

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:

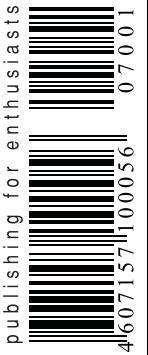
Assassin's Creed, Механоиды: Гонимы на выживание, Call of Duty: Roads to Victory, Silent Hill Origins, Harker, DIRT: Colin McRae Off-Road, Raid Over The River

ОБЗОРЫ:

Warhammer: Mark of Chaos, Call of Duty 3, Санитары подземелий, Gears of War, Field Commander, Murder on the Orient Express, Anno 1701, Дальнобойщики: Транспортная компания, Odama, Race - The WTCC Game, Space Empires V, Medal of Honor Heroes, B-Boy, Pro Evolution Soccer 6, Храбрые гномы, Pokemon Link, Lemmings, Star Ocean: The Second Story

01#226
ЯНВАРЬ | 2007

(game)land
hi-fun media



publishing for enthusiasts



ОБЗОР

Call of Duty 3

ТОЛЬКО ДЛЯ КОНСОЛЕЙ

СПЕЦ

PlayStation 3 vs. Nintendo Wii

НА ЧЕМ МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ ЗАВТРА?

ХИТ?

Assassin's Creed

НОВЫЙ ОБЛИК ПРИНЦА ПЕРСИИ

ТЕМА НОМЕРА

RAYMAN ВСЕМИРНОЕ УШАСТОЕ ЗЛО RAVING RABBIDS

КОНКУРС!
НА КОНУ:

Nintendo
Wii

САНИТАРЫ
ПОДЗЕМЕЛИЙ
ОБЗОР

WARHAMMER:
MARK OF CHAOS
ОБЗОР

GEARS OF WAR
ОБЗОР

Акелла

ЖАНР RPG



МИР, ГДЕ ЛЕГЕНДЫ ОЖИВАЮТ...



www.nwn2.com



Licensed by:



Properties Group

OBSIDIAN
entertainment

ATARI



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS. BVT Games Production Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Gruenwald / Munich, Germany.

Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru



М.видео ВУАС ОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео" и "ВидеоЛенд"

Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



РЕКЛАМА

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

январь
#01(226)
2007

Всем привет!

Читатели часто спрашивают редакторов «СИ», не устали ли мы от игр. Дескать, ни одно развлечение не может оставаться интересным вечно. Но дело в том, что надоесть может одна конкретная игра – и легко. Вспомните, сколько раз мы рассказывали вам, что каждый вечер сражаемся друг с другом в Soul Calibur! А прошло три года, и казавшаяся неизблемой традиция была нарушена. Наша новая страсть – музыкальный симулятор Guitar Hero II.

Устать от игр – практически то же самое, что устать от кино или литературы. Каждый день в продажу поступают новые интересные вещи, и каждый может найти себе развлечение по душе. И лидеры индустрии неустанно пытаются изобрести что-то совсем невиданное. Именно так на свет появилась Nintendo Wii, а Мишель Ансель из издательства Ubisoft выпустил на ней уникальный сборник мини-игр Rayman Raving Rabbids, который стал темой этого номера «СИ». Заодно в статье Nintendo Wii vs. PlayStation 3 мы сравнили две новейшие приставки с целью выяснить, какая из них перспективнее. А попутно поделились всей имеющейся на сегодняшний день информацией о железе обеих консолей, представляемых ими сервисах, обратной совместимости с хитами прошлых лет и точных ценах в различных регионах мира.

Nintendo Wii у нас еще долго будет оставаться экзотикой, но и на более распространенных платформах есть из чего выбрать себе игру по душе. Любителям фэнтезийных баталей – Warhammer: Mark of Chaos, желающим окунуться в события Второй мировой – Call of Duty 3, жаждающим отправиться в фантастические миры – Gears of War. А если хочется немного чернухи, то к вашим услугам ролевая игра «Санитары подземелий». Привычный для вас тип игр перестал дарить радость? Просто попробуйте что-то совершенно иное! Наш журнал расскажет вам обо всех видах электронных развлечений – выбирайте на здоровье.



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

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Ет і поаі оеі Аі аі доі
Аеаепаі ао Ооесі і і а
Г ааеуі Т аеі оі аа
Аооаі Оі оі оі а
Елена Бологова
Георгий Бабаян
Игорь Сонин
Роман Тарасенко
Сергей Долинский
Антон Большаков
Юлия Соболева
Аеаепаі ао Аеааі еаа

wren@gameland.ru
operf1@gameland.ru
odintsova@gameland.ru
cg@gameland.ru
bologova@gameland.ru
babayan.g@gameland.ru
zontique@gameland.ru
polosatiy@gameland.ru
dolser@gameland.ru
bolshakov@gameland.ru
soboleva@gameland.ru
glagol@gameland.ru

аеааі Сіе оаааеоі о
сәі . аеааі і аі оаааеоі да
оаааеоі о
оаааеоі о
редактор
выпускающий редактор
спецкорреспондент
редактор рубрики «Киберспорт»
редактор рубрики «Онлайн»
редактор рубрики «Железо»
лит. редактор/корректор
еёаоаооі Сіе оаааеоі о

DVD

Семен Чириков
Александр Устинов
Ааі ен Г еёеоеі
Юрий Пашолок

chirikov@gameland.ru
hh@gameland.ru
spaceman@gameland.ru
disk@gameland.ru

ответственный редактор
редактор DVD-видео
і і і оаеао
редактор

ART

Алик Вайнер
Олеся Дмитриева
Сергей Цилюрик

alik@gameland.ru
Dmitrieva.o@gameland.ru
td@gameland.ru

арт-директор
дизайнер
билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левوشина
Телефон:

levoshina@gameland.ru

координатор игровой группы
(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин

razum@gameland.ru

руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов
Т еуаа Аапі аа
Евгения Горячева
Т еуаа Аі аеууі оааа
Оксана Алексина
Александр Белов
Ольга Курбакова
Марья Алексеева

igor@gameland.ru
olga@gameland.ru
goryacheva@gameland.ru
olgaeml@gameland.ru
alekhina@gameland.ru
belov@gameland.ru
kurbakova@gameland.ru
alekseeva@gameland.ru

директор по рекламе
ооет аі аеаеуі і оааеа
менеджер
і аі ааеао
менеджер
менеджер
менеджер
трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Аеааеі ед Ні еоі і а
Андрей Степанов
Алексей Попов
Татьяна Кошелева

vladimir@gameland.ru
andrey@gameland.ru
popov@gameland.ru
kosheleva@gameland.ru

ооет аі аеаеуі і оааеа
оптовое распространение
подписка
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»
Аі еоёе Аадоі і а
Давид Шостак
Паша Романовский
Михаил Степанов
Аеаі а Аеаі і аа
Олег Полянский
Аі еоёе Аі і неі е

dmitri@gameland.ru
shostak@gameland.ru
romanovskii@gameland.ru
stepanovm@gameland.ru
dianova@gameland.ru
polyanskiy@gameland.ru

учредитель и издатель
ааі аеаеуі Сіе аеаеоі о
управляющий директор
директор по развитию
директор по персоналу
оет аі аі аеаеуі о
издатель игровой группы
і ні і ааоаеуі аооі аеа

PUBLISHER

Oleg Polyansky
Dmitri Agarunov

polyanskiy@gameland.ru
dmitri@gameland.ru

publisher
director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «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

Уникальный сборник мини-игр готовился в первую очередь для новейшей приставки Nintendo Wii, хотя чуть позже он выйдет и на других платформах. Дизайнер Мишель Ансель из Ubisoft в очередной раз оправдал наши надежды и выдал настоящий шедевр. Rayman Raving Rabbids – удивительно увлекательная, разнообразная и очень смешная игра, которая понравится всем геймерам, вне зависимости от пола и возраста.

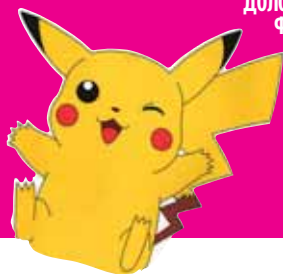
Fun!
them?

30

Rayman Raving Rabbids

ОНИ ПРИШЛИ, ЧТОБЫ ПОРАБОТИТЬ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО

POKEMON LINK ETRIAN ODYSSEY



ДОЛОЙ ГЕОМЕТРИЧЕСКИЕ ФИГУРЫ ЗНАКОМОГО ВСЕМ «ТЕТРИСА»! ИХ ЗАМЕНЯТ ПОКЕМОНЫ!

116

142



НЕОБЫЧНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ДЛЯ DS.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: RAYMAN RAVING RABBIDS И ASSASSIN'S CREED
НАКЛЕЙКА: RAYMAN RAVING RABBIDS



НОВОСТИ

| | |
|------------------------------|----|
| Драконы плодятся гелением | 09 |
| Во всем виноваты телевизоры! | 10 |
| PS4 не бюджет? | 14 |
| Коззима скучает | 14 |
| От создателей Disgaea | 16 |

НЕ ПРОПУСТИТЕ

| | |
|-----------------------|----|
| Даты выхода новых игр | 18 |
| Хит-парады | 20 |

ПРО ДИСК

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

ТЕМА НОМЕРА

| | |
|-----------------------|----|
| Rayman Raving Rabbids | 30 |
| Сериял Rayman | 37 |

РЕПОРТАЖ

| | |
|----------------------------|----|
| Casualty Europe: East 2006 | 44 |
|----------------------------|----|

ИНТЕРВЬЮ

| | |
|----------------------------|----|
| Бен Мэтис (Neversoft) | 46 |
| Михаил Пореченков | 50 |
| Тецуя Номура (Square Enix) | 52 |

СПЕЦ

| | |
|-----------------------|----|
| PlayStation 3 vs. Wii | 56 |
|-----------------------|----|

ХИТ?!

| | |
|------------------|----|
| Assassin's Creed | 68 |
|------------------|----|

ДЕМО-ТЕСТ

| | |
|-------------------------------|----|
| Механоиды: Гонки на выживание | 74 |
|-------------------------------|----|

В РАЗРАБОТКЕ

| | |
|-------------------------------|----|
| Call of Duty Roads to Victory | 76 |
| Silent Hill Origins | 77 |
| Harker | 78 |
| DIRT: Colin McRae Off-Road | 79 |
| Raid Over The River | 80 |

ГАЛЕРЕЯ

| | |
|-------------------------------|----|
| Лучшие скриншоты из новых игр | 82 |
|-------------------------------|----|

СЛОВО КОМАНДЫ

| | |
|--------------------|-----|
| Хит-парад редакции | 88 |
| Слово команды | 89 |
| Кросс-обзор | 115 |

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

| | |
|-----------------------------------|----|
| One Flew over the Wren's Nest | 90 |
| «Дом тысячи пикселей» | 92 |
| Гостевая колонка (Михаил Багелин) | 94 |

ХИТ!

| | |
|--------------------------|-----|
| Warhammer: Mark of Chaos | 96 |
| Call of Duty 3 | 102 |
| Санитары подземелий | 106 |
| Gears of War | 110 |

ОБЗОР

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Pokemon Link | 116 |
| Field Commander | 118 |
| Murder on the Orient Express | 120 |
| Anno 1701 | 122 |
| Дальнобойщики: Транспортная компания | 126 |
| Odama | 128 |
| Race – The WTC Game | 130 |
| Space Empires V | 132 |
| Medal of Honor Heroes | 134 |
| B-Boy | 136 |
| Pro Evolution Soccer 6 | 138 |
| Храбрые гномы | 140 |
| Lemmings | 142 |

ДАЙДЖЕСТ

| | |
|--|-----|
| Обзор локализаций | 144 |
| Новинки от отечественных разработчиков | 146 |

АРКАДЫ

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

КИБЕРСПОРТ

| | |
|----------------------|-----|
| ASUS Autumn Cup 2006 | 148 |
|----------------------|-----|

ОНЛАЙН

| | |
|-----------------------|-----|
| Новости MMORPG | 152 |
| Новости Сети | 154 |
| Doom 3 – лучшие сайты | 156 |

ЖЕЛЕЗО

| | |
|---|-----|
| Новости | 160 |
| Системные платы под процессоры Intel Core 2 Duo | 162 |
| Must Have – Logitech G5 | 166 |

РЕТРО

| | |
|------------------------------|-----|
| Ретро-новости | 168 |
| Эмуляторы N64 | 169 |
| Star Ocean: The Second Story | 172 |

КРОСС-КУЛЬТУРА

| | |
|---------------------------------|-----|
| Bookshelf | 174 |
| Конкурс «Остановите мгновенье!» | 175 |
| Симпсоны | 176 |

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

| | |
|-------------------------|-----|
| Банзай! | 182 |
| Обратная связь | 186 |
| Анонс следующего номера | 190 |

PLAYSTATION 3 VS. NINTENDO WII

СПЕЦ

ПОБЕДИТЕЛЬ ОПРЕДЕЛИТСЯ В ЧЕСТНОЙ СХВАТКЕ



56

ТЕЦУЯ НОМУРА

ИНТЕРВЬЮ

«СТРАНА ИГР» БЕСЕДУЕТ С ДИЗАЙНЕРОМ ПЕРСОНАЖЕЙ FINAL FANTASY VII, VIII, X, X-2, XIII



52

GEARS OF WAR

ХИТ!

ГЛАВНЫЙ РОЖДЕСТВЕНСКИЙ ХИТ ДЛЯ ХВОХ 360



110

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

| | | | | |
|------------|--------|-----------------------|-------------------|-----------------------------|
| Akella | 2 обл. | Акелла | 5,11,13,15,9, 21 | PM-телеком 187 |
| Gamepost | 3 обл. | ТС | 49,51,61,75,81,93 | Ред. подписка 172-173 |
| Mail.ru | 4 обл. | Руссобит-М | 95,117,125 | Gameland.ru 145 |
| Samsung | 17 | Soft Club | 27,65 | PC Игры 192 |
| Logitech | 39,41 | Бука | 91,101 | Total DVD + DVD-экспорт 167 |
| Sibilliant | 171 | Netland | 185 | I-Free 141 |
| Neвага | 7 | Gamepost | 129,159 | |
| Gamepark | 73 | Журнал Game Developer | 157 | |



ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

ХИТ!

УМОПОМРАЧИТЕЛЬНАЯ ФЭНТЕЗИЙНАЯ СТРАТЕГИЯ



96

CALL OF DUTY 3

ХИТ!

КУЛЬТОВЫЙ FPS-СЕРИАЛ СТАЛ ЭКСКЛЮЗИВОМ ДЛЯ ПРИСТАВОК

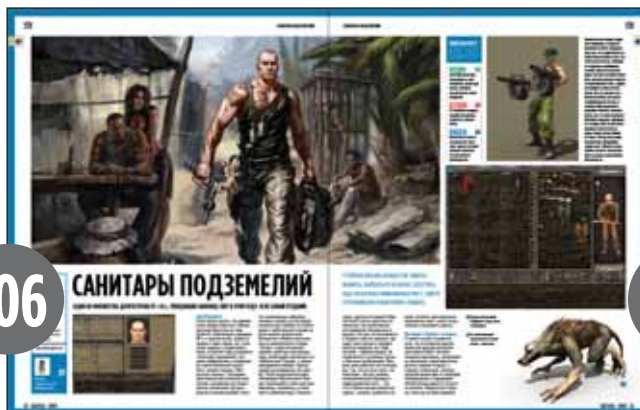


102

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЛИЙ

ХИТ!

РОЛЕВАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА. ДЕТЯМ КРАЙНЕ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ.



106

| PC | |
|--------------------------------------|-----|
| Anno 1701 | 122 |
| Assassin's Creed | 68 |
| Company of Heroes | 12 |
| DIRT: Colin McRae Off-Road | 79 |
| Ducati World Championship | 146 |
| Lemmings | 142 |
| Murder on the Orient Express | 120 |
| Pro Evolution Soccer 6 | 138 |
| RACE | 130 |
| Rayman Raving Rabbits | 30 |
| Rise & Fall: Война цивилизаций | 145 |
| Space Empires V | 132 |
| Stronghold Legends | 145 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 8 |
| Warhammer 40.000: Dawn of War | 16 |
| Warhammer 40000: | |
| Dawn of War – Dark Crusade | 144 |
| Warhammer: Mark of Chaos | 98 |
| Альянс: Двойной Удар | 146 |
| Альянс: Двойной Удар | 147 |
| Бесконечное путешествие | 144 |
| Дальнобойщики: Транспортная компания | 126 |
| Капитан Саблезуб | 147 |
| Космическая Федерация 2 | 144 |
| Механоиды: Гонки на выживание | 74 |
| Обитель зла 2 | 145 |
| Петрович строит самолёт | 147 |
| Повелитель снов | 146 |
| Санитары подземелий | 108 |
| Храбрые гномы | 140 |

PLAYSTATION 2

| | |
|------------------------|-----|
| B-Boy | 136 |
| Call of Duty 3 | 104 |
| Grim Grimoire | 16 |
| Pro Evolution Soccer 6 | 138 |
| Rayman Raving Rabbits | 30 |
| Rule of Rose | 8 |

GC

| | |
|-------|-----|
| Odama | 128 |
|-------|-----|

DS

| | |
|------------------------|-----|
| Pro Evolution Soccer 6 | 138 |
| Raid Over The River | 80 |

PSP

| | |
|-------------------------------|-----|
| B-Boy | 136 |
| Call of Duty Roads to Victory | 76 |
| Field Commander | 118 |
| Medal of Honor Heroes | 134 |
| Pro Evolution Soccer 6 | 138 |
| Silent Hill Origins | 77 |

XBOX 360

| | |
|----------------------------|-----|
| Assassin's Creed | 68 |
| Blue Dragon | 9 |
| Call of Duty 3 | 104 |
| DIRT: Colin McRae Off-Road | 79 |
| Gears of War | 112 |
| Grand Theft Auto 4 | 7 |
| Harker | 78 |
| Pro Evolution Soccer 6 | 138 |

PS3

| | |
|----------------------------|-----|
| Assassin's Creed | 68 |
| Call of Duty 3 | 104 |
| DIRT: Colin McRae Off-Road | 79 |
| Grand Theft Auto 4 | 7 |
| Harker | 78 |
| Pro Evolution Soccer 6 | 138 |

Wii

| | |
|---------------------------|----|
| Metroid Prime: Corruption | 7 |
| Rayman Raving Rabbits | 30 |
| Red Steel | 7 |
| Super Mario Galaxy | 7 |

ASSASSIN'S CREED

ХИТ!

НОВЫЙ ОБЛИК ПРИНЦА ПЕРСИИ



68

Акелла

Возвращение Легенды

Корсары

ACTION / RPG



Нелинейность в выполнении игровых квестов:
найдите свой путь прохождения

Контрабанда, пиратский разбой, мирная торговля:
выберите свой стиль игры

Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:
прославьте свое имя в веках

Увеличенное количество городов:
покорите их, или сотрите с лица земли

© 2006 ООО "Акелла", © 2006 "Seaward.Ru"
Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (495) 363-9618 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, natalka@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarestov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellakb@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Финанс ООО "Полна Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение
компания "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон (812) 252-49-65.



М. Видео

XIT ZONA



Seaward.Ru



Акелла

РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

САРСОМ ОДУМАЛАСЬ

В LOST PLANET МОЖНО БУДЕТ ИГРАТЬ И НА ОБЫЧНЫХ TV.

Решительным геймерам все же удалось вдолбить в голову Сарсом мысль, что не надо вести себя по-свински с клиентами. После появления игры Dead Rising для Xbox 360 владельцы стандартных телевизоров хором жаловались на слишком мелкий текст сообщений в этой игре: их почти невозможно было прочитать. Эти крики Сарсом всерьез не приняла и попыталась перевернуть тот же фокус и с другим своим проектом – Lost Planet. Но, наслушавшись угроз и просьб после выпуска демо-версии, решила отказаться от мелкого шрифта. В Lost Planet, которая выйдет в начале 2007 года, хлопот с чтением у несчастных владельцев обычных TV не возникнет.



ФАКТОР 5 ЗА EDI

РАЗРАБОТЧИКИ НАМЕРЕНЫ ПОДДЕРЖАТЬ ИНИЦИАТИВУ SONY.

Factor 5, занятая сейчас разработкой проекта Lair, хочет также взвалить на себя заботы по созданию ряда игр для службы EDI (e-Distribution Initiative). По словам президента компании Джулиана Эггебрехта, у сервиса Sony большой потенциал и он – именно то, что нужно сообществу разработчиков. Напомним, что EDI – это ответ Sony службе Xbox Live Arcade корпорации Microsoft. С ее помощью геймеры смогут за небольшую сумму скачивать на жесткий диск PS3 столь же небольшие игры.



ЦИВИЛИЗУЕМ КОНСОЛИ!

СИД МЕЙЕР РАССМАТРИВАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫПУСКА КОНСОЛЬНОЙ CIVILIZATION.

Светило игровой индустрии Сид Мейер всерьез считает, что его знаменитый сериал Civilization мог бы прижиться на консолях нового поколения. Причем речь идет не только о мощных домашних системах, но и о портативной DS. В Firaxis сейчас исследуют варианты и если сочтут, что карманная «Цивилизация» найдет успех среди геймеров, официальный анонс появится буквально в ближайшие недели. Также Сид отметил, что Firaxis очень заинтересовалась идеей поставки эпизодических выпусков геймерам, но пока не стал делиться подробностями.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Rising Star Games сообщает, что очередная часть пазл-сериала Bubble Bobble почтил своим присутствием платформу Nintendo DS в первом квартале 2007 года.

Microsoft пока не сделала никаких официальных заявлений, но ходят упорные слухи, что в будущем на просторах сервиса Xbox Live Arcade станет одной классической игрой больше. К сонму проектов, которые геймеры могут скачать за небольшую сумму, добавится знаменитая Double Dragon.

Компания TVX Media представила проект «Формула-02», аркадные трехмерные гонки по виртуальному игровому миру. В будущем TVX Media собирается организовать телетрансляции заездов. Подробности о проекте – на сайте: <http://f-o2.ru/>



КЛАССИКА ЗА \$10

SONY ОБЪЯВИЛА ЦЕНЫ НА ИГРЫ ДЛЯ PS ONE, КОТОРЫЕ МОЖНО БУДЕТ ЗАПУСТИТЬ НА PSP.

Американское отделение Sony объявило стоимость игр для PS one, которые удастся запустить на портативной консоли PlayStation Portable. Одна игра обойдется любителям старины в сумму от 6 до 11 американских долларов, а «весить» образы будут от 140 до 550 мегабайт. Скачав такой файл на жесткий диск PlayStation 3, игроки затем смогут перенести его на карточку Memory Stick Duo PSP. Первые игры появятся в американском PlayStation Store «в ближайшие недели», после

чего Sony начнет постепенно пополнять ассортимент. Пока SCEA не подтвердила, какие именно проекты попадут в первую «обойму», но уже известно, что в Японии сервис PS one-эмуляции стартовал с десятой игрой, среди которых были Resident Evil: Director's Cut, Tekken 2 и Arc the Lad. Sony также выпустила системный апдейт версии 3.0 для PSP. Благодаря ему консоль поддерживает службу PlayStation Network и функцию Remote Play, что позволяет получать данные с 60GB-версии PS3.



КРОССПЛАТФОРМЕННЫЕ ПРОЕКТЫ КОЕИ

К ВЕРСИЯМ FATAL INTERIA И BLADESTORM ДЛЯ PS3 КОЕИ ДОБАВИЛА ВАРИАНТЫ ДЛЯ X360.

Компания Коеи, как и некоторые другие издатели до нее, решила не отдавать проекты целиком на откуп PlayStation 3 и анонсировала их версии для Xbox 360. Речь идет о двух играх: Bladestorm: The Hundreds Years War и Fatal Inertia. Bladestorm перенесет игроков во времена Столетней войны и предложит познакомиться с Жанной Д'Арк, принцем Эдвардом и прочими историческими деятелями, а также наблюдать за воюющими Францией и Англией, лично участвовать в битвах, почувствовать себя в роли полководца и так далее, и тому подобное. Разрабатывает игру студия

Omega Force, так что можно с изрядной долей уверенности предположить: на выходе Bladestorm окажется вариацией на тему Dynasty Warriors. Что касается Fatal Inertia, впервые ее представили публике на TGS 2005 как стартовый проект для PS3. Но, как мы теперь знаем, подоспеть к запуску не получилось. По сути, эта игра – футуристическая гонка, щедро снабженная пальбой. Разрабатывается Fatal Inertia канадским отделением Коеи. Выход обеих игр в версиях для PS3 и X360 состоится в марте 2007 года.





TAKE-TWO ЛЮБИТ PS3

В ПЛАНАХ ИЗДАТЕЛЬСТВА ВЫПУСК ДВАДЦАТИ ИГР ДЛЯ КОНСОЛИ SONY.

Вы удивитесь, но издательство Take-Two (то самое, что решило делать GTA4 мультиплатформенной, причем версии для PS3 и Xbox 360 вышли одновременно) все-таки любит Sony и ее консоль PlayStation 3. Причем любит так сильно, что готовит сразу два десятка игр для платформы. В их числе уже успевшие появиться спортсимулы NBA 2K7 и NHL 2K7, продолжения этих сериалов, которые выйдут в сентябре 2007, College Hoops 2k7 (январь 2007), мультиплатформенная The Darkness от разработчиков «Хроник Риддика» и сразу семь игр от Rockstar.

Из последних уже анонсированы упомянутая выше GTA4 (выйдет в конце года) L.A. Noire и еще несколько неизвестных игр, которые «разовьют уже существующие сериалы Rockstar». Если покопаться в памяти, легко вспомнить, что в «обойме» компании есть на что посмотреть и о чем почитать: Max Payne, Manhunt, Bully (Canis Canem Edit), Smuggler's Run, Midnight Club и Red Dead Revolver – любая из них вполне может обзавестись продолжением на PS3. А может и не обзавестись.

А ТЫ ВСТУПИЛ В ОРДЕН ФЕНИКСА?

EA АНОНСИРОВАЛА ОЧЕРЕДНУЮ ЧАСТЬ СЕРИАЛА О ГАРРИ ПОТТЕРЕ.

Издательство Electronic Arts решительно не умеет преподносить сюрпризы: все объявления компании на ближайшие пять лет можно расписать чуть ли не с закрытыми глазами. Скажем, удивились бы вы, узнав, что в разработке находится игра по мотивам очередного фильма о Гарри Поттере и что выдет она в одно время с этим самым фильмом? Вот и не удивляйтесь: находится в разработке и обязательно выйдет. EA анонсировала Harry Potter and the Order of the Phoenix в версиях для PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP, DS, GBA и PC и клянется выпустить ее в июле 2007 года. Из уже известных подробностей: в игровой версии «Ордена Феникса» мы увидим достопримечательности из фильма (поразительно!) и «порулим» не только Гарри, но также волшебником Дамблдором и Сириусом Блэком. При этом подлая EA пока не сознается, дадут ли нам в версии игры для Wii вообразить себя магами, размахивающими волшебной палочкой.



На правах рекламы. Товар сертифицирован.

ТЫ НИКОГДА НЕ ВИДЕЛ
ДИКОГО ТИГРА.
НУ И ЧТО?

Зато ты можешь его услышать!

ЖИВОЙ ЗВУК

www.microlab-speaker.ru

microlab Hi-Fi
feel different

Модель microlab Pure1



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ЗЕЛЕННЫЕ НИНДЗЯ С НОВА ВОЗВРАЩАЮТСЯ

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES ВЫЙДЕТ В МАРТЕ 2007 ГОДА.



В свежем списке релизов от издательства Ubisoft сообщается, что игра Teenage Mutant Ninja Turtles по мотивам одноименной CG-картины появится в Европе весной 2007 года. Подавляющее большинство версий (PC, Xbox 360, Wii, PS2, PSP, DS, GBA, GC) поступит в продажу 23 марта, в то время как вариант игры для PlayStation 3 помечен в списке простым английским словом launch. То есть — если PS3 выйдет в марте, выйдет и игра. А если PS3 в марте не выйдет, мы съедем печень Каза Хираи.

ПУБЛИЧНЫЙ БЕГ В ТЕНЯХ

SHADOWRUN ПОДВЕРГНЕТСЯ ПРОЦЕДУРЕ ПУБЛИЧНОГО ТЕСТИРОВАНИЯ.

Выпуск публичных бета-версий игр для Xbox 360 становится хорошей традицией: в прошлом номере мы рассказывали о тестировании Halo 3, которое начнется весной, а к нынешнему корпорация Microsoft решила устроить экзамен межплатформенному проекту Shadowrun. Ткнуть разработчиков носом в его недостатки геймерам предложат с середины декабря по март 2007 года.



СПЕЦНАЗ ТЕРЯЕТ СВОИХ



ОТЛОЖЕНЫ ВЕРСИИ RAINBOW SIX VEGAS ДЛЯ PSP И PS3.

Тактический шутер Rainbow Six Vegas по пути к магазинам лишился пары версий. Как сообщают представители Ubisoft, вариант игры для PlayStation Portable выйдет только в середине декабря. А «Вегас» для PlayStation 3 присоединился к Elder Scrolls IV: Oblivion в углу, где обновились игры, из-за переноса релиза пропустившие запуск консоли. Что касается версий Rainbow Six для PC и Xbox 360, они благополучно добрались до фэнов еще первого декабря.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Представители голландской компании Guerrilla сообщают, что после выпуска Killzone для PlayStation 3 пользователям предложат различные дополнения для нее, которые будут доступны через онлайн-сервис компании.

Японская версия игры MotorStorm для PlayStation 3 задерживается: выпуск пока перенесен на 14 декабря. Что касается западных версий, о датах их появления можно говорить только приблизительно: разработчики продолжают возиться с онлайн-компонентом MotorStorm и выпустят ее в Штатах (а потом и в Европе), только когда закончат. В японской версии сетевого мультиплеера не будет вообще.



АНТОЛОГИЯ НЕ ЗАСТАВИТ СЕБЯ ЖДАТЬ

ВЕРСИЯ METAL SLUG ANTHOLOGY ДЛЯ WII ВЫЙДЕТ В НАЧАЛЕ 2007 ГОДА.

Сборник Metal Slug Anthology для консоли Nintendo Wii появится в продаже в начале 2007 года, сообщают представители компании SNK Playmore. Они же еще раз подтверждают, что каждая из представленных на диске игр (а там поместятся Metal Slug 1, 2, X, 3, 4, 5 и 6) прекрасно подстроена под возможности консоли и полностью поддерживает контроллер-«нунчак». Правда, обычно щедрое на самовосхваление издательство не повторило на сей раз слова Бена Германа, главы SNK: ранее он обещал публике, что контроллер Wii-mote в Metal Slug будет использоваться неким новым и ни на что не похожим способом, благодаря чему игровой процесс несказанно улучшится. Видимо, в SNK решили, что до драки махать кулаками так же бессмысленно, как и после. Тем не менее, даже если мы и останемся без «нового и ни на что не похожего», Metal Slug Anthology для Wii скучней не станет: разработчики обещают реализовать в ней поддержку кооперативного режима на пару игроков, так что веселья хватит.

505 GAMES ОТСТУПАЕТ

ИЗДАТЕЛЬСТВО РЕШИЛО ПОВРЕМЕНИТЬ С ВЫПУСКОМ ИГРЫ RULE OF ROSE.

В прошлом номере мы писали о крестовом походе мэра Рима, Уолтера Велтрони, против игры Rule of Rose для PlayStation 2. Уважаемый мэр отныне с полным правом может претендовать на место в одном ряду с Джеком Томпсоном и прочими присосавшимися к игровой индустрии «борцами за нравственность». Во многом благодаря его стараниям издательство 505 Games, которое и должно было локализовать Rule of Rose в Европе, от этих планов отказалось. По крайней мере, на время: представители 505 сообщают буквально следующее: «Обсудив положение с партнерами из числа распространителей и издателей, мы приняли решение пока не выпускать Rule of Rose». Напомним, что Роберт, а за ним и несколько других товарищей, ополчились на Rule of Rose и требовали запретить ее продажи на территории Италии, так как эта, по их мнению, жесткая игра не должна попасть в руки впечатлительных детишек. От себя добавим: она бы к ним и не попала, так как цензоры признали ее подходящей покупкой только для тех геймеров, которые достигли возраста шестнадцати лет.





ДРАКОНЫ ПЛОДЯТСЯ ДЕЛЕНИЕМ

BLUE DRAGON ЕЩЕ НЕ УСПЕЛА ПОЯВИТЬСЯ НА ПРИЛАВКАХ, А ЕЕ СОЗДАТЕЛЬ УЖЕ ДУМАЕТ О ПРОДОЛЖЕНИИ.

Едва закончив разработку Blue Dragon для Xbox 360 (в Японии она появилась в продаже 7 декабря), Хиронобу Сакагути уже всерьез подумывает о продолжении. Об этом мэтр сообщил в интервью японскому журналу Famitsu, впрочем, поспеившись на подробности. Что касается первой части новой RPG, покупателей, уверяет Сакагути, в первые месяцы после выпуска ожидает масса бесплатных «добавок», которые будут доступны для скачивания через сервис Xbox Live.

Также сообщается, что Blue Dragon будет распространяться аж на трех DVD – в несжатом виде игра «весит» около 30 гигабайт. Теперь понятно, зачем вообще нужны диски формата BluRay, не правда ли?

Возвращаясь к новой части Blue Dragon: когда Сакагути-сан займется ей, пока сказать трудно. Сейчас он работает над Cry-On для Xbox 360, A.S.H. для Nintendo DS и еще тремя пока не объявленными проектами.

P.S. Корпорация Microsoft, как ее ни пытали паяльной лампой свирепые любители RPG, дату выпуска Blue Dragon на Западе называть пока отказывается.

ХОРОШЕЙ ИГРЫ ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО

MICROSOFT И EPIC НАМЕРЕНЫ ПРЕВРАТИТЬ GEARS OF WAR В СЕРИАЛ.

Жадность в очередной раз победила здравый смысл, как доказали в минувшие две недели представители компаний Epic и Microsoft. Не так давно появившийся на свет (и уже облаканный прессой, игроками и вообще всеми, кто с ним встречался) проект Gears of War положит начало целому сериалу. Сначала это подтвердил представитель MS Джефф Белл, который заявил, что главная цель Epic на ближайшее будущее – превращение Маркуса Феникса (наш протагонист в GoW) в героя трилогии.

Затем дела пошли еще хуже: слово взял вице-президент Epic Марк Рейн. «Gears of War в виде трилогии? А почему именно трилогии? С какого перепугу мы должны останавливаться именно на трех играх? Вот Metal Gear, Mario, Final Fantasy, Grand Theft Auto – их создатели не остановились на трех частях и стали еще богаче (и жаднее. – Прим. автора)», – распинался Марк. Иными словами, Gears of War будут делать до тех пор, пока публика не перестанет ее покупать. Только вот хватит ли у разработчиков оригинальных задумок?



Акелла

ACTION/RPG

Место Серого Пса

Древний мир, полный загадок и тайн, населенный мифическими существами и могучими магами, открывает свои двери. Вас ждут захватывающие приключения, яростные схватки и пьянящие душу победы. В краю, где сражаются мужчины, где над судьбой не властны небеса и боги, вы найдете то, что искали всю жизнь: избавление от всепожирающей мести. И тогда все узнаете о Волкодав – величайшем из славянских воинов. Игра создана по мотивам фильма «Волкодав из рода Серых Псов» кинокомпании Central Partnership, основанного на популярной серии романов Марии Семеновы. Бонус: на диске с игрой вы найдете клип группы «Алиса» на заглавную песню фильма.

- Нелинейный сценарий, повторяющий историю фильма, но значительно обогащенный и дополненный сюжетом книги
- Несколько альтернативных концовок с возможностью продолжать игру после окончания основного сюжета
- Роскошная трехмерная графика, красочные спецэффекты и фотореалистичные ландшафты

PRIMAL SOFTWARE

© 2006 Primal Software

Уникальная боевая система, позволяющая игроку использовать целый набор специальных и комбинированных ударов

www.akella.com



Российские партнеры и дистрибуторы: «СОЮЗ» и «М.Видео»



© ООО 2006 "Акелла"
Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволенное копирование преследуется. Игры с доставкой: www.akella.com
Оптовая продажа: Москва, (495) 253-45-54, nat@akella.com
Санкт-Петербург: (812) 253-45-65, akella@akella.com
Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akella@akella.com
Новосибирск: (383) 227-74-64, akella@akella.com
Екатеринбург: (343) 297-34-42, akella@akella.com
Тек. поддержка: (495) 253-4612, E-mail: support@akella.com

Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Финский ООО "Понд Невендлора" и Санкт-Петербург дистрибуторы: пострадательное отделение "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефон: (812) 252-49-45.



ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

© 2006 Централ Партнершип



Акелла

РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

ОЧЕРЕДНОЙ УСПЕХ DS

NINTENDO ПРОДАЛА СЕМЬ МИЛЛИОНОВ ДВУХЭКРАННЫХ СИСТЕМ В ЕВРОПЕ.

Пока деятели игровой индустрии призывают Sony сделать хоть что-нибудь для спасения PSP, в офисах Nintendo снова распивают горячительные напитки и достают хлопушки: продажи Nintendo DS в Европе превысили 7 миллионов экземпляров, причем два миллиона расхватили жители Великобритании. Сейчас в обойме DS шесть игр, с легкостью взявших барьер в один миллион проданных в Старом Свете копий. Это Nintendogs (Четыре! Четыре миллиона!), Dr. Kawashima's Brain Training и Animal Crossing: Wild World (по миллиону на нос), а также Super Mario 64, Mario Kart DS и New Super Mario Bros. (по полтора миллиона каждая).



МУЗЫКА СПАСЕТ PSP



SONY И EMI MUSIC UK ПРЕДЛАГАЮТ ГЕЙМЕРАМ НОВЫЙ КОНТЕНТ.

PlayStation Portable обзавелась партнером в лице EMI Music UK, которая будет поставлять для нее музыку и видеоклипы. Пользователи смогут скачивать их прямо на PSP через Сеть. Представители EMI Music отмечают, что успехи портативной консоли Sony на рынке не так хороши, как хотелось бы (сейчас в Великобритании PSP и DS продаются в соотношении 1 к 2,5), и выразили надежду, что их музыкальный каталог поможет поправить рейтинг системы.



САТОРУ, ДАВАЙ КУПИМ «БОИНГ»?

ВЫ ВСЕ ЕЩЕ КИПАТИТЕ? А МЫ УЖЕ ЗАРАБАТЫВАЕМ!

Пьер-Пол Трепанье из канадского отделения Nintendo решителен и неукротим, как Рассел Кроу в фильме «Гладиатор». В недавнем выступлении он заявил, что «Большая N» делает деньги на Wii ровно с тех пор, как первая консоль попала в руки первому покупателю: «Мы работаем в игровой индустрии и зарабатываем как раз на этом. Нам не нужно ради прибыли продавать HD-телевизоры или делать вид, что наша приставка — это не приставка вовсе, а медиацентр для дома», — вытывает шпильки в фирменные части конкурентов Пьер-Пол.



Нехватка PS3 на американском рынке вряд ли порадовала Sony, но у компании все равно есть повод повеселиться: в регионе резко скакнули продажи PS2 и PSP. Причем если вторая система поколения PlayStation набирала ход помаленьку и остановилась на отметке в 15 процентов, то PSP взлетела сразу на 280 процентов.

Босс американского отделения Nintendo Реджи Филс-Эйм уверен, что старушке GBA предстоит пережить еще как минимум один тяжелый праздничный сезон на рынке, прежде чем ее с почестями проведут в последний путь.

ВО ВСЕМ ВИНОВАТЫ ТЕЛЕВИЗОРЫ!

У КОНСОЛИ SONY НЕЛАДЫ С НЕКОТОРЫМИ МОДЕЛЯМИ ТЕЛЕВИЗОРОВ.

Минувшие две недели все без исключения создатели игровых систем боролись с различными техническими трудностями. О злключениях Nintendo Wii и Xbox 360 читайте по соседству, а здесь у нас рассказ о том, как HD-телевизоры старых моделей не сошлись характерами с PlayStation 3 компании Sony. Не вдаваясь в технические подробности: на некоторых ТВ-моделях из числа тех, что поддерживают только форматы 480i/480p и 1080i, игры для PS3 не желают работать в формате 720p и выдают картинку в фор-

мате 480p. Говоря простыми словами: геймеры видят на экране вдвое меньше пикселей, чем рассчитывали. «Заплатки», которая закрыла бы эту досадную прореху, пока что нет. Но представители Sony клянутся, что специальные люди, которые во всех этих 480p, 720p и 1080i хоть что-то понимают, работают не покладая рук. А пока они работают, нам всем рекомендуется усиленно думать, где достать нормальный HD-телевизор к марту 2007 года.



КИНО ЧЕРЕЗ XBOX LIVE

МЕД И ДЕГОТЬ СЕРВИСА ПРОКАТА ФИЛЬМОВ ОТ MICROSOFT.

Корпорация Microsoft открыла для американцев на просторах Xbox Live специальную службу проката видеопродукции. Она позволяет владельцам Xbox 360 скачивать фильмы и телесериалы в обычном и HD-разрешениях. При этом речь идет не о покупке, а именно о прокате: после получения файла с фильмом, временный владелец имеет в запасе две недели, чтобы его посмотреть, но файл сам сотрется с жесткого диска консоли спустя 24 часа после того, как его впервые запустят.



Стоит все счастье, по европейским меркам, не так уж и дорого: обычная версия нового фильма обойдется меньше чем в три британских фунта, а HD — в четыре. При этом покупатели высококачественных вариантов получат еще и стандартный совершенно бесплатно. За классические ленты (иначе говоря, всякое старье) Microsoft и ее партнеры хотят меньше — два и три фунта соответственно. Один эпизод телесериала стоит чуть больше фунта.

К сожалению, при запуске службы не обошлось без накладок. Из-за сбоя в работе некоторые пользователи так и не получили то, за что заплатили: сервис принял деньги, но решительно отказался выдавать в обмен фильмы. Представители Microsoft сообщают, что непременно возместят убытки всем, кто пострадал от самоуправства. Пока что прокат фильмов запущен только в Северной Америке, однако у Microsoft есть планы по выводу его и на европейский рынок.

ВСЕ ПРОДАНО

ПОСЛЕ СТАРТА Wii И PS3 В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ NINTENDO УВЕРЕННО ЛИДИРУЕТ.

Пусть Nintendo и Sony находятся в совершенно разных положениях, но их первые рапорты о запуске игровых систем Wii и PlayStation 3 в Северной Америке сводятся к одной простенькой мысли: продано все подчистую. В Nintendo не скрывают ни радости, ни цифр: первая поставка из 600 тысяч Wii разошлась полностью, а самой популярной игрой в стартовый период стала The Legend of Zelda: Twilight Princess — ее купили более 450 тысяч геймеров. Спрос на консоль до сих пор превышает предложение, и в Nintendo, несмотря на отсутствие трудностей с производством (рыдай, Sony!), ожидают дефицит систем ближе к Рождеству. В пользу последнего предположения говорит и то, что «Большой N» предстоит делить поставки между Америкой, Японией (старт второго декабря) и Европой (старт восьмого декабря). Нет оснований сомневаться, что обитатели последних двух регионов тоже сойдут с ума и начнут скупать Wii вагонами. В Sony же феноменальным запуск PS3 никто не называет, и вообще представители компании ведут себя скромно, как монашка в баре для байкеров. Количество проданных систем остается тайной за семью печатями, и единственное, что говорят сотрудники японского гиганта, это: «Вся первая поставка распродана». Но цифры от Sony особо и не



нужны. Аналитики, а также Ларри Пробст из Electronic Arts хором заявляют: Sony привезла в Штаты не более двухсот тысяч консолей (а обещала 400!) и сейчас спрос значительно выше предложения. Неурядицы на сборочных линиях не позволяют компании вовсе использовать интерес к системе. Разумеется, это на руку и Nintendo, и Microsoft: многие из тех, кто не смог приобрести PS3, обзаведутся на Рождество маленькой белой коробочкой с пультом или же гигантским белым коробом с геймпадом.

RACING

Акелла

Alarm For Cobra 11 Nitro

Спецстреляц 11 Кобра

Полицейский
Армагеддон



-  Свободный асфальт городских джунглей и деревенских просёлков - территория под контролем полицейских.
-  Каскадерские трюки на бешеных скоростях - полицейские методы.
-  Вой сирен, автоматные очереди и стрекот вертолёта - главный хит полицейской радиостанции.
-  Потрясающая графика воплотит полицейский беспредел в феерических спецэффектах и бескомпромиссно реалистичной модели повреждений.

Немцы - сдержанный и угрюмый народ, который делает очень качественные автомобили и крайне аккуратно их водит. Автобан - длинная и ровная магистраль, по которой педантичные немцы аккуратно ездят на своих качественных автомобилях. Дорожный полицейский - мрачный немец с полосатым жезлом, молча и неподвижно стоит на обочине автобана. Гонимый симулятор - скучный жанр компьютерных игр, где надо кататься по кругу на перегонки с не слишком умными соперниками.

И это не самый полный список стереотипов, которые легко и быстро опровергает Alarm For Cobra 11 Nitro.

Новый симулятор дорожного автобездумия покажет наглядно, что есть полицейские гонки!

Alarm For Cobra 11 Nitro - удар жаркой погоней по автостраде!

SYNETIC
The Factory



М. Видео

ХИТ ZONA

Розничная продажа в магазинах "СОЮЗ", "М. Видео" и "ХитZone"



РЕКЛАМА



© 2006 ООО "Акелла"
 © 2006 RTL Enterprises © 2006 Synetic
 Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
 Игры с доставкой: www.cdgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, pataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mgbox.ru,
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@rostov@mgbox.ru
 Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@nsk@akella.com
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@ekb@sky.ru
 Представитель на Украине "МультиТренд" - www.multitrade.com.ua
 Филкал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КРИЗИС В БРИТАНСКОЙ ИНДУСТРИИ?



ОСНОВАТЕЛЬ FRONTIER ПЕНЯЕТ НА БРИТАНСКОЕ ПРАВИТЕЛЬСТВО.

Основатель студии Frontier Developments Дэвид Брэйбен считает, что правительство Великобритании должно оказывать поддержку разработчикам видеоигр. По его словам, пока чиновники не слишком внимательны к «игроделам»: недавнее изменение налогового законодательства принуждает их платить в казну больше, чем следовало бы. В то же время Брэйбен отмечает, что многие его знакомые давным-давно осели в Канаде, чье правительство создало прекрасные условия для разработчиков, позволяя им с легкостью переезжать туда или открывать там офисы. Такой же комфорт создателям игр обеспечен в Австралии и на Дальнем Востоке.

Х360 ПОБЕДИТ!



ГЛАВА MICROSOFT УВЕРЕН В УСПЕХЕ СВОЕЙ ПЛАТФОРМЫ.

Билл Гейтс полностью уверен, что нынешнее Рождество станет сверхуспешным для консоли Xbox 360 и конкуренция со стороны PlayStation 3 не помешает Microsoft этого добиться. Билл полагает, что разница в год между запуском X360 и PS3 дала его системе то преимущество, которое сыграет решающую роль в битве консолей. При этом глава MS весьма своеобразно отметил силу марки PlayStation: «Sony может сделать восемьдесят тысяч кирпичей, и люди все равно будут их покупать».



SONY НАДО БЫТЬ СКРОМНЕЕ



РОББИ БАХ УВЕРЕН, ЧТО SONY ВЗВАЛИЛА НА ПЛЕЧИ СЛИШКОМ БОЛЬШУЮ НОШУ.

Президент отделения Entertainment and Devices корпорации Microsoft Робби Бах считает, что корень последних неудач Sony на игровом рынке — в том, что японская компания слишком расплывает свои усилия и пытается ухватить больше, чем сможет поднять. «Они конкурируют с Nintendo и ее DS с помощью PlayStation Portable, они конкурируют с нашей Xbox 360, выставляя против нее PlayStation 3 — это «растягивает» компанию и не дает ей сосредоточить усилия на чем-то одном».

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Vivendi назвала выпущенный в октябре мультитиплатформенный проект Scaface одним из самых успешных за последнее время. И на то есть все основания: за два месяца продаж игра в версиях для PC, PS2 и Xbox разошлась в количестве миллиона копий.

Компания Infogrames, владеющая издательством Atari, объявила результаты первой половины нынешнего финансового года. Согласно им, убытки составили 43,9 миллиона долларов, что почти на 16 миллионов лучше результатов, показанных годом раньше.

Томону Итагаки из компании Tetsu лично подтвердил, что планы по созданию пятой части сайтинга Dead or Alive существуют. Сейчас Итагаки-сан уже раздумывает, какой именно будет игра, но пока неохотится делиться подробностями.



EA И PSP

ГЛАВА ELECTRONIC ARTS ВЫСКАЗАЛСЯ О БУДУЩЕМ КАРМАННОЙ КОНСОЛИ SONY.



Руководитель Electronic Arts Ларри Пробст считает, что Sony необходимо снизить цену на консоль PlayStation Portable и выпустить в ближайшем будущем ее уменьшенную версию, чтобы подстегнуть продажи. «Я думаю, PSP сейчас необходим новый — меньший, чем тот, что сейчас, — вид и более низкая цена», — рассказал он в одном из интервью. Осторожный Ларри воздержался от однозначных заявлений, но поведал, что «не будет ничего удивительного, если Sony снизит цену на стандартную PSP до 149 долларов и предложит новую, усовершенствованную модель по цене в 249 или 299 долларов». Также мистер Пробст разоткровенничался насчет политики EA в отношении PSP. Как выяснилось, все слухи, что издательство планирует выпуск оригинальных проектов для карманной консоли Sony, — ложь и провокация. На самом деле монстры игровой индустрии относятся к PSP как к приносящей деньги свалке барахла: их политика по отношению к платформе сводится к тому, чтобы эксплуатировать на ней сериалы, уже зарекомендовавшие себя на других системах. То есть, не ждите для PSP эксклюзивного и оригинального проекта от EA, удел консоли — порты, римейки и побочные ответвления.

КИРПИЧИ ЗА 200 ЕВРО

ЧАСТЬ АМЕРИКАНСКИХ WII ОКАЗАЛАСЬ БРАКОВАННОЙ.

Nintendo, увы и ах, не смогла провести запуск Wii совсем без помарок. Вскоре после появления этой игровой системы в Северной Америке разъяренные покупатели завалили компанию жалобами, что их Wii сломались. Как выяснилось, поломка произошла после того, как владельцы консолей подключились к сервису WiiConnect24 и скачали оттуда системный апдейт. Nintendo довольно быстро разобралась, в чем дело, и признала, что небольшая часть американского тиража Wii оказалась бракованной. Все павшие в неравном бою с апдейтом системы компания заменит в самые кратчайшие сроки. Тем же несчастным, что перед поломкой Wii успели оплатить что-либо из предлагаемого «Большой N» дополнительного содержимого (например, игры с сервиса Virtual Console), придется подождать немного дольше, так как для восстановления этих данных потребуется время.



MICROSOFT ЛАТАЕТ ДЫРЫ

КОРПОРАЦИЯ УКРЕПЛЯЕТ ЗАЩИТУ XBOX LIVE.



Запустив на просторах Xbox Live службу видеопроката, корпорация Microsoft незамедлительно взялась за укрепление безопасности, чтобы отвести жадных от фильмов европейцев и японцев от использования услуги, которая пока предназначена только для американских пользователей. Для этого MS ввела

проверку биллинга кредитной карты, зарегистрированной на XBL-аккаунте, и проверку «прописки» самого аккаунта. Также ходят слухи (именно слухи — MS все замалчивает), что начнется повальное удаление «фальшивых аккаунтов», которые хитрые пользователи регистрируют по «левым»

адресам, чтобы заполнить не предназначенные для их региона слуги. То есть, если вы вдруг зарегистрировались в XBL, указав в качестве адреса что-нибудь вроде «улица Ленина, город Нью-Йорк, США» ради американских демо-версий игр, готовьтесь попрощаться со своей учетной записью.

Акелла

ЖАНР / АСТІОН / СІМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

ARMA

ARMED ASSAULT

ДОЛГОЖДАНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ОПЕРАЦИИ ФЛЕШПОИНТ"



idea
games

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

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

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



Bohemia
Interactive
STUDIO



М.видео

ВИДЕОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М. Видео" и "ВидеоЛена"

© 2006 "Akella" © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Неправильное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.sdamlev.ru Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natalya@coinavigator.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@megabox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@rostov@i.ua.net
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

КУРС НА WII

НОВАЯ СТУДИЯ EA ЗАЙМЕТСЯ WII-РАЗРАБОТКАМИ.

Издательство Electronic Arts сделало очередное приобретение. На этот раз была поглощена студия Headgate, с которой EA сотрудничала с 2000 года при разработке серий Tiger Woods и Madden. Сразу после приобретения было названо новое имя команды, EA Salt Lake, и объявлена ее задача – разработка игр для недавно запущенной консоли Nintendo Wii.



Представители EA и бывшей Headgate, как это и принято в игровой индустрии, выражают восторг по поводу сделки и надеются на долгосрочное сотрудничество.

КОДЗИМА СКУЧАЕТ

СОЗДАТЕЛЮ MGS ОЧЕНЬ ГРУСТНО БЕЗ ВИБРАЦИИ ГЕЙМПАДА PS3.

Хидео Кодзима, разрабатывающий сейчас для PlayStation 3 игру Metal Gear Solid 4, проговорился, что ему очень не хватает функции вибрации. «Я очень скучаю по rumble-функции и даже сейчас надеюсь, что она все-таки возвратится», – заливаясь слезами, сообщил Кодзима-сан. Рыдайте дальше, Хидео: не далее как месяц назад Фил Харрисон подвел черту под всеми вибрационными слухами: гироскопы – это круто, а без вибрации можно обойтись.



ИТАГАКИ ЗАЩИЩАЕТСЯ

СОЗДАТЕЛЬ DOA БЫЛ ОБВИНЕН В СЕКСУАЛЬНОМ ДОМОГАТЕЛЬСТВЕ.

Томонобу Итагаки готовится подать в суд иск о защите собственной чести и достоинства, виной чему неприятный инцидент, имевший место в ноябре 2006 года. Тогда создателя сериала Dead or Alive обвинила в сексуальном домогательстве его бывшая коллега, потребовавшая денег в качестве возмещения морального ущерба. Компания Тесто провела собственное расследование и пришла к выводу, что иск – лишь месть за понижение в должности, а все обвинения в насилии – клевета.



Глава студии Climax Карл Джеффри призывает Sony предпринять решительные действия, чтобы улучшить положение PSP на рынке. «Положа руку на сердце, мы беспокоимся за будущее PSP», – заявил Карл. – DS обходит консоль Sony по всем статьям, а сама Sony не особо старается изменить это».

Рэй Магуайр из британского отделения Sony высказал свое мнение относительно будущего материальных носителей данных. Обычно многие деятели индустрии пророчат им скорую смерть от рук цифровой дистрибуции, но Рэй полагает, что у привычных нам дисков большое будущее, а до забвения им еще много-много лет.



PS4 НЕ БУДЕТ?

КАДРОВЫЕ ПЕРЕСТАНОВКИ В РУКОВОДСТВЕ SCE.

Главная новость из числа пришедших за минувшие две недели: бывший глава американского подразделения Sony Каз Хираи отозван из Штатов в Токио. И отозван вовсе не для того, чтобы совершить харакири на глазах у начальства, а чтобы занять пост руководителя всей Sony Computer Entertainment. Ранее угнетавший это неуютное креслице своей пятой точкой Кен Кутараги тоже пошел на повышение – подальше от разъяренных геймеров, которые не прочь обвинить его во всех неприятностях с PlayStation 3. Впрочем, представители Sony отмечают, что на новом троне председателя SCE Кенни будет зорко наблюдать за происходящим в отделении и приложит весь свой многовековой опыт для укрепления позиций PlayStation. То есть, если вы вдруг подумали что-нибудь, вроде «наконец-то мы избавились от этого маленького, гнусного, лживого...», то зря радуетесь.

Тем не менее, главной для нас скрипкой в SCE стал господин Хираи – именно от него мы будем выслушивать последние новости о PlayStation 3 и оправдания по поводу провалов, если таковые потребуются. Каз Хираи присоединился к SCEA в 1995 году, и именно он представлял американской публике платформы PS one, PlayStation 2 и PlayStation Portable.

Эти кадровые перестановки некоторые аналитики посчитали предвестниками скорого ухода Sony из консольного бизнеса. Так, господин Юту Сакураи предположил, что PlayStation 4 мы уже никогда не увидим: с приходом к власти Хираи Sony сосредоточится на производстве игр и в конце концов последует примеру Sega, которая после провала Dreamcast перестала выпускать приставки. Это предположение встретили в штыки многие аналитики и деятели индустрии, назвав его преждевременным и даже откровенно глупым. Примерно в том же ключе высказались по теме «PS4 не будет» и представители самой Sony.



ЭТО ОЧЕНЬ ДОРОГО

NAMCO BANDAI О СТОИМОСТИ РАЗРАБОТКИ ИГР ДЛЯ PS3.

Глава компании Namco Bandai Такео Такасу приподнял завесу тайны над тем, сколько в наши суровые времена стоит разработка игр для PlayStation 3. А стоит она, как выяснилось, очень недорого: по словам господина Такасу, его компании необходимо продавать не менее полумиллиона копий каждой своей игры для PS3, чтобы начать получать с нее прибыль. Стоимость одной лишь графики в игре для консоли Sony равна одному миллиарду иен (6.5 миллионов евро), что более чем в два раза превышает расходы на производство графики для Wii-проектов.

Напомним, что Namco Bandai выпустила для PS3 пару проектов: Ridge Racer 7 и Mobile Suit Gundam. При запуске консоли в Японии именно эти игры стали лидерами продаж – каждая из них разошлась в количестве примерно тридцати тысяч копий.



SILVERFALL

Волшебный мир Нельве уже никогда не будет прежним. Достижения технологии 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 пробудит 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 Нельве.

- 8 самобытных рас на выбор
- Необычный и увлекательный сюжет
- Прорыв побочных квестов!
- От выбора стороны зависят облик, экипировка и таланты
- Мощный графический движок с поддержкой PhysX и Ragdoll
- Более 160 разношерстных или вовсе медузчатых монстров
- Система настройки героя позволяет задать пол, возраст, внешность...
- У героя может быть до 8 спутников, которые меняются под Вашим влиянием



© 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.



РЕКЛАМА

© 2006 ООО "Акелла". Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. www.cdgames.ru
 Тек. поддержка: (495) 383-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой
 Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
 Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru



М. Видео

XIT ZONA

Разничная продажа в магазинах фирм "COIO3", "М Видео" и "XitZona"

Представитель на Украине "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

НОВЫЕ ПРОЕКТЫ RELIC

РАЗРАБОТЧИКИ WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR ПРИСМАТРИВАЮТСЯ К ЖАНРУ RPG.

Компания Relic, улучшившая себе карму выпуском RTS Company of Heroes и Warhammer 40.000: Dawn of War, кажется, решила откусить небольшой кусочек и от ролевого каравая. Недавно появились объявления, в которых Relic призывает под свои знамена специалистов по разработке MMORPG и RPG. Пока трудно сказать, идет речь об одном проекте или о двух разных, но нам уже любопытно. Вот бы это была ролевая игра по вселенной Warhammer 40.000!



СКАЗКА О СИНЕЙ PSP

SONY И NAMCO BANDAI ГОТОВЯТ ДЛЯ ЯПОНЦЕВ РОЖДЕСТВЕНСКИЙ ПОДАРОК.

Sony и Namco Bandai Games, уподобившись сиренам, зазывают в свои объятия тех несчастных, что до сих пор, по какому-то глупому недоразумению, не успели приобрести консоль PlayStation Portable и по уши влюбиться в сериал Tales of. Специально для них «слонь» игростроения придумали предложение, от которого нельзя отказаться: на Рождество в Японии ограниченным тиражом выйдет комплект Tales of the World: Radiant Mythology Special Pack. В него, помимо RPG Tales of the World, входит PSP (очаровательный синенский вариант), а также энное количество интересных фанатам тематических подарков.



ЩАС СПОЮ...

СВОЕ 20-ЛЕТНЕ СЕРИАЛ YS ВСТРЕТИТ С МУЗЫКОЙ.

Двадцатилетнюю годовщину существования сериала Ys в Японии отметят с помпой: компания Nihon Falcom намерена провести два концерта, на которых будут исполняться композиции из игры. Первый «мини-концерт» пройдет уже 21 декабря и приурочен к выпуску очередной части Ys – Ys Origin. Второй же намечен на конец марта и будет куда более грандиозен: на нем исполнят как классические композиции вроде «To Make the End of Battle», так и мелодии из новой Ys Origin.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

За несколько дней до выпуска в Японии RPG Jeanne D'Arc (PSP) компания Sony представила геймерам парочку персонажей из нее: девочку-воришку Poyz (Rose) и мага Кэри (Cairé). Разработчики из Level 5 сообщают, что в зависимости от действий геймера один из них присоединится к его команде. Выход Jeanne D'Arc в Японии уже состоялся.

Поставщик программ для мобильных телефонов Index Holdings приобрел 7.7 миллиона акций разработчиков сериала Megami Tensei – компании Atlus, став таким образом держателем крупнейшего пакета ее ценных бумаг. Станет ли в будущем Atlus выпускать больше простеньких игр вместо, скажем, Persona 4, пока остается только гадать.



ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ DISGAEA

GRIM GRIMOIRE ОТ NIPPON ICHI – ЕЩЕ ОДНА ПРИЧИНА, ЧТОБЫ ЗАМЕНИТЬ PS2 НА КОНСОЛЬ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ.

Nippon Ichi Software анонсировала новый проект для консоли PlayStation 2 – Grim Grimoire. Сами разработчики Disgaea «Гримуар» именуют не иначе как «симулятором мага». И, судя по всему, не без оснований. Главной героиней Grim Grimoire станет девушка по имени Лиллет, на которую в один до неприличия погожий денек свалилось невиданное счастье – ее приняли в элитную школу магии. Директором в школе работает знаменитый маг, победивший ранее короля демонов. А само учебное заведение располагается в бывшей башне одного злобного поганца, благодаря чему у учеников нет недостатка в развлечениях – резиденция до сих пор скрывает множество крайне опасных секретов. Так вот, на пятый день обучения Лиллет случилась небольшая катастрофа и все умерли. Ну, почти все: наша героиня и легендарный директор школы остались в живых. И, разумеется, незамедлительно взялись за поиски хулигана, который посмел сорвать учебный процесс. Nippon Ichi разрабатывает Grim Grimoire совместно с расположенной в Осаке компанией Vanillaware. Ее основатель Сейя Камия ранее работал вместе с Atlus над RPG Princess Crown. Дата выхода игры пока не объявлена.

ДАЕШЬ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ RPG!

MIST OF CHAOS ОТ IDEA FACTORY СТАНЕТ ПЕРВОЙ ЯПОНСКОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ RPG НА PS3.

Компания Idea Factory представила публике новое детище – стратегическую RPG под названием Mist of Chaos для консоли PlayStation 3. Действие разворачивается в мире Адес (Ades), где далеко не безмятежно сосуществуют различные страны. Выбрав одну из них, мы поведем ее армии в бой, чтобы традиционно объединить разрозненные государства в одну державу под руководством себя любимого. Завоевательный поход не слишком отличается от кампаний в предыдущих играх Idea Factory: переместившись на глобальной карте из точки А в точку Б, персонаж попадет на трехмерное поле брани, где и объяснит супостатам, как они ошиблись, когда не остались сегодня дома. Изредка процесс уничтожения врагов будет прерываться сюжетными сценками. Представители Idea Factory сообщают, что Mist of Chaos станет их первым проектом для PlayStation 3. Что весьма любопытно, ранее компания уже анонсировала для консоли Sony одну игру – Shinten Makai VI. Правда, если учесть, что официальный сайт давно не обновлялся, а в пресс-релизах мелькает совсем другое название, не нужно быть Шерлоком Холмсом, чтобы предположить: с Shinten Makai VI приключилось нечто нехорошее и вредное для здоровья. Как бы там ни было, Mist of Chaos появится в магазинах Страны восходящего солнца в феврале будущего года и, скорее всего, станет первой стратегической RPG, сделанной японцами для PS3.





Представьте... все по максимуму

Модный дизайн, удобная форма, актуальные цвета – перед Вами три новых слайдера от Samsung. Получите удовольствие от безупречного сочетания стиля и новейших мультимедийных возможностей. Телефоны Samsung – современное звучание Вашей жизни.



X530



E250



C300





Wario Ware: Smooth Moves

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 15 ЯНВАРЯ 2007 ГОДА



Очередная часть сериала, суть которого – стремительно сменяющиеся микро-игры продолжительностью всего в несколько секунд каждая. Smooth Moves продемонстрирует нам сотни способов использовать хваленый пульт Wii. Подсказки перед каждой микро-игрой научат, как правильно держать пульт; затем геймерам придется угадать верное действие (ведь игры выбираются произвольно!) и успеть выполнить его. Как всегда, нет оснований сомневаться, что освоиться в Wario Ware: Smooth Moves будет легко всем – от мала до велика.



Romance of the Three Kingdoms XI

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 6 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 16 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

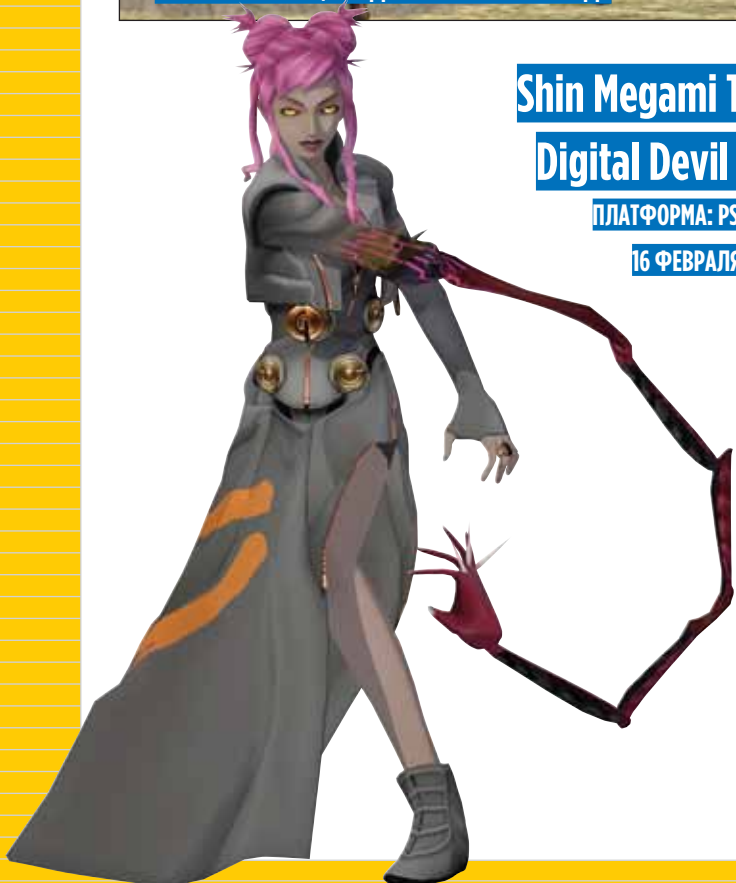


График выхода лучших игр на ближайшие два месяца

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.



Mario Slam Basketball

ПЛАТФОРМА: DC | КОГДА: 2 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

PC

| | | | |
|---------|--|--------------|--------|
| 08.01 | Patriots: A Nation Under Fire | DreamCatcher | США |
| 09.01 | Backyard Baseball 2007 | Atari | США |
| 09.01 | Heart of Empire: Rome | Paradox | США |
| ✓ 15.01 | Blitzkrieg 2: Fall of the Reich | CDV Software | Европа |
| ✓ 15.01 | City Life: World Edition | CDV Software | США |
| ✓ 16.01 | World of Warcraft: The Burning Crusade | Blizzard | Европа |
| ✓ 17.01 | Jade Empire: Special Edition | 2K Games | США |
| 19.01 | Runaway 2: The Dream of the Turtle | Ascaron | Европа |
| 22.01 | Alien Shooter: Vengeance | CDV Software | США |
| ✓ 23.01 | Europa Universalis III | Paradox | США |
| 30.01 | Battlestations: Midway | Eidos | США |
| 02.02 | Arthur and the Minimoys | Atari | Европа |
| 05.02 | Dead Reefs | DreamCatcher | США |
| 05.02 | Genesis Rising: The Universal Crusade | DreamCatcher | США |
| 06.02 | Fuel | DreamCatcher | США |
| 13.02 | LA Street Racing | Groove Games | США |
| ✓ 13.02 | Test Drive Unlimited | Atari | США |
| 16.02 | Tortuga: Two Shadows | Ascaron | Европа |
| 19.02 | War Front: Turning Point | CDV Software | США |
| ✓ 23.02 | Supreme Commander | THQ | Европа |

PLAYSTATION 2

| | | | |
|---------|--|---------------|--------|
| 01.01 | Dead Eye Jim | Phoenix Games | Европа |
| ✓ 01.01 | Guilty Gear Series | Aksys | США |
| 01.01 | Street Warrior | Phoenix Games | Европа |
| 02.01 | Karaoke Revolution Presents: American Idol | Konami | США |
| 09.01 | Backyard Baseball 2007 | Atari | США |
| 26.01 | Power Volleyball | Phoenix Games | Европа |
| 26.01 | Transworld Skateboarder | Phoenix Games | Европа |
| ✓ 01.02 | Persona 3 | Atius | США |
| 02.02 | Sega Megadrive Collection | Sega | Европа |
| 05.02 | Ghost Rider | 2K Games | США |
| 06.02 | Romance of the Three Kingdoms XI | Koei | США |
| ✓ 06.02 | Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 | Konami | США |
| 09.02 | Avatar: The Last Airbender | THQ | Европа |
| 09.02 | Cartoon Network Racing | Game Factory | Европа |
| 09.02 | Impossible Mission | Play It! | Европа |
| ✓ 09.02 | Okami | Capcom | Европа |
| 09.02 | White Van Racer | Phoenix Games | Европа |
| ✓ 13.02 | Test Drive Unlimited | Atari | США |
| 14.02 | Super Trucks Racing 2 | XS Games | США |
| 15.02 | Lumines Plus | Buena Vista | Европа |
| ✓ 16.02 | God Hand | Capcom | Европа |
| ✓ 16.02 | Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 | Ghostlight | Европа |
| 23.02 | Capcom Classics Collection | Capcom | Европа |

PLAYSTATION 3

| | | | |
|-------|-------------------|-----------|-----|
| 15.01 | College Hoops 2K7 | 2K Sports | США |
| 06.02 | F.E.A.R. | Vivendi | США |

Wii

| | | | |
|-------|--------------------------|----------|--------|
| 15.01 | Wario Ware: Smooth Moves | Nintendo | США |
| 26.01 | Impossible Mission | Play It! | Европа |
| 05.02 | Bust-A-Move Bash! | Majesco | США |

✓ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 18 ЯНВАРЯ 2007 ГОДА



Вторая часть «симулятора адвоката» предоставит нам четыре новых дела для молодого юриста Феникса Райта. Нас ждут старые знакомые и новые персонажи, чуть видоизмененная система допроса и тонны, тонны диалогов. Хотя на DS выйдет порт оригинальной игры на GBA, и ничего нового в нее не добавится, мы со всей ответственностью заявляем: прохождения займет никак не меньше десяти часов. Десять часов интригующего сюжета и юморных перепадок – чем не повод жрать Justice for All?



Lunar Knights

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 6 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА

Guilty Gear Judgment

ПЛАТФОРМА: PSP

КОГДА: 9 ФЕВРАЛЯ 2007 ГОДА



09.02 Barnyard THQ Европа

XBOX 360

12.01 Lost Planet: Extreme Condition Capcom Европа
 30.01 Fuzion Frenzy 2 Microsoft США
 06.02 Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 Konami США
 23.02 Battlestations: Midway Eidos Европа

NINTENDO DS

02.01 Yu-Gi-Oh! GC: Spirit Caller Konami США
 05.01 Micro Machines V4 Codemasters Европа
 05.01 Rafa Nadal Tennis Codemasters Европа
 16.01 Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All Capcom США
 19.01 Star Fox DS Nintendo Европа
 19.01 Tennis DS Play It! Европа
 22.01 Hotel Dusk Room 215 Nintendo США
 25.01 Eye Q O3 США
 26.01 Charlotte's Web Sega Европа
 26.01 Impossible Mission Play It! Европа
 29.01 Actionloop Nintendo Европа
 01.02 SNK vs. Capcom Card Fighters DS SNK Playmore США
 02.02 Arthur and the Minimoys Atari Европа
 02.02 March of the Penguins DSI Games Европа
 02.02 Mario Slam Basketball Nintendo Европа
 05.02 Diddy Kong Racing Nintendo США
 05.02 The Settlers Ubisoft США
 06.02 Lunar Knights Konami США
 06.02 Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 Konami США
 07.02 Juka and the Monophonic Menace SouthPeak США
 09.02 Biker Mice from Mars Game Factory Европа
 09.02 Disney's Kim Possible: Global Gemini Buena Vista Европа
 23.02 Fossil League D.T.C. D3 Европа
 23.02 Fruitfall Play It! Европа
 27.02 Steel Horizon Konami США

PSP

09.01 Puzzle Scape O3 США
 09.01 Winx Club: Join the Club Konami США
 12.01 Prince of Persia Rival Swords Ubisoft Европа
 17.01 100 Bullets D3 США
 19.01 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas Ubisoft США
 26.01 Dungeon Siege: Throne of Agony 2K Games Европа
 01.02 M.A.C.H. Vivendi США
 02.02 Sega Megadrive Collection Sega Европа
 02.02 Ultimate Board Game Collection Valcon США
 05.02 Ghost Rider 2K Games США
 06.02 Capcom Puzzle World Capcom США
 06.02 Gurumin: A Monstrous Adventure Mastiff США
 06.02 Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 Konami США
 09.02 Avatar: The Last Airbender THQ Европа
 09.02 Dead Head Fred D3 Европа
 09.02 Every Extend Extra Buena Vista Европа
 09.02 Guilty Gear Judgment Majesco Европа
 09.02 Impossible Mission Play It! Европа
 16.02 Arthur and the Minimoys Atari Европа
 16.02 Test Drive Unlimited Atari Европа
 18.02 Monster Kingdom: Jewel Summoner Atlus США

Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Великобритания на сей раз не пошла на громкие новинки: в «десятке лучших» — лишь завсегдатаи чартов. Gears of War свои 15 минут славы получила и уступила место извечно любимым англичанами гонкам и футболу.

Японский хит-парад покинула Animal Crossing: Wild World, на протяжении целого года державшаяся в десятке самых продаваемых игр Страны восходящего солнца. На ее место уже поспел будущий повелитель продаж: новая DS Training от Nintendo, которая предлагает геймерам поупражняться в манерах и этикете, поступила в продажу в конце октября и пользуется спросом. Полное название ее, надо сказать, ничуть не уступает по длине предыдущим «тренингам»: Kanshuu Nihon Josikiryoku Kenteikyokai Imasara Hito ni ha Kikenai Otona no Joushikiryoku Training. Впрочем, на первом месте пока обустроилась Samurai Warriors 2 Empires.

В России же появилось коллекционное издание Need for Speed Carbon — и мигом отвоевало первенство. А уж когда поспеет более дешевая русская версия, у прочих претендентов на трон и вовсе пропадут всякие шансы. Даже новый каталог для The Sims 2 удостоился лишь третьей позиции: несмотря на сырость Gothic 3, поклонники смели ее с полок.

Еще одна предсказуемая фаворитка — русскоязычная «Killzone: Освобождение» для PSP. Тут и игра качественная, и имя знаковое, и интерфейс на родном языке. Впрочем, даже это не помогло «Освобождению» одолеть непоколебимую Vice City Stories, зато бывший лидер Tekken: Dark Resurrection остался далеко позади.



Gothic 3
ПЛАТФОРМА: PC

Европейский хит-парад



| | | |
|----|---|-----------------|
| 1 | FIFA 07 | Electronic Arts |
| 2 | Need for Speed Carbon | Electronic Arts |
| 3 | Gears of War | Microsoft |
| 4 | The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| 5 | Pro Evolution Soccer 6 | Konami |
| 6 | WWE SmackDown! vs RAW 2007 | THQ |
| 7 | Call of Duty 3 | Activision |
| 8 | Lego Star Wars II: The Original Trilogy | Lucas Arts |
| 9 | Bratz: Forever Diamondz | THQ |
| 10 | Cars | THQ |

КОММЕНТАРИИ

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

Хит-парад Японии



| | | | |
|----|---|--------------|-----|
| 1 | Samurai Warriors 2 Empires | Koei | PS2 |
| 2 | Imasara Hito ni ha Kikenai Otona no Joushikiryoku Training DS | Nintendo | DS |
| 3 | Pokemon Diamond | Nintendo | DS |
| 4 | Pokemon Pearl | Nintendo | DS |
| 5 | Kirby Squeak Squad | Nintendo | DS |
| 6 | Magic Taizen | Nintendo | DS |
| 7 | New Super Mario Bros. | Nintendo | DS |
| 8 | Yakuza | Sega | PS2 |
| 9 | Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| 10 | Naruto: Konoha Spirits | Namco Bandai | PS2 |

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Европейский и японский хит-парады

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

Обозначения

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

PS2 (GamePark)



| | |
|----|--|
| 1 | Need for Speed Carbon: Коллекционное издание |
| 2 | Black |
| 3 | FIFA 07 |
| 4 | Tekken 5 |
| 5 | Pro Evolution Soccer 6 |
| 6 | Need for Speed: Most Wanted |
| 7 | Resident Evil 4 |
| 8 | God of War |
| 9 | Ледниковый период 2: Глобальное потепление |
| 10 | Shrek 2 |

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



| | |
|----|---|
| 1 | Grand Theft Auto: Vice City Stories |
| 2 | Killzone: Освобождение |
| 3 | Need for Speed Carbon: Own the City |
| 4 | Medal of Honor Heroes |
| 5 | Loco Roco (русская версия) |
| 6 | FIFA 07 |
| 7 | Daxter |
| 8 | Tekken: Dark Resurrection |
| 9 | Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 |
| 10 | Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца |

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



- 1 Need for Speed Carbon: Коллекционное издание
- 2 Black
- 3 FIFA 07
- 4 Need for Speed: Most Wanted
- 5 Tekken 5
- 6 Pro Evolution Soccer 6
- 7 Metal Gear 3: Subsistence
- 8 Marvel: Ultimate Alliance
- 9 Canis Canem Edit
- 10 Grand Theft Auto: San Andreast

PC (Box)



- 1 Need for Speed Carbon: Коллекционное издание
- 2 Gothic 3
- 3 The Sims 2: Каталог – Все для праздника
- 4 The Sims 2: Питомцы
- 5 FIFA 07 (русская версия)
- 6 Battlefield 2142 (русская версия)
- 7 World of Warcraft
- 8 Цезарь IV (русская версия)
- 9 The Sims 2 (русская версия)
- 10 The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь

PC (Jewel)



- 1 Neverwinter Nights 2
- 2 Gothic 3
- 3 Heroes of Might and Magic 5: Владыки севера
- 4 Warhammer 40000 Dawn of War: Dark Crusade
- 5 Heroes of Might and Magic 5
- 6 Ex Machina: Меридиан 113
- 7 Санитары подземелий
- 8 Полный привод: VA3 4x4
- 9 Тачки
- 10 Just Cause

PSP

- 1 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 2 Need for Speed Carbon: Own the City
- 3 Killzone: Освобождение
- 4 Tekken: Dark Resurrection
- 5 Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
- 6 FIFA 07
- 7 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
- 8 Pursuit Force
- 9 50 Cent: Bulletproof G Unit Edition
- 10 Grand Theft Auto: Liberty City Stories

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».



Битва на Курской Дуге - кульминация Великой Отечественной Войны, апофеоз самоотверженного героизма и кровопролитной жестокости. Нацисты проигрывают на ключевом, Восточном, направлении: в Сталинграде повержена армия генерала Паулюса. Силы Красной Армии воодушевленно атакуют: немец бежит от Москвы. Коса нашла на камень и высекла искру грандиозного пожара.

Ещё никогда стратегия в реальном времени не была так филигранно точна и послушна исторической правде. Продуманная игровая механика допускает использование всего богатства реальных стратегий и тактик на стороне СССР и фашистской Германии.

ВЕНЕЦ ЭВОЛЮЦИИ СЕРИАЛА «БЛИЦКРИГ» ДЛЯ ИСТИННЫХ ЦЕНИТЕЛЕЙ ЖАНРА!

© 2006 "Nival Interactive", © 2006 "N-Game Studios"



Параметры оружия и техники соответствуют реальным прототипам прошлого

Новая система подкреплений привносит реализм в игровой процесс

Известные и редкие образцы техники: Fla m и Panzer II Fla mingo, Stur mpanzer II Bison...

Расположение объектов и оборных укреплений воспроизведено по историческим документам

120 разновидностей пехоты и бронетехники

Проработанный сетевой режим

www.akella.com

© ООО 2006 "Акелла" Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Незаконное копирование преследуется. Игры с доставкой www.edgates.ru

Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
 Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com
 Екатеринбург, (343)297-34-42, akellabk@sky.ru

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
 Представитель на Украине "Мультитрек" - www.multytrade.com.ua

Филиал ООО "Порт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон (812) 252-49-65.

ХИТ ZONA
М.видео
СОЮЗ

РЕКЛАМА

Pro Диск | Видео часть

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

ЕСЛИ БЫ НАШ ДИСК БЫЛ КУЛИНАРНЫМ ИЗДЕЛИЕМ, ТО КАКИМ ИМЕННО? Я ДУМАЮ, РАЗНЫХ ВАРИАНТОВ БЫТЬ НЕ МОЖЕТ. КОНЕЧНО ЖЕ, ПИЦЦЕЙ! СУДИТЕ САМИ: КРУГЛЫЙ (ХОТЯ С ДЫРКОЙ. НО НЕ БУБЛИК. ПРОСТО ПИЦЦА С ДЫРКОЙ), СОСТОИТ ИЗ КУЧИ ИНГРЕДИЕНТОВ (НА ОДНУ ТОЛЬКО ВИДЕОЧАСТЬ НАКИДАНЫ ВИДЕОФАКТЫ, ПРЕВЬЮ, ОБЗОРЫ И Т.Д.) И, НАКОНЕЦ, ВКУСНЫЙ – В ТОЙ ЖЕ МЕРЕ, СКОЛЬ И ПИТАТЕЛЬНЫЙ. О, И ВЫ ДАЖЕ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ДОСТАВКУ НА ДОМ! КАК ИЗВЕСТНО, ПИЦЦЫ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ НАПОЛНЕНИЯ. СЕГОДНЯ МЫ ПОДАЕМ ВАМ ПИЦЦУ «ВЫСТАВОЧНАЯ», ТАК КАК ГЛАВНЫМ ИНГРЕДИЕНТОМ, ЗАДАЮЩИМ ТОН ВСЕМУ БЛЮДУ, ЯВЛЯЕТСЯ ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ОБЗОРА ПРОШЕДШЕЙ В КОНЦЕ ПРОШЛОГО ГОДА ВЫСТАВКИ «ИГРОМИР». ОСОБО УТОЧНЕННЫЙ ОТТЕНОК ВКУСУ ПРИДАЮТ ПЕРВЫЕ ВИДЕООБЗОРЫ ИГР С WII И PLAYSTATION 3. ЭТО RAYMAN RAVING RABBIDS И RIDGE RACER 7. А ЧЕМ ДИСК ЛУЧШЕ ПИЦЦЫ? ТЕМ, ЧТО НЕОБЯЗАТЕЛЬНО КУШАТЬ ВСЕ ВПЕРЕМешКУ: ЛЮБОЙ ИНГРЕДИЕНТ ЛЕГКО МОЖНО ПРОПУСТИТЬ!

//SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



ЦЕЛЫХ

7

ВИДЕООБЗОРОВ

РОВНО

4

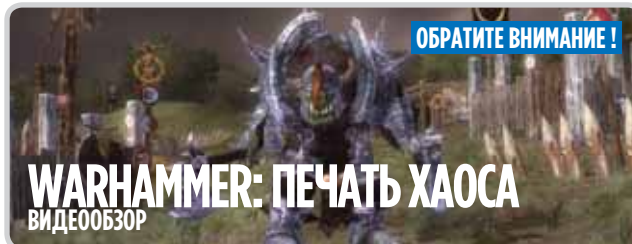
ВИДЕОПРЕВЬЮ

БОЛЕЕ

30

МИНУТ «ИГРОМИРА»

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



WARHAMMER: ПЕЧАТЬ ХАОСА
ВИДЕООБЗОР

ВИДЕОРЕПОРТАЖ

«ИГРОМИР»

В прошлый раз мы представили вашему вниманию короткий репортаж о нашем стенде. Теперь же вас ждет самая настоящая видеоэкскурсия по прошедшей выставке. Вы виртуально посетите стены таких отечественных издателей, как «1С», «Акелла», «Руссобит-М» и «Нивал», а также ознакомитесь с новыми проектами этих компаний. И это только первая часть нашего «Спеца». Продолжение следует!



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- Dark Sector **PC** **PS3** **Xbox 360**
- Warhammer Online: Age of Reckoning **PC**
- Lost Planet: Extreme Condition **Xbox 360**
- EVE Online: Revelations **PC**
- Spectrobes **DS**
- Sam & Max Episode 2: Situation: Comedy **PC**
- Afrika **PS3**

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- Far Cry Vengeance **Wii**
- UFO: Afterlight **PC**
- Full Auto 2: Battlegrounds **PS3**
- Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 **Wii**

ВИДЕООБЗОРЫ:

- Ridge Racer 7 **PS3**
- Gears of War **Xbox 360**
- Call of Duty 3 **Xbox 360**
- Enchanted Arms **Xbox 360**
- Rayman Raving Rabbids **Wii**
- Warhammer: Печать Хаоса **PC**
- Санитары Подземелий **PC**

ТРЕЙЛЕРЫ:

- Command & Conquer Tiberium Wars **PC**
- Halo 3 **Xbox 360**
- MotorStorm **PS3**

БАНЗАЙ:

- ef – a fairy tale of the two (опенинг)
- Koda Kumi – Twinkle (клип)
- Patlabor 2 (российский трейлер)
- Vampire Hunter D: Bloodlust – Das Omen (клип)

SPECIAL:

- ИгроМир
- Интервью с разработчиками S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Казуальные игры (сопроводительные материалы)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

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

2. РАЗДЕЛЫ

- VideoFacts – выпуск самых горячих видеонюх от наиболее громких проектов.
- VideoPreview – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- VideoReviews – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Trailers – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игровые фильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Banzai! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

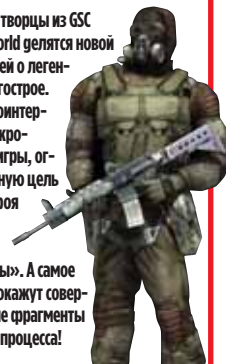


Для некоторых роликов видеочасти (например, для игровых фильмов) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

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

Наконец-то творцы из GSC Computer World делятся новой информацией о легендарном долготрое. В этом видеоинтервью они раскроют завязку игры, огласят конечную цель главного героя и расскажут об особенностях «Зоны». А самое главное – покажут совершенно новые фрагменты из игрового процесса!



НЕ ПРОПУСТИТЕ!

RAYMAN RAVING RABBIDS

Видеобзор

А-а-а-а-а! Бешеные Зайцы поработили наш разум! Безумная подборка развеселых мини-игр вкупе с уникальными возможностями контроллера Wii выдают потрясающий результат и заряд хорошего настроения. А между тем это еще и наш самый первый видеобзор второй приставки нового поколения. И, конечно же, мы не ограничимся банальным показом происходящего на экране, ведь в играх для Wii главное – это непосредственные увлечения игрока.

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



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

HALO 3 XBOX360

трейлер

Не прошло и полугодия, как Bungie решила порадовать нас новым трейлером. Но что это? Неужели гетство Мастера Чифа? Но воспоминания быстро сменяются уже привычным хаосом войны...



COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS PC

геймплей

Коротенький, зато полностью геймплейный ролик. Полторы минуты кровопролитного конфликта между GDI и NOD: танки «Мамонт», Обелиски Света и поля Тиберума. Как же мы соскучились по всему этому!



MOTORSTORM PS3

геймплей

В любой гонке должна быть изюминка. Изюминка Motor Storm – это невероятное количество деталей, гаек, болтиков и прочей ерунды, на которые разваливается автомобиль. Оцените сами!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

FAR CRY VENGEANCE Wii

И снова нас ждет возвращение на не самый гру-желюбный, но такой тропический остров. Готовьте красную гавайку и патронш батареек для Wii-контроллера.



UFO: AFTERLIGHT PC

Великая серия пошаговых стратегий несколько лет назад получила второе рождение. А прямо сейчас переживает третье. Но почему игра вдруг стала походить на The Sims с инопланетянами?!



ВИДЕООБЗОРЫ

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

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ PC

Отечественный ответ Fallout: ролевая игра про головорезов по мотивам книги ст.о/у Гоблина.



RIDGE RACER 7 PS3

Вечная спутница Sony снова с нами. Все та же физика, бесконечный грифт и бешеная скорость.



GEARS OF WAR XBOX360

Первая игра на движке Unreal engine 3.0 – и сразу в яблочко! Мы оценили и сингл, и мультиплеер.



ВИДЕОФАКТЫ

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

DARK SECTOR PC XBOX360 PS3



LOST PLANET: EXTREME CONDITION XBOX360



AFRIKA PS3



• EVE Online: Revelations PC • Spectrobes DS • Sam & Max Episode 2: Situation: Comedy PC • Warhammer Online: Age of Reckoning PC • Dark Sector PC PS3 Xbox 360 • Lost Planet: Extreme Condition Xbox 360 • Afrika PS3

БАНЗАЙ

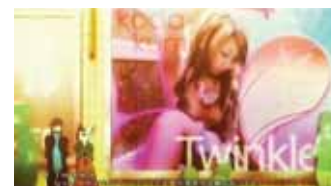
EF – A FAIRY TALE OF THE TWO ОПЕНИНГ

Интерактивная новелла ef – a fairy tale of the two никогда не попала бы на наши страницы, кабы не этот потрясающий анимационный ролик за авторством Макото Синкая («Голос галек-звезды»).



KODA KUMI – TWINKLE КЛИП

На студии Studio 4C нарисовали четыре эксклюзивных аниме-клипа для свеженьких хитов. Первый из них, на песню Twinkle поп-звезды Коды Куми, – на этом диске!



Pro Диск | PC-Часть

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

ОПАСНЫЕ НЫНЧЕ ВРЕМЕНА ПОШЛИ. ВОТ ПОРОЙ ЗАСИЖИВАЕШЬСЯ ДОПОЗДНА В ОФИСЕ, КОГДА УЖЕ ВСЕ УШЛИ ДОМОЙ. СИДИШЬ-СИДИШЬ И ТУТ БАЦ, КТО-ТО ХВАТАЕТ ТЕБЯ ЗА ШЕЮ, ПОДНОСИТ К ГОРЛУ НОЖ И ХРИПЛЫМ ГОЛОСОМ ГОВОРИТ: «ДЕМО-ВЕРСИЯ DOUBLE AGENT – НА ДИСК!». НУ КАК ТУТ НЕ СОГЛАСИТЬСЯ? ПИШУ ЭТИ СТРОКИ ПОКА ВОКРУГ ЕЩЕ СВЕТЛО, БОЯЗЛИВО ОЗИРАЯСЬ ПО СТОРОНАМ. ВОЗМОЖНО, ЭТО ПОСЛЕДНЕЕ ПОСЛАНИЕ, НО ЗНАЙТЕ, ДЕМКА НЕ ЗАПУСТИТСЯ, ЕСЛИ ВАША ВИДЕОКАРТЧКА НЕ ПОДДЕРЖИВАЕТ ШЕЙДЕРЫ ВЕРСИИ 3.0. СЛЕДУЮЩАЯ ТАЙНА: НА ДИСКЕ НАХОДИТСЯ ЧИСТОСЕРДЕЧНОЕ ПРИЗНАНИЕ ПРОДЮСЕРА S&C TIBERIUM WARS. ПОСТОЙТЕ, НАШЕЛ ЕЩЕ КОЕ-ЧТО... ЭТО ЖЕ СЕКРЕТНЫЕ РОЛИКИ КОМЕДИЙ «КРУТЫЕ ЛЕГАВЫЕ» И «МИСТЕР БИН НА ОТДЫХЕ». ВЛАДЕЛЬЦЕВ PSP ЖДЕТ ОЧЕРЕДНОЕ ОБНОВЛЕНИЕ ПРОШИВКИ ДО ВЕРСИИ 3.02, А ЗАОДНО СВЕЖИЙ РОЛИК CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII. ОЙ, ЧТО ЭТО ЗА ШУМ?..

//А.УСТИНОВ



НА PC-Части

БОЛЕЕ

ТРЕЙЛЕРЫ К

РОЛИКИ К



1

ГИГАБАЙТА
ДОПОЛНЕНИЙ

5

ФИЛЬМАМ

10

ИГРАМ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

МОДИФИКАЦИЯ

INVASION 44 V. ALPHA 2.0



ДЕМО-ВЕРСИЯ

ТОМ CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

Ubisoft выпустила демо-версию Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent. Доступна миссия «Okhots», в которой Сэм Фишер должен пробраться через снежные бури и ледяные воды в центр террористического лагеря. Уровень начинается с захватывающего парашютного прыжка. Преступник уничтожит патрулирующих солдат, далее по замерзшей речке доберется до вражеской базы. Насыщенный и напряженный геймплей, реалистичное оружие и специальные шпионские устройства, современная графика жгут своего игрока. Двойному агенту будет не так просто предотвратить очередную террористическую атаку.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

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

2. РАЗДЕЛЫ

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

- ▶ Галерея – обои рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- ▶ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- ▶ Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- ▶ Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- ▶ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

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

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

Q: Не читается диск! Что делать?!

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

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИЯ:

- ▶ Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

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

ДРАЙВЕРЫ:

- ▶ ForceWare 93.81 x64
- ▶ ForceWare 93.81 x86
- ▶ ForceWare 97.28 Windows XP
- ▶ Intel Chipset Installation Utility 8.1.1.1010

ПАТЧИ:

- ▶ Battlefield 2142 v1.06
- ▶ Dungeon Cleaners v1.0.3 RU
- ▶ В тылу врага 2 v1.04.1 RU
- ▶ Завтра война v1.1.0.5 RU
- ▶ Вторая мировая v1.1.0.11 RU
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade v1.1.1 RU

SHAREWARE:

- ▶ AstroRaid
- ▶ Bubble Dragon 1.1
- ▶ Bud Redhead
- ▶ Danger UXB
- ▶ Gold Man 1.2
- ▶ Leaping Freddy
- ▶ Space Runner 1.1
- ▶ Total Defence 1.1

СОФТ:

- ▶ AVG AntiVirus Free 7.5.432a861
- ▶ Trojan Remover 6.5.4
- ▶ Sateira CD and DVD Burner 2.6
- ▶ novaPDF Pro 4.2 build 196
- ▶ XnView 1.90 beta 2
- ▶ BitTorrent 5.0.3
- ▶ eMule 0.47c
- ▶ Hamachi 1.0.1.2
- ▶ WebSite-Watcher 4.30 Beta 6
- ▶ Acoustica CD/DVD Label Maker 3.03
- ▶ ClickyMouse 6.31
- ▶ Stick 2.4
- ▶ Copernic Desktop Search 2.01.2541
- ▶ WorkTime 3.19
- ▶ ATV Flash Player 1.3
- ▶ Cool Flash Player 2.21
- ▶ Reaper 1.47
- ▶ Tag&Rename 3.3 Beta 2
- ▶ Winamp Total RU 5.32.1003
- ▶ Xilisoft Video Converter 3.1.17.1129b
- ▶ Digital ObjectRescue Pro 4.4

- ▶ Free Hex Editor 3.12
- ▶ Hard Drive Inspector 1.95
- ▶ Uninstall Tool 2.0.5
- ▶ WinLock 4.51

СОФТ-СТАНДАРТ:

- ▶ Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- ▶ ATV Flash Player 1.3
- ▶ DivX Player 6.3.1
- ▶ Fraps 2.8.1
- ▶ HyperSnap-DX 6.11.10
- ▶ Media Player Classic 6.4.9.0
- ▶ Miranda IM 0.7 Alpha 6
- ▶ Mozilla Firefox 2.0 Final
- ▶ OIP Build 7990
- ▶ Virtual CD 8.0.0.6
- ▶ Win2000 FAQ 6.0.0
- ▶ WinRAR 3.62
- ▶ WinXP FAQ 3.0.5
- ▶ X Codec Pack 2.1.2 build 408

WIDESCREEN:

- ▶ Крутые легавые
- ▶ Мистер Бин на отдыхе
- ▶ Волкодав
- ▶ Smokin' Aces
- ▶ The Host

ВИДЕОРОЛИКИ:

- ▶ WarioWare: Smooth Moves [W](#)
- ▶ Necro-Nesia [W](#)
- ▶ The Chronicles of Spellborn [D](#)
- ▶ Castlevania: Portrait of Ruin [D](#)
- ▶ Sam & Max Episode 2: Situation: Comedy [D](#)
- ▶ Star Wars: Lethal Alliance [D](#)
- ▶ Metal Gear Solid: Portable Ops [D](#)
- ▶ The Legend of Zelda: Twilight Princess [W](#)
- ▶ Blue Dragon [Xbox 360](#)
- ▶ Rayman Raving Rabbids [W](#)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.02
 Демо-версия: Ridge Racers 2
 Видеоролики: Crisis Core: Final Fantasy VII, HOT PXL
 А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

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

ГАЛЕРЕЯ

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



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

КРУТЫЕ ЛЕГАВЫЕ

Преуспевающего полицейского из мегаполиса направляют на службу в маленький городок, где в напарники ему достается полный идиот. Трейлер переполнен забавными эпизодами.



МИСТЕР БИН НА ОТДЫХЕ

Новые приключения мистера Бина, который этот раз отправился отдохнуть во Францию. Во Франции, как выяснилось, много всего интересного – там тоже очень весело!



FREEWARE/SHAREWARE

BUD REDHEAD

Платформенная «прыгалка» со множеством уровней: в густом лесу с монстрами, в древнем Египте с мумиями, в средневековом замке с привидениями и даже в космическом корабле с пришельцами. Разнообразные враги и отличная графика.



LEAPING FREDDY

Веселый толстячок путешествует по подземельям, собирает конфеты, мороженое, гамбургеры и другие вкусности. Перемещаться по комнатам можно с помощью лестниц, движущихся платформ и так далее. Чтобы перейти на следующий уровень, вам понадобится ключик, в поисках которого и протекает большая часть этой игры.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

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



КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Подборка игр в дополнение к статье о казуальных играх.



RAYMAN RAVING RABBIDS

Обои для рабочего стола, иконки, скринсейверы... Полный набор!



СОФТ

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

SATEIRA CD AND DVD BURNER 2.6

Sateira CD&DVD Burner весит всего 3,3 Мбайт, и при этом обладает удобным интерфейсом, умеет создавать образы и содержит все необходимые инструменты быстрой и качественной записи дисков.

XNVIEW 1.90 BETA 2

Мощная и совершенно бесплатная программа для просмотра и конвертирования графических файлов. Приличное количество инструментов, многие действия которых можно объединять в сценарии.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE V1.1.1

Обновление добавило возможность прописать лицензионный ключ в системный реестр. Это необходимо для игры на официальных серверах.

В ТЫЛУ ВРАГА 2 V1.04.1

Свежий патч оптимизирует работу приложения, улучшает интерфейс и добавляет в игру некоторые новые возможности – как в однопользовательском режиме, так и в мультиплеере.

WWW

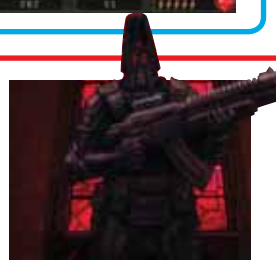
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

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

ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

Амер Аржамы, продюсер игры, поделится секретом «как привести в жанр что-то новое, при этом не отходя от классической схемы». Кроме того, вы узнаете, как компьютер будет погостраиваться под ваш стиль игры, какие актеры задействованы в съемках заставочных роликов и, как водится, «многое другое».



ДОПОЛНЕНИЯ

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

CALL OF DUTY 2

Первым делом, стоит обратить внимание на обновленную версию великолепной карты mp_Resistance Paris, но не меньший интерес вызовет и mp_Island Assault: вот он, наглядный пример того, как можно сделать удачную карту при отсутствии ключевых элементов (понятно, что под немцами пообразумевались японцы, но их в игре нет, а сделать тихоокеанскую карту хочется!). Также советуем mp_Twin Ridges 1.02; в отличие от других побочных картогородков, на mp_Twin Ridges дохочуливо и в красках показано, как такие городки превратить в развалины.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

Развел в этот раз целиком и полностью отган на растерзание поклонникам режима Defuse. Для вас – пятерка новых карт, каждая из которых сделана по высшему разряду. Очередной выброс новых работ пришелся akurat на День Всех Святых, так что две карты так или иначе связаны с нечистой силой. И если на de_Hangcastle царит веселый балаган, то на de_Nightmare порой становится не по себе: атмосфера киношного ужасника перегана весьма правдоподобно.



HALF-LIFE 2

Сетевые локации неожиданно повалили пачками, в определенный момент обогнав даже Counter-Strike: Source. В нынешней подборке их целых семь. Прежде всего, стоит взглянуть на dm_Tropic Enhanced: так и кажется, что играешь не в Half-Life 2, а в Far Cry! Не меньший интерес вызывает dm_OldValley: автор данной работы удачно симитировал «огромные просторы» (игрокам выделен лишь небольшой кусок игрового поля, остальное лишь декорация). Также советуем обратить внимание на такие работы, как dm_Promontory и dm_Ulterior.



OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

В разгеле Operation Flashpoint: Resistance на сей раз всего один фрайл, зато это тотальная конверсия. Для могостроительного сообщества Operation Flashpoint модификация Invasion 44 давно уже стал местным долгостроем, сравнимым с Duke Nukem Forever. Шутка ли – работа над ним началась еще летом 2001 года, и лишь сейчас появилось хоть что-то осязаемое. Увы, Invasion 44, вероятно, так и останется «версией Alpha 2.0», поскольку команда разработчиков банально разбежалась. Но и сейчас мод достоин звания одного из лучших за прошедший месяц.



RFACTOR

Могостроители к теме Caterham SuperSeven почему-то не обращались. И только сейчас один из лучших споркаров прошлого столетия стал доступен поклонникам rFactor. Являясь логическим продолжением легендарного Lotus Seven, Caterham SuperSeven представляет собой уникальную смесь не слишком мощно по меркам суперкаров двигателя и очень легкого кузова. Никаких излишеств и как можно меньшая масса – именно такова была формула Колина Чепмена, создателя Lotus Seven.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Наибольший интерес в нынешней подборке плагинов вызывает работа Tamriel Travellers 0.97, созданная для тех, кто предпочитает собранный в поземельях лут сбывать поближе к месту боя. Отныне в различных уголках игры появляются торговцы, тренеры, маги и прочие полезные персонажи. Все они не сидят на одном месте, а слоняются туда-сюда. Чаще всего их можно встретить у дорожных развилок, близ городов и поселков. Советуем взглянуть и на Ridable dandfeary; его автор сделал из исчадия Oblivion ездовое животное. Вот это погарочек!



UNREAL TOURNAMENT 2004

Вслед за Carball 2.6 на свет появилась еще одна модификация «про машинки». Unreal Demolition Beta 5 Full содержит около десятка различных режимов, наиболее интересен из них Demolition. Это настоящая отдушина для тех, кто вырос на Destruction Derby и Carmageddon! Никаких пушек, никаких придамбасов – только машина, которая сама становится оружием. Хороший разгон, форсаж, и противника разносит вдребезги. Надо лишь не забывать, что железная лошадка не бессмертна и нуждается в периодическом ремонте.



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Мод DoW40K Beta 4 – это один из представителей модификаций, авторы которых главной целью ставят не появление новых рас, а качественную доработку старых. Серьезно переработан баланс, к примеру, каждый новый генератор будет стоить дороже предыдущего. Разумеется, не обошлось и без переработки пехоты: старая пехота перелелана, а также появились новые юниты. Немалые изменения и добавления претерпела и техника. Одним словом, получилась интересная модификация, которая привнесла в игру много нового.



ПО ТУ
СТОРОНУ
АЗЕРОТА...

Странствуй по землям Пустоты
верхом на летающем
драконе.

Обуздай
мистическую силу
Кровавых
Эльфов.

Достигни 70-го уровня
и открой для себя мир новых
возможностей.

ТЕБЯ ЖДЕТ
НОВЫЙ,
НЕЗНАКОМЫЙ
МИР!

Высвободи
дарованную светом
мощь Дренсев.



январь 2007

Оформи предварительный заказ на сайте www.softclub.ru, и ты гарантированно сможешь
купить игру в день российской премьеры и получишь в подарок сувенир от Blizzard!

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

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



«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

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



«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

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



ИГРА НОМЕРА

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

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

СИСТЕМА ЖАНРОВ

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

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

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




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

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

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

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Для вашего удобства мы в каждом номере публикуем три варианта конфигурации для сборки нового компьютера. По мере снижения цен на комплектующие и при появлении интересных новинок мы будем уточнять их. В рецензиях на игры

для PC мы указываем, на какой машине – слабой, средней или мощной – игра полностью раскрывает свой потенциал. Чтобы узнать системные требования игры, посмотрите на цвет надписи в выходных данных статьи –   .

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Игровой PC высшего класса. В продаже можно встретить процессор Intel Core 2 Duo E6700, но сейчас он слишком дорог, и устанавливать его смысла нет. Со всеми необходимыми задачами справится его младший и куда более доступный собрат. Для самой мощной конфигурации мы также выбрали дисковую RAID-систему. Установщик операционной системы потребует специальный набор драйверов, зато потом все игры будут грузиться намного быстрее!

| | |
|---|-------|
| Процессор: Intel Core 2 Duo E6600 (2.4 ГГц, 4Мбайт, ядро Conroe, LGA775) | \$381 |
| Материнская плата: ASUSTeK P5B Deluxe (P965) | \$212 |
| Оперативная память: Corsair 2 Гбайт KIT DDR-II PC-6400 | \$341 |
| Видеосистема: Sapphire ATI RADEON X1950XT (PCI-E, X1950XTX, 256Мбайт) | \$342 |
| Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320 Гбайт 16 Мбайт (3320620A) | \$228 |
| CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-760A IDE | \$104 |
| Звук: Creative Audigy4 | \$50 |

Итого: **\$1 658**

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Компьютер среднего уровня, как в плане цены, так и в отношении производительности. В будущем пользователь сможет обновить процессор, увеличить объем оперативной памяти до 2 Гбайт, а также сменить видеокарту (скажем, на NVIDIA GeForce 8800).

| | |
|--|-------|
| Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 ГГц, 2 Мбайт, LGA775) | \$291 |
| Материнская плата: EliteGroup P965T-A (P965) | \$116 |
| Оперативная память: 2xHYUNDAI/HYNIX DDR-II DIMM 512 Мбайт PC-5300 | \$160 |
| Видеосистема: BFG R78256GSOC (PCI-E, nVIDIA 7800GS, 256 Мбайт) | \$333 |
| Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA-II 320 Гбайт 16 Мбайт (3320620A) | \$114 |
| CD-привод: DVD RAM&DVD±R/RW&CDRW NEC ND-4571A IDE | \$40 |
| Звук: Creative Audigy4 | \$50 |

Итого: **\$1 102**

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Максимально доступная конфигурация выдаст в играх 20-40 кадров в секунду в зависимости от настроек графики. В общем и целом такой компьютер прослужит своему владельцу 6 месяцев, после придется пожертвовать виртуальными красотами и снизить уровень графических настроек. Наиболее целесообразный апгрейд: замена видеокарты.

| | |
|--|-------|
| Процессор: ATHLON 64 X2 3800+ (2.0 ГГц, 1 Мбайт, ядро Windsor, Socket AM2) | \$183 |
| Материнская плата: GigaByte GA-M57SLI-S4(nForce 570 SLI) | \$141 |
| Оперативная память: Corsair 1 Гбайт KIT DDR-II DIMM PC-4200 | \$138 |
| Видеосистема: Sapphire <ATI RADEON X1650XT (PCI-E, X1650XT, 256 Мбайт) | \$144 |
| Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200rpm SATA II 200 Гбайт 8 Мбайт (SP2004C) | \$72 |
| CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW SONY AW-G170A IDE | \$36 |

Итого: **\$715**

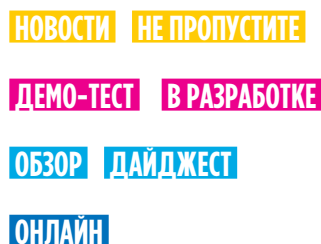
Все цены указаны по состоянию на 11 декабря 2006 года

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

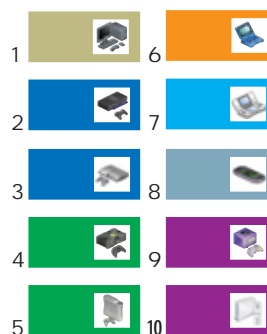


Цветовое кодирование рубрик



Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит только от типа рубрики.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



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

- 1 - PC
- 2 - PlayStation 2
- 3 - PlayStation 3
- 4 - Xbox
- 5 - Xbox 360
- 6 - Game Boy Advance
- 7 - Nintendo DS
- 8 - PlayStation Portable
- 9 - GameCube
- 10 - Nintendo Wii



RAYMAN RAVING RABBIDS



ОТЛИЧНО



– Зайчишка-зайка серенький под елочкой сидел...
 – Не «сидел», а «мотал срок за попытку порабощения мира»!
 – А-А-А-а-а-а-а-а-а!!!

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Wii
- ▶ ЖАНР:
special.mini-games
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Montpellier
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
go 4
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.raymanzone.com>



▶ Автор:
Артём «сг» Шорохов
cg@gameland.ru



ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

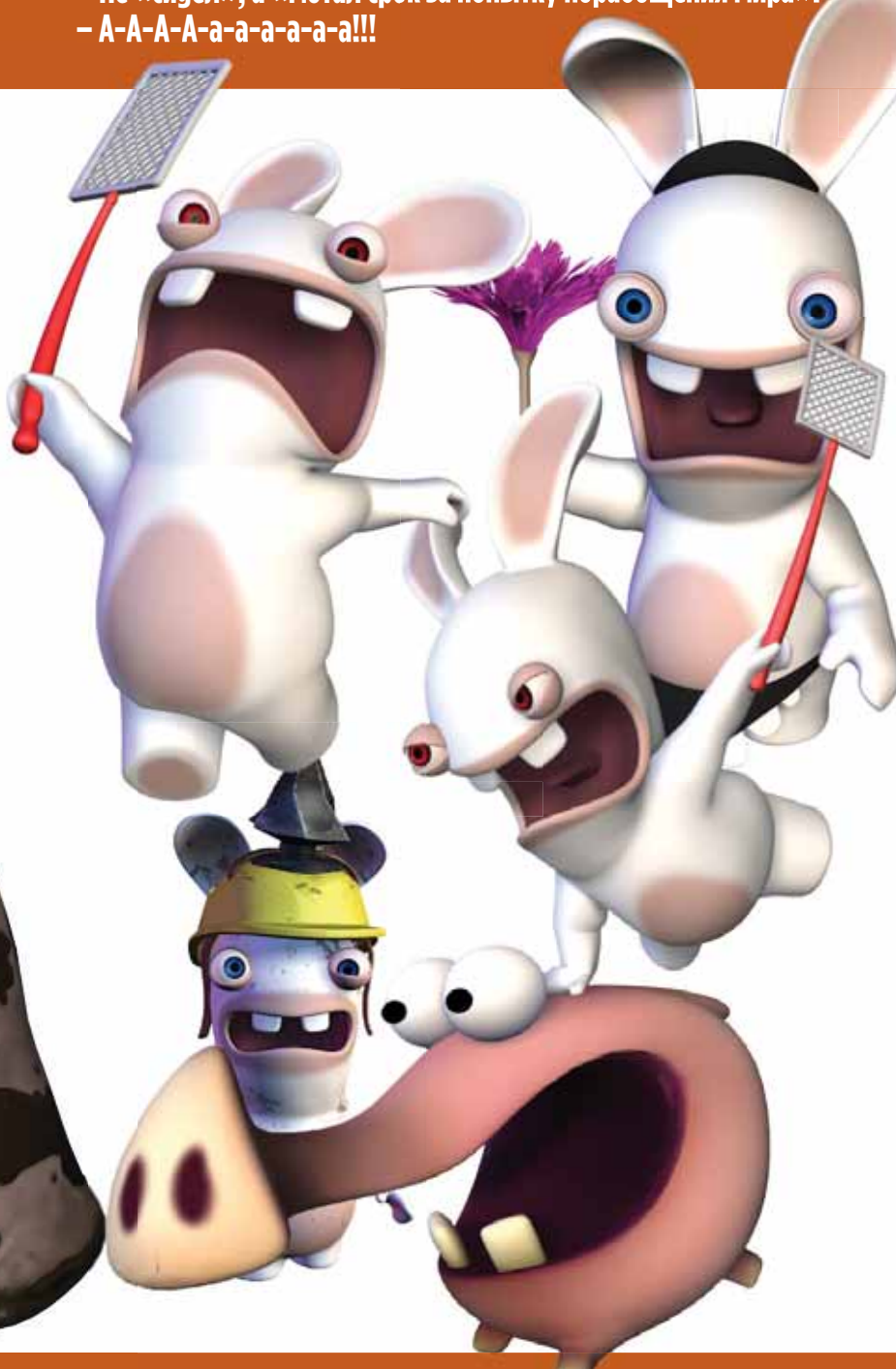
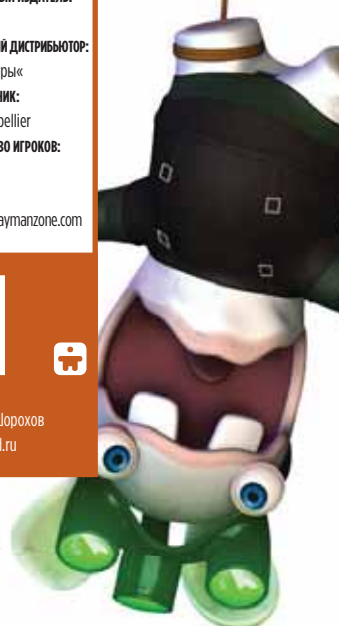
**Зайцы! ЗАЙЦЫ!!
 ЗА-А-АЙЦЫ!!!**
 Очень много веселья, куча интересных мини-игр, в которые хочется играть и играть, приличный мультиплеер.

МИНУСЫ

Графика формально устарела, сюжета как такового нет. При желании игру можно одолеть за пару вечеров.

РЕЗЮМЕ

Герб и гимн возможностей Wii. Такой голжна была быть Wii Sports – шумной, веселой и разнообразной!



«Зайца – животная ухом длинная, умом короткая, нравом буйная и ужась какая музыкальная...» – выцарапывал наверхья на берёзовом свитке какой-нибудь юный натуралист древности. Добавим от себя: «Телом крепкая и к покорению мира склонная». Доподлинно известно также, что у Зайцев ну очень плохая реакция (об этом даже целая мини-игра есть), а потому много воды утекло с тех пор, как милые грызуны, и лисой, и волком обиженные, таинственно исчезли с планеты. И совсем немного, прежде чем Великая Ушастая Цивилизация вдруг понастроила гигантских зайкоподобных роботов и двинула войска к границе резервации. Долго ли, коротко ли, добралась армия до опушки...



«Я очень хотел, чтобы завязка была как можно более простой и понятной, – оправдывается Мишель Ансель перед журналистами. – Обезумевшие зайцы втайне от всех веками вынашивали планы по захвату мира... Пришло их время! Это одно большое клише и полнейшая нелепость, а вовсе не роман в суперобложке. Да, примитивно, но в то же время развязывает руки и даёт хорошего пинка воображению; в таких условиях куда больше курьезных ситуаций, а герои вольны поступать, как им заблагорассудится. Не надо этих ваших зрениких легенд, потерянных цивилизаций и прочего барахла. Это комедия! Вроде «Марс атакует!» или фильмов от «Монти Пайтон». Абсурд и веселье!»

Надо сказать, что именно в этих словах из недавнего интервью никакого лукавства нет. Но вернёмся ненадолго на пару лет назад, в Монпелье, где под чутким руководством Анселя и недреманным оком Джексона близится к концу работа над игрой с некортким названием Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie. Ба! Чьи это уши торчат? Так точно – зайчи! В раздумьях о том, как должен выглядеть самый главный недруг Рэймена в новой игре, Мишель Ансель... слегка увлёкся. Уже тогда грозные ушастые тени начали являться к нему (а затем и к прочим семи десяткам членов команды) по ночам и даже в обеденные перерывы. Неудивительно, что следующим проектом команда занялась, едва «Кинг Конг» отправился в печать. Или даже на полчаса раньше. Быть может, именно из-за этой поспешности, несмотря на всю продуманность Главной Идеи (к тому времени стало понятно, что новые похождения Рэймена будут, гм, отличаться от предыдущих), игровая концепция менялась не однажды. До какого-то дня Икс даже сами создатели не всегда знали, что именно получат в конце – разработку мира, стили и персонажей заслоняла собой всё остальное. Казалось бы: ну Рэймен, ну опять победит по уровням спасать милых сердцу хороших персонажей от коварных кроликов. В основе – всё тот же JADE engine, мультиплатформенный движок, не раз обкатанный в Ubisoft с целью по-

кроличьи плодить успешные игры на все-все консоли. Красота безоблачная! И тут Nintendo прислала девкиты Wii.



«Управление бюджет таким простым и понятным, — захлебывался мэтр, — ведь обе руки Рэймена легко

соотнести с каждой из половинок контроллера. Вы представить не можете, как удобно управлять орлом в небе или акулой в море простыми движениями рук! А ведь еще придется танцевать с кроликами! Оставлю вас наедине с воображением!..»

Но за кулисами E3 всё очевиднее становился разлад между задуманным платформерным сиквелом и... тем, куда звала душа. Дальше... Дальше нашего лазутчика в Ubisoft разоблачил невесть откуда взявшийся Заяц в форме агента секретной службы, и поток информации прервался. Вроде бы, Мишель Ансель оставил доработку изначально задуманной игры на попечение коллег, а сам с горсткой приближенных с головой ушёл в создание секретной, «другой» — той, о которой ещё совсем недавно не знал никто. Время шло-шло, шло-шло и вдруг замерло на отметке «14 ноября», когда загнипнотизированная многочисленными видеороликами о жизни и быте психованных Зайцев геймерская братия ринулась в магазины за приставками Nintendo Wii и коробками с игрой Rayman Raving Rabbids. Вилка — в розетку, диск — в щель! Начинается игра.

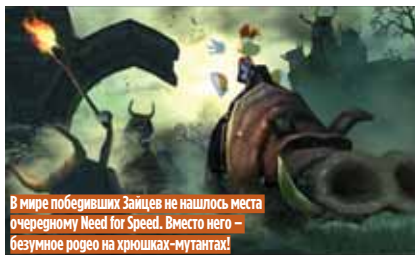
A-A-A-a-a-a-a-a!!!

Настало время отдрнуть полог тайны: RRR для Wii — вовсе не платформер. Это... сборник мини-игр! Сейчас, когда все прочие версии ещё только приближаются к финишной черте (впрочем, в редакции поговаривают, что со дня на день к нам попадёт PC-вариант), уверенно говорить нельзя, но я готов порпорить: «наши» Зайцы — лишь пролог, предыстория основных событий, которые возьмутся излагать многоплатформенные, «другие» Зайцы. Станут ли они лучше? Вопрос открытый. Но им придётся очень-очень постараться, чтобы переплюнуть Зайцев нынешних.

Внимательно взгляните в оценку. Восемь баллов. Если вы не видите ничего предосудительного в сборнике ладных мини-игр, более того — признаёте за подобным диском право на чью-то любовь и на то, чтобы зваться отдельным жанром, накинйте полбалла. Если же считаете, что все мини-забавы (даже самые лучшие) железной рукой надобно загнать в гетто бонус-уровней «нормальных игр», не стесняйтесь полбалла вычест. Истина, как водится, где-то посередине. На отметке «8.0». И — да. Это всего лишь («целый»?) сборник мини-игр. Сборник, где простые и незатейливые забавы перемежаются с весьма глубокими в плане геймплея — и во всём за вывеской полнейшего безумия, хаоса, заячьего визга, вантузов и азартного угара ощущается непоколебимое чувство меры. Авторы вообще очень тонко чувствуют, какая идея «хороша пока свежа», а какую не стыдно триж-

Уши сюжета

Когда Зайцы решили поработить мир Рэймена, они начали с главного — упрятали за решетку самого героя. И то ведь верно: сколько уже злодеев, начинавших с нападения на Белый дом, нашли свой бесславный конец в битве с назойливым и могучим Героем-Спасителем. А тут можно бросить надежду вся человечества в Колизей на потеху толпе, и дело в шляпе — никто не помешает расселяться по беззащитной планете, угнетать коренное население, мародерствовать и не закрывать дверцу туалета. Так что всю игру Рэймену только и нужно просыпаться утром и пог тычками Зайца-охранника выходить на арену — на растерзание очередной тройки мини-игр, необязательного «квалификационного» этапа и некоего «заключительного испытания каждого дня». Поначалу Зайцы-зрители воспринимают чужака в штыхи: проносят на трибуны оружие — вантузы, венчики да шумовки, коими грозно потрясают, приходя в бешенство от ваших успехов. День ото дня их отношение меняется, в какой-то момент Рэймен даже становится настоящим национальным героем, в комфортабельной камере которого среди ковров и открыток от зайчих-поклонниц найдется место даже музыкальному центру! Что, впрочем, не мешает коварным Зайцам раз от раза вручать ему огин и тот же приз — вантуз. Но наш герой не так-то прост: в борьбе за дело благородное и вантуз — инструмент Провидения. Побег неминуем! А вот финал игры нарочито открытый. Что и заставляет задуматься, не продолжение ли истории расскажут нам грядущие версии RRR для других приставок?



В мире победивших Зайцев не нашлось места очередному Need for Speed. Вместо него — безумное родео на хрюшках-мутантах!



«Дело мастера боится!» В нашем случае Дело — это Зайцы, а в руке Мастера — лопата.

Дергать уши своими руками!



Коровометатель

Цель: Зашвырнуть корову как можно дальше.

Метод: Поднимите пульт высоко над головой и начните делать вращательные движения (представьте, что у вас в руке лассо), постепенно убыстряя их. В нужный момент необходимо выбросить руку вперед.



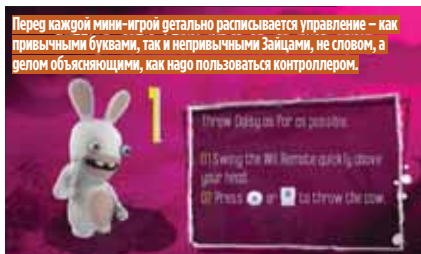
Колесо Фортуны

Цель: Набрать как можно больше очков, швыряясь вантузом в привязанного к колесу Зайца.

Метод: Ухватите пульт на манер уротика, как следует прицельтесь (не забудьте об упреждении), симитируйте движение броска уротика.



Все как и обещано: Зайцы ни-ког-да не закрывают за собой дверь. Придется помогать. Всем сразу. Иначе – вантузом в лоб. Больно...



Перед каждой мини-игрой детально расписывается управление – как привычными буквами, так и непривычными Зайцами, не словом, а делом объясняющими, как надо пользоваться контроллером.



«Зайца – животная ухом длинная, умом короткая, нравом буиная, телом крепкая и к покорению мира склонная».



«Зайцы всегда воруют чужие сценарии!»
Практически каждый уровень Bunny Hunt пародирует какую-нибудь игру или целый жанр. Переверните страницу – там есть примеры.



Зайцы-выбегайцы
Как Мишель Ансель приуменьшил Зайцев, большого секрета нет: некто с длинными ушами должен был стать сфероточием всемирного Зла в егва-егва наклевавшемся тогда «новой игре про Рэймена». Таинство в том, как из одного чернильного наброска рождаются целые цивилизации. Ведь, как ни крути, игра вышла совсем не про Рэймена, он тут лишь вторая скрипка, даром что главгерой. На его месте мог оказаться хоть Человек-паук, хоть Йоши, хоть Лара Крофт с этими ее пистолетами. Потому что солируют тут ЗАЙЦЫ! Много-много совершенно свихнувшихся, обуревших и до колки забавных Ушастых! Геймерское Я среди них стерто, на многих геймплейных участках герой даже не виден – он погразумевается за кадром (например, на рельсошутерных уровнях с видом из глаз). А в индустрии родилась еще одна марка – Raving Rabbids. Из японского названия Рэймена уже выкинули, игра называется просто Rabbids Party. Да и продолжению (уже можно не сомневаться, что мы присутствуем при зачатии нового сериала) Рэймен, скорее всего, не понадобится. Потому как Зайцы, что называется, «выстрелили». Их запомнят наолго.

Справедливо полагая, что больше всяких умных слов дорогому читателю интересно, как все это играется, автор-зайцевеу знакомит вас с некоторыми наиболее изобретательными мини-играми, коих, напомню, тут великое множество. Честно говоря, именно Rayman Raving Rabbids, а не кучую Wii Sports стоило вкладывать в каждую коробку с приставкой, чтобы во всех красках расписать, «на что она способна, эта наша Wii».



Хор мальчиков-зайчиков



Пейте, Зайцы, молоко!

Цель: набрать как можно больше очков, пресекая всякие попытки хора сральшить.
Метод: как только услышите диссонанс (кто-то из хористов орет благим матом), направьте пульт на какого-нибудь Зайца и нажмите кнопку. Если нарушитель гуе-нибудь неподалеку, поозреваемый его выдас: ткнет пальчиком. Как найдете певца-отвору, быстрым взмахом левой руки с нунчаком отвесьте ему погзатыльник.

Цель: как можно быстрее наполнить молоком определенное количество вевер.
Метод: ухватите обе половинки контроллера на манер сосков коровьего вымени и быстрыми возвратными увжениями доите скотину.



Жан Филипп Каро

Должность: координатор

За что любим: за то что Wii-вариант игры все-таки появился на свет и стал «не таким, как другие»



Хьюберт Чевилларг

Должность: 3D-моделлер

За что любим: за внешность и харизму ушастых террористов



Йоан Фенис (слева) и Йоан Перье (справа)

Должность: звукорежиссер и актер озвучки

За что любим: за сладкоголосые вопли и чарующие зай-ремиксы известных музыкальных хитов



ды подать под разными соусами. И это не дежурная «ложка мёду» и не слепленная наспех похвалы, а весьма, доложу вам, изысканный комплимент! Уж сколько сборников и сборищ мы перевидали, а в памяти осели лишь Mario Party да WarioWare – как образчики единства невообразимого множества мелочей. Ведь какой должна быть каждая хорошая мини-игра?

Действительно, какой?

Во-первых (и в главных!), нескудной. Чтобы даже у самого утомлённого производственными подвигами зануды уже через пять минут – рот до ушей и настроение воздушным шариком под потолком замерло. Во-вторых, мини-игра должна

быть идейной. Едва ли публика столь тепло приняла бы Rayman Raving Rabbids, не упрячь разработчики за длинными ушами своих подопечных действительно увлекательный и неглупый геймплей. Хороший афоризм всегда лучше плохого романа. В-третьих, мини-игры должны быть разнообразными. Многие помнят пиратские восьмибитные картриджи «50 in 1», где на поверхности были записаны лишь разные «видимости» одной и той же игры. Каким бы гениальным нам ни казался «Тетрис», но десять тетрисов под одной обложкой – это невыносимо.

И, наконец, в-четвёртых, в хорошем сборнике мини-игр должна – обязана! – быть та необъяснимая искра, благодаря которой из во-

роха разрозненных конечностей рождается настоящий – целый! – Заяц. С ушами, вантузом и большущим желанием поработить мир. Та искра, ради которой хочется снова и снова возвращаться к полюбившимся забавам – не ради рекорда и бонусов, ради удовольствия. Хороший сборник мини-игр не будет лежать на полке недвижимым трупиком однажды пройденной (побеждённой!) игры – он будет жить! Демонстрироваться друзьям, переигрываться, поднимать настроение долгими зимними вечерами. О таких играх принято говорить, что в них есть душа. Пусть даже это беспокойная душа ополумевшей длинноухой цивилизации. Как вы уже догадались, в Rayman Raving Rabbids всё это есть. Толь-

ко вслушайтесь в эти названия! «Зайцы никогда не дарят подарки», «Зайцы не умеют летать», «Зайцы не доят коров», «Зайцы не умеют играть в жмурки», «Зайцы не стригут овец», «Зайцы бессердечны, когда речь заходит о хрушках», «Зайцы плохо спят», «Зайцы тырят чужие сценарии»... Всего этих правил – больше полусотни, и каждое имеет игровое воплощение. Более того – каждое придумывалось специально для уникальных возможностей Wii. Рассмотрим парочку примеров. Итак, представьте: задний двор (помойка, по-нашенски), на одном конце – вы с поросёнком под мышкой, на другом – заплаканная мама-свинка. Цель: поспособствовать трогательному воссоединению семейства, то бишь, лавируя



Зайка-попрыгайка

Цель: Не сбиваясь прыгать через скакалочку.

Метод: Непрерывным круговым движением правой руки вертите цепь-скакалку (контроллер), а с помощью «нунчака» заставляйте героя прыгать.



Повар-хугожник

Цель: До отвала накормить Зайца-обжору, пока не прогорела свеча.

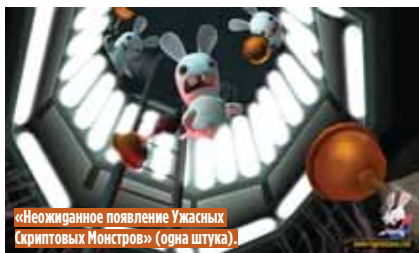
Метод: Обведите предложенные контуры пультом, словно лазерной указкой или стилусом, чтобы заказанное блюдо появлялось на тарелке.

Один ух – хорошо, а два уха – лучше!

Хотя основная игровая магистраль сугубо односторонняя – спасти Рэймена из заячьих застенков удастся только соло, – игре есть чем порадовать и шумную компанию, наярившую в гости. После прохождения откроется доступ ко всем семидесяти с гаком мини-играм, услужливо разбитым на категории. Например, Bunny Hunt предложит все десять уровней рельсового вантуз-шутера, причем вдвоем, втроем и четвером проходить их можно на разные лапы – в режимах Co-op, VS. и Co-op VS. Time. Разнятся они не сильно, но поводов для многочисленных перепрохождений дают предостаточно. То же самое – с танцевальными и гоночными уровнями, с тем лишь отличием, что в них придется делить экран ТВ на количество участников. В прочих категориях – мини-игры «спортивные» и «профессиональные». Первые сгонят с вас семь потов (не зря на иконке штанга нарисована), заставив размахивать контроллером, а вторые обратятся к сфере более интеллигентной – смекалке и умению. Справедливости ради следует заметить, что далеко не все представленные в сборнике мини-игры позволяют одновременно развлекаться несколькими геймерам: частенько приходится обходиться привнесшей схемой «ставим рекорды по очереди». Само по себе это отнюдь не плохо (в противном случае подборка страдала бы однобокостью), но, что называется, «косаков осталось».



Уж сколько лет прошло, а он все такой же... Узнали? Це ж Doom 3!



«Неожиданное появление Ужасных Скриптовых Монстров» (одна штука).



Вестерн – он и с Заяцами вестерн. Но найти аналогии с Oddworld: Stranger's Wrath совсем нетрудно.



Так, стоп! Какого черта в вестерне делают Супермен и гигантские роботы?! А ну еще губы!



Признайтесь, вы всегда хотели узнать Главный Секрет Супермена!



Суперзая

Польза морковного сока

Цель: Возомнивший себя Суперменом Заяц должен пролететь как можно дальше.
Метод: Быстрыми движениями обеих рук (представьте себя барабанщиком) разгоните дрезину и вовремя гайте Суперзаяу пинка, нажав кнопку за миг до торможения.

Цель: Оборонять барную стойку от лезущих из моря Заяцев-в-плавательных-масках.
Метод: Быстрыми вертикальными движениями левой руки накачивайте в шланг морковный сок, правой с пультом – цельтесь: струя должна попадать в дыхательные трубки Заяцев. Заяц считается небоеспособным, когда вся его маска залита соком.



Одна из самых раздражающих мини-игр: летать в RRR, к сожалению, не очень удобно.

Вы пока НЕ слышите, как СИЛЬНО Заяц ХОЧЕТ чего-нибудь сожрать. Наверное, потому данная мини-игра пока не представляется вам ИСТЕРИЧЕСКИ смешной.

Ушастые рекорды

Прибегнуть к повторному прохождению любившихся мини-игр предлагается не просто так, а с добрым умыслом. Стоит поднакопить очков или побить еще один рекорд, как игра не только пораует очередной серией картинок или занимательным видеороликом из жизни ушастых властелинов мира, но и услужливо предложит выйти в Интернет, чтобы перед всем белым светом хвастнуть достижениями. Консоль все еще не подключена к Сети? Ничего страшного! Вот вам специальный код, отправляйтесь с работы или из интернет-кафе на www.raymanzone.com и вписывайте самостоятельно. Для рекордсменов, кстати, предусмотрена система рангов и поощрений – все как у людей.



Приятно ощутить себя первым зайцем страны!

меж горок всякого хлама, достать одного Пятячка другому. Всё просто? Есть и подвох. Двор... заминирован, точнее, зазайчирован! Один неверный шаг – и из-под земли с диким воплем и газовой горелкой выскочит ушастое рыло, а через миг вкусно запахнет свежим шашлычком. Воистину, Зайцы бессердечны, когда дело касается хрюшек! Поэтому не глумитесь, а прикладывайте к уху Wii-пульт и остороженько шаг за шагом идите, прислушиваясь к хрюканью подопечного свинёнка: если малыш забеспокоился и принялся повизгивать, значит, впереди засада, обходите опасное место стороной. Немного удачи и терпения – и дело в шляпе. А вот как выглядят жмурки по-заячьи. Высоко в небе подвешен небольшой островок, доверху набитый ловушками. В центре его – Заяц с завязанными глазами. При помощи гудка (в правой руке) и колокольчика (в левой) Заяца нужно заманивать в капканы, к высоковольтным аккумуляторам, каткусам и пылающим кострам; цель: набрать как можно больше очков за ограниченное время. Вам интересно, как такая игра сумела получить возрастной ценз «Е» (то бишь, продается без каких-либо возрастных ограничений)? Очень просто: Зайцы – враги демократии. А врагов демократии, как известно, следует пытаться. Например, привязать ушастого к вращающейся мишени для дартса и швыряться вантузами. За каждый хедшот – бонус!

По завершении Rayman Raving Rabbids вы получите комплект из ранее разбитых на отдельные мини-игры забав: Ушастого шутера – развесёлой рельсовой стрелочки с 10 уровнями, где вместо светового пистолета используется Wii-пульт, Зайцетанцев – хорошего набора музыкальных треков для танцевального Wii-симулятора и Хрюнотрека – нескольких грязных трасс для дрифтинга верхом на хрюках-переростках. Очень даже щедро, особенно если принять во внимание компанийский мультиплеер на четыре персоны!

Не все Заяцу морковка

А как же! Та же хрюшка-миноискатель порой по неизвестной причине (для нас неизвестной, а ведь кого-то за неё наверняка лишили премии) отказывается хрюком предупреждать об опасности, обречая себя на гриль взамен объятий любящей мамочки. А во время полетов возникает чувство, что воздушную среду подменили маслом: настолько заторможено ведет себя герой. Не слишком удобно, когда приходится вести гонку со временем. Подобная, иначе и не скажешь, неряшливость – плата за издательские сливки с лаунч-линейки новой консоли – проступает во всём, и в первую очередь досталось, конечно, графике. Оставим сейчас бесполезные сетования на количество полигонов и общий технический уровень в духе «хорошо выжатое прошлое (как, уже прошлое?)» по-

коление» – это как раз не неряшливость, а издержки бывлой кроссплатформенности, помноженной на спешку. Истинная же неряшливость проявляет себя, как водится, в мелочах. Вот есть у героя разные костюмы – так надо протестировать и при необходимости разнообразить всю анимацию, чтобы не проваливался приветственный жест в глубины необъятного сомбреро! Если уж решили посадить на арене два пучка травы, так пусть хоть делает вид, что шевелится под башмаками пробегающего Рэймена! Ну и так далее. Глаз намётанный и строгий найдёт за что уцепиться. Но главного это всё равно не отменит: расчудесный дизайн («геометрический» – как в м/ф «Мадагаскар») и уверенная анимация с лихвой перекрывают все недостатки. А уж обилие приятных мелочей, о которых многим играм и их создателям свойственно впопыхах забывать, и вовсе придавливают ложку дёгтя куда-то ко дну бочонка.

Ну хватит уже!

Мы Wii покупали не графику разглядывать, а пультом размахивать! Поэтому на сих строках текст обрывается, оставляя вас, уважаемый читатель, наедине с оравой сумасшедших, совершенно сбрендивших, безумных, психованных, с глазами навывкат Зайцев! Глядите, что держат они в лапках, – нет, это не вантуз, это тот самый контроллер Wii. Зайцы научат вас с ним управляться. ☑



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

Rayman:

ЧАСТИ ТЕЛА

В середине девяностых платформеры пережили грандиозный набег новых персонажей. Успехи усатого водопроводчика Марио и сверхзвукового ежа Соника не давали покоя свежеспеченным героям и их создателям, но многих ли вспомнят нынешние геймеры? Когда Мишель Ансель, разработчик из Ubisoft, создавал Рэймена («Человека-Луча», если угодно), он вряд ли рассчитывал, что его детище не только завоеует мировую славу, но и долгое время будет считаться негласным «талисманом» компании. Рэймен напоминал забавную гетскую игрушку на веревочках: руки, ноги и голова болтаются отдельно от туловища и в то же время будто привязаны к нему невидимыми нитями. Тем не менее он запомнился геймерам даже сильнее, чем стильная ящерица Гекс и червяк-мутант по имени Джим, отчаянно пытающийся из гога в гог спасти принцессу «Как-Же-Ее-Зовут» (What's Her Name): например, в Великобритании, первая часть сериала Rayman стала самой продаваемой игрой для PS one. Конечно, в наши дни сам сериал чаще ассоциируется с весьма странными кроликами, а не с «Человеком-Лучом», но все же не стоит забывать, кто именно здесь главный герой и любимец публики. Равно как нехорошо было бы позабыть и о прежних подвигах улыбчивого красавца. Итак, вспомним?

Rayman

Год выпуска: 1995

Платформы: GameBoy Advance, GameBoy Color, Jaguar, PC, PS one, Saturn

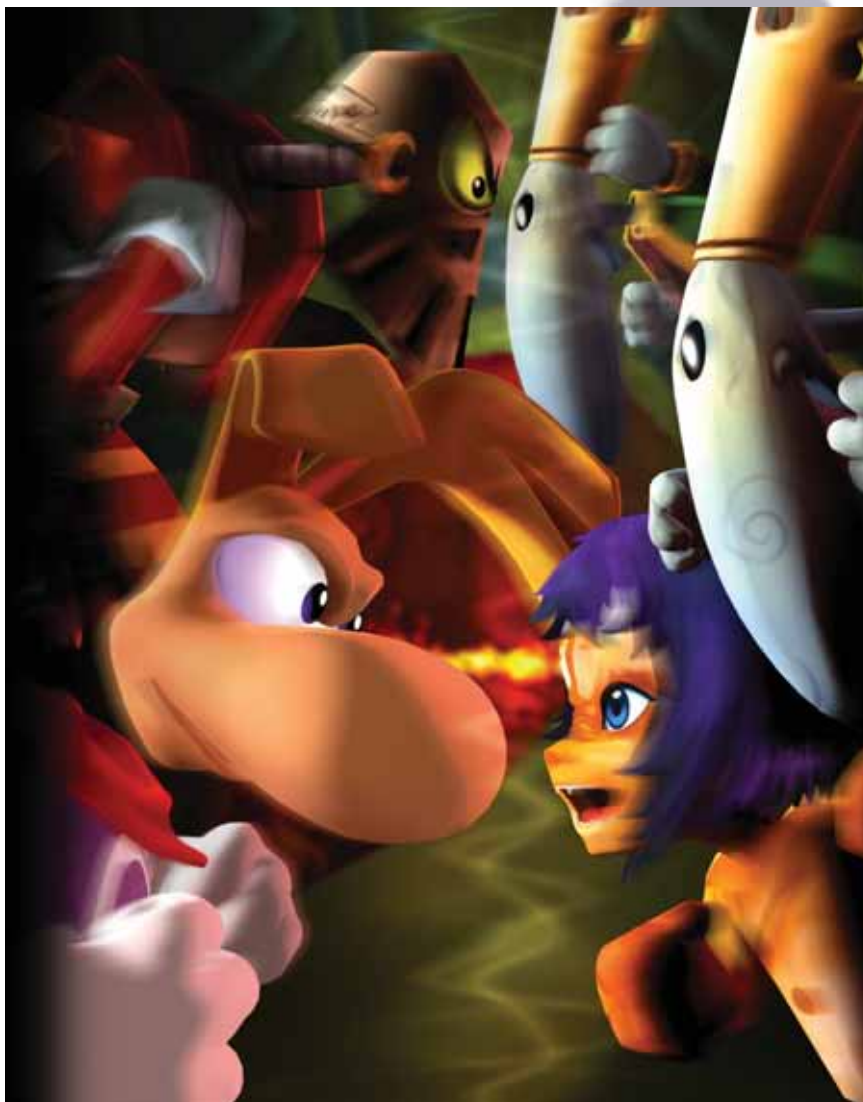
Список платформ, на которых Ubisoft поставила первый по-настоящему удавшийся опыт, обширен: в сентябре 1995 года игра вышла на уже отживающей свой век Atari Jaguar, а в ноябре 1995 к приключениям «Человека-Луча» приобщились владельцы Saturn и PS one. Версии для других консолей продолжали выпускаться и после появления второй части, дав геймерам повод поубоискать: дескать, на полках Rayman мелькает не реже, чем сериалы от Sega и Nintendo, только вот проекты слишком уж похожи друг на друга. Симпатяга Рэймен не отличался целеустремленностью Соника, его выходки не были так уморительны, как у червяка Джима, зато он полностью оправдывал собственное имя: жизнерадостный и дурашливый. Юных игроков покоряло не только его ловкое боксирование, но и удивительно яркий, «мультик» вид уровней. Геймеров постарше привлекало огромное количество секретов: на отыскивание сюрпризов и решение всех задач уходило немало сил (к слову сказать, достичь того же результата в новых частях сериала намного проще). К тому же, в отличие от большинства персонажей подобных игр, Рэймен далеко не сразу получал все необходимые способности. Как только «Человек-Луч» выучивал очередной навык, геймер оказывался перед выбором: отправиться на покорение новых уровней или же вернуться к старым, чтобы добраться до прежде недоступных «плюшек». Так обычный платформер развивал память и смекалку, что вообще-то было совершенно не свойственно подобным играм десятилетней давности, и удачную находку затем не раз перенимали другие разработчики. Возвращения к пройденным

уровням занимали немало времени, да и сам мир Rayman миниатюрностью не отличался, чем тогда могли похвастаться очень редкие представительницы жанра: шесть различных зон, путешествие по которым занимало не один день. Правда, положиться «Человеку-Лучу» было почти не на кого. Навести порядок в родном мире ему помогала одна-единственная фея Бетилла (Betilla): от нее он получал новые способности. Что до остального населения вселенной Rayman, кроме Электунгов (Electoons) (своеобразных «элементов мира», которых предстояло спасти) и безмятного клоуна, сохраняющего достижения главного героя, на пути попадались исключительно противники во главе с жутким (но симпатичным) мистером Тьмой (Mr.Dark). Самое главное, что назвать всех антагонистов, к примеру, врагами, язык не поворачивался: все они были нарисованы так, что вызывали только улыбку. Кстати, это не мелочь – сериал до сих пор не отказывается от подобной традиции, а найти хороший смешной платформер в наше время не так уж и просто. Сегодня версии для большинства платформ, на которых появилась игра, стали раритетами. Но стоит отметить, что больше всего повезло владельцам GameBoy Advance и современных КПК. Для портативной консоли от Nintendo Rayman переиздали под названием Rayman Advance, а над Rayman Ultimate, вариантом Rayman для Windows Mobile, потрудились компания Gameloft (вы будете удивлены, но это одна из немногих игр такого рода, где управление стилусом не вызывает желания разбить КПК об стену). По сути, ни та ни другая версия не отличается от оригинала, и запустив их, вы встретитесь с самой первой Rayman.



Ubisoft

Компания Ubisoft основана в 1986 году пятью братьями Гильмо (Guillemot) и сперва занималась изданием и дистрибуцией проектов компаний Electronic Arts, Sierra On-Line и Microprose на территории Франции. Правда, этим делом не ограничилось, и в начале 90-х Ubisoft открыла собственные студии по разработке игр в Румынии и Франции. Наибольшую известность из первых «ласточек» Ubisoft приобрел именно симпатяга Рэймен. Но настоящие успехи ждали впереди: в начале XXI века компания стала живо сотрудничать с Томом Клэнси (Tom Clancy), благодаря чему появились такие замечательные игровые сериалы, как Rainbow Six и Splinter Cell. Позднее Ubisoft подарит миру новый взгляд на Prince of Persia, станет издателем Far Cry, Ghost Recon и многих других замечательных игр. В 2004 году Ubisoft была признана третьим по величине независимым игровым издателем в Европе и седьмым в США.



RAYMAN: ЧАСТИ ТЕЛА



Мастер своего дела

Мишель Ансель, благодаря которому появился на свет и Рэймен, и сумасшедшие кролики, и многие другие персонажи, родился в 1972 году в Монако. Детство провел в Тунисе и других экзотических уголках планеты: отец Мишеля был профессиональным военным, и семье приходилось часто переезжать. Правда, сам Мишель утверждает, что больше всего его тогда поразили не дикие пейзажи и заморские страны, а русские, японские и китайские сказки. Позже он будет рисовать героев своих игр такими, какими когда-то представлял сказочных персонажей. В юности Мишель Ансель увлекся видеоиграми и программированием, успел потрудиться над игрой Mechanic Warriors для компании Lankhor. Впрочем, та так никогда и не была издана. В 1989 году будущий разработчик принял участие в конкурсе молодых геймдизайнеров, и на него обратили внимание в Ubisoft. В 17 лет, когда многие европейские подростки только начинают задумываться о будущей карьере, Мишель Ансель уже занимался проектом The Intruder для Ubisoft. Однако славу ему принес именно Рэймен, создавать которого он начал, по его словам, еще в 19 лет, за 4 года до выхода первой игры сериала в 1995 году.

Весь послужной список Мишеля Анселя не такой уж и большой: помимо первых двух частей сериала Rayman, а также Rayman Rush и Rayman Raving Rabbids, он работал над Tonic Trouble (1999) – похождением забавного персонажа по имени Тоник, который удивительно напоминал Рэймена анатомией (хотя и не был столь же обаятелен). Впрочем, навечно оставаться «отцом Рэймена» ему не слишком хотелось, и Ансель взялся за амбициозную Beyond Good&Evil (2003), рассказывавшую о приключениях юной журналистки и ее бравого свиноподобного ягушки. Критики восприняли эксперимент в штыки, и затосковавший геймдизайнер начал подумывать о смене карьеры: дескать, к чему делать игры, если публика не оценивает твой замысел по достоинству. Тем не менее, он принял участие в работе над Peter Jackson's King Kong, признанной одной из лучших игр 2005 года. Кстати, именно Мишель предложил не выводить информацию о количестве патронов и состоянии героя на экран. Что за проект ждет нас после Rayman Raving Rabbids – великая тайна, но, по непроверенным данным, следующей игрой мастера может оказаться Beyond Good&Evil 2 (ya и не секрет, что в конце игры Ансель намекнул на продолжение).



МЫШЕДЕВР

Технологическое решение может превратиться в шедевр: форма является воплощением изящности, а функциональность доходит до высшей точки оптимальности. Яркий пример такого превращения в мире компьютерных мышей – это мышь MX™ Revolution. Специальное колесико прокрутки MicroGear™ Precision Scroll Wheel позволяет легко просматривать большие, многостраничные документы, в то время как самая передовая лазерная технология обеспечивает беспрецедентный контроль за движением. Познакомьтесь с линейкой беспроводных мышей на веб-сайте www.logitech.ru.



Designed to move you™



Rayman 2: The Great Escape

Год выпуска: 1999

Платформы: Dreamcast, Nintendo 64, Nintendo DS, PlayStation One, PlayStation 2, PC

Пока в Ubisoft гадали, как обеспечить каждую платформу своим «Человеком-Лучом», Мишель Ансель не торопился радовать поклонников второй частью приключений Рэймена. Прежде всего было решено сделать мир игры трехмерным, а сюжет – более заковыристым, из-за чего дата выпуска несколько раз переносилась. Многие уже заподозрили неладное, но опасения не оправдались. Rayman на редкость успешно пережил переход в 3D, в отличие от других, не менее популярных двухмерных платформеров: например, сериалы про червяка Джима и ящерицу Гекса в новом виде разочаровали поклонников и постепенно растеряли былую славу. К слову сказать, о них сейчас почти ничего не слышно. Первая часть Earthworm Jim несколько лет назад была переделана для GameBoy Advance, а в марте 2007 года бравый червяк поселится на PSP. А вот о новых играх с участием Гех совершенно ничего не известно. Но не о них речь, вернемся к нашему герою дня.

The Great Escape выглядела просто сногшибательно. Плюс ко всему, разработчикам удалось оптимизировать движок до такой степени, что игра «летала» на всех компьютерах того времени с более-менее жизнеспособной конфигурацией. Сюжет оправдал надежды, да и полку помощников прибило: прежде всего, это Глобок (Globox), неторопливый увалень, подозрительно напоминающий большой синий мешок, и Ли (Ly) – фея в полосатых чулочках, которая постепенно восстанавливала утерянные способности главного героя. При этом персонажи так и не научились связно говорить – любую задушевную беседу они превращали в непонятный детский лепет. Думаете, это плохо? Совсем нет, ведь перевод их болтовни приводился в субтитрах, да и

забавная тарарабщина у многих вызывала ухмылку. В Rayman 2 привлекали не только запоминающиеся персонажи и симпатичная графика: едва ли не каждый уровень разительно отличался от другого. Авторы так и сыпали идеями: здесь и поездки на ручных ракетах, готовых в любой миг сорваться с места, и гонки с феями Ли, и побеги от ужасного монстра (как вам идея встроить при этом камеру в его пасть?), и путешествие по болоту с динозавром в упряжке. В общем, не заскучаешь. Не исчезла и возможность возвращаться на предыдущие уровни, чтобы собрать все-все сюрпризы. Правда, теперь это приходилось делать существенно реже, ведь все способности Рэймен получал достаточно быстро. Зато порой возвращения были сюжетно обусловлены, и отвертеться от них не удавалось. Подобная хитрость не вызвала недовольства (прогулки по местам былой славы случались не так уж часто) и выделила Rayman 2 среди конкуренток. Пресса не просто тепло приняла The Great Escape: критики буквально признавались в любви к игре (думаю, фраза «лучший платформер со времен Super Mario 64» говорит о многом), и найти негативную рецензию было достаточно непросто. Пусть количество полигонов заставит современных игроков улыбнуться, но семь лет назад Rayman 2 стала великолепным подарком для владельцев всех актуальных на тот момент платформ, и особенно для PC, где всегда не хватало качественных платформеров. Сейчас достать The Great Escape нелегко – сказывается довольно почтенный возраст, да в России ее не локализовали. Но вполне возможно, что вы все еще найдете варианты для Dreamcast или PlayStation 2 (The Great Escape в названии этой версии заменяет слово Revolution).



Пресса не просто тепло приняла The Great Escape: критики буквально признавались в любви к игре.



Rayman 3: Hoodlum Havoc

Год выпуска: 2003

Платформы: GameBoy Advance, GameCube, Macintosh, N-Gage, PlayStation 2, PC, Xbox

Сразу заметим, что Мишель Ансель почти не участвовал в разработке Hoodlum Havoc, выступая лишь в качестве консультанта. Он и сам неоднократно отмечал в интервью, что многое бы сделал в игре совершенно по-другому. К примеру, первое, что бросалось в глаза (вернее, в уши), – речь главных героев. Бессвязное мычание и невнятное бормотание ушли в небытие: Рэймен и его друзья обрели нормальные человеческие голоса и оживленно болтали – количество всевозможных диалогов по поводу и без повода превышало все разумные пределы. Голос главного героя сперва казался слишком уж мужественным, а Глобоса – попросту неподходящим, но привыкнуть было легко. Кроме того, сама игра стала смешнее: раньше нас развлекали небольшими сценками с «гэгами», а теперь персонажи так и сыпали колкими репликами. Сложно сказать, какой из этих двух подходов лучше. Зато Rayman 3 уже нельзя было рекомендовать всем независимо от возраста: многие шутки явно не предназначались для совсем юной аудитории. Не отставали от диалогов по обилию и мини-игры. Причем, непосредственно к сюжету они зачастую не имели отношения, а открывались после набора определенного количества очков. Основных же уровней набралось – ни много ни мало – пятьдесят, но за внушительное количество пришлось расплачиваться: то они чересчур коротки, то не слишком увлекательны. Сам Рэймен обзавелся новыми способностями: выпивая банку

определенного напитка, он получал на время дополнительные силы. Но случаи, где их требовалось применять, разнообразием не отличались. Все сводилось к действиям по схеме «как можно быстрее добежать из точки А в точку Б, не забыв при этом ударить какой-либо предмет в точке Б». Графикой Rayman 3 напоминала предшественниц, хотя поклонники не жаловались: сериал всегда брал в первую очередь юмором и игровым процессом. Правда, с яркостью разработчики переборщили, и хотя сперва жизнерадостные краски улаждали взор, уже через пару часов глаза невероятно уставали от многоцветья. Как и раньше, Ubisoft пристроила третью часть походов Рэймена на все востребованные платформы, зацепив между делом даже Macintosh. А для стремительно набирающей популярность GBA и отчаянно барахтающейся N-Gage появились собственные версии Rayman 3, которые чрезвычайно напоминали первую Rayman. Оценки редко поднимались выше 7-8 баллов (а в версии для PC многие отмечали, что системные требования явно завышены), к тому же, большинство критиков сошлось на том, что без Мишеля Анселя и сама игра, и ее самый главный персонаж потеряли немалую долю обаяния и привлекательности. Однако если вы не будете придираться к мелочам и вам просто захочется сыграть в хороший платформер – обязательно попробуйте Hoodlum Havoc. К тому же, в России появился локализованный вариант от «Буки».



МЕЛОДИАРТ

Интерактивная акустическая система Logitech Z-10 2.0 с удобными сенсорными клавишами и жидкокристаллическим дисплеем полностью изменит Ваше представление о компьютерном звучании, а её уникальный дизайн создаст неповторимый стиль в Вашем доме. Познакомьтесь со всеми аудио решениями на веб-сайте www.logitech.ru.



Designed to move you™



Rayman: Шаги в сторону

Ubisoft не стеснялась выжимать из солнечного героя максимально возможное количество денег. Самый первый «дополненный и расширенный» вариант оригинальной Rayman появился уже в 1997 году для PC и назывался Rayman Gold. Помимо самой игры и некоторых не особо существенных доработок, поклонникам предложили попробовать силы в создании собственных уровней с помощью отдельного пакета Rayman Designer и распространять их через Интернет. Через год разработчики наскребли по сусекам более пятидесяти уровней и выпустили второе Gold-издание, Rayman Forever. А в 1999 году подоспела Rayman Collector, в которую вошло более шестидесяти лучших фэнских уровней. На этом страдания первой части почти завершились, если не считать переизданий для GBA и Pocket PC.

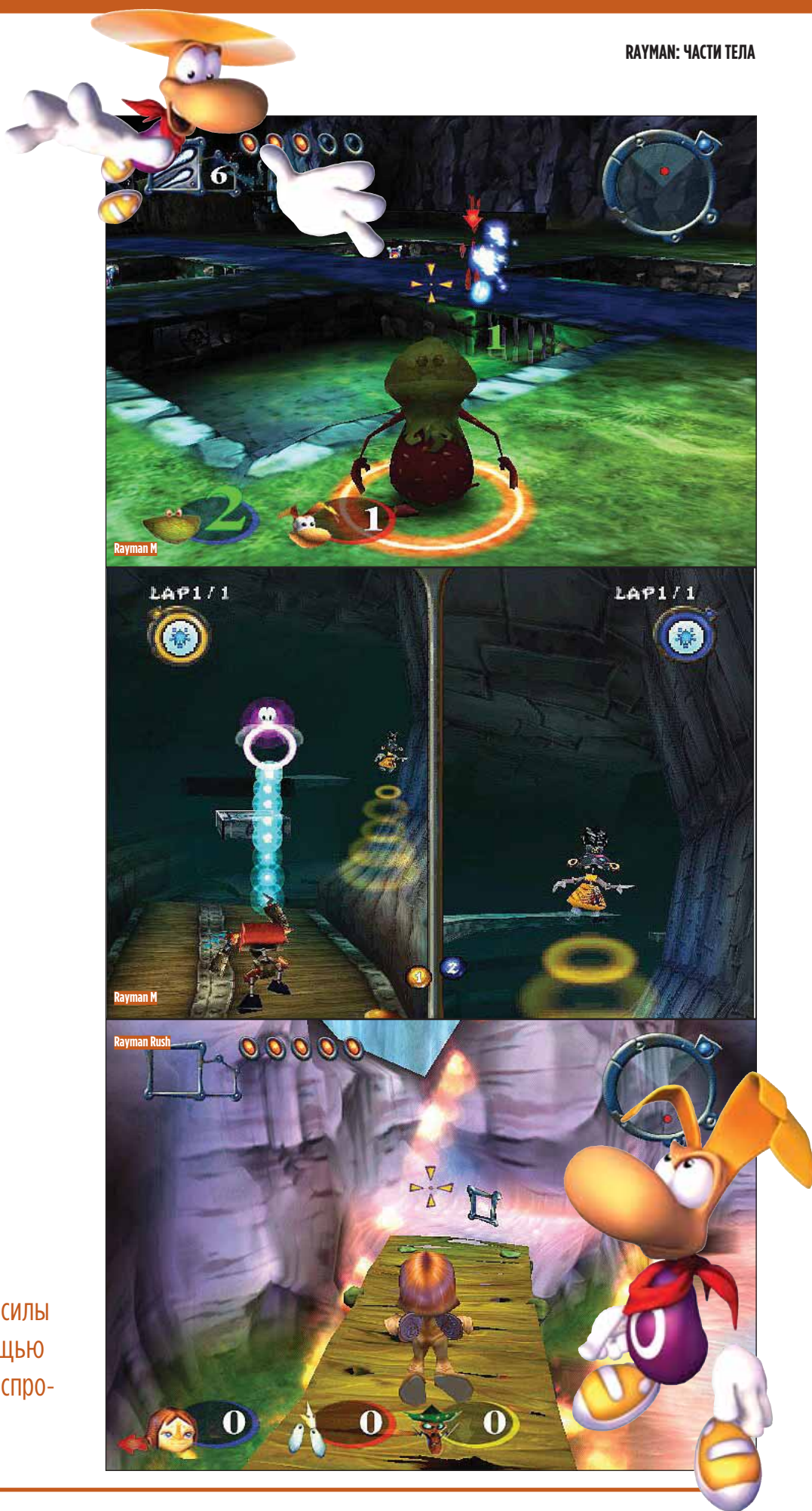
Rayman 2 для GBC (как и первая часть) была сработана на удивление добротно: симпатичные рисованные вставки и простенький, но какой-никакой сюжет. Тем не менее, сейчас ее откажутся пройти разве что самые заядлые приверженцы Рэймена.

После выхода The Great Escape посыпались жалобы, что Rayman не хватает многопользовательского режима. Ubisoft с готовностью откликнулась на просьбы, издав в 2001 году специальный проект Rayman M (PS2), позднее вышедший для GC, Xbox и PC под названием Rayman Arena. До Mario Party, ему, безусловно, далеко: взамен десятков мини-игр, за которыми вপুরе провести не один вечер, геймерам предлагаются лишь два игровых режима, один из которых (гонки) и так с завидным упорством мелькает во всех представительницах сериала. Второе развлечение – deathmatch с определенным количеством соперников – также очень быстро наскучивает. Не спасает даже относительно большое количество уровней (по 12 на каждый режим) и возможность сменить персонажа. Самое смешное, что игра не поддерживает ровным счетом ничего, кроме однопользовательского режима и split screen, что в компьютерных проектах того времени уже считалось пережитком прошлого.

PS one обзавелась собственной версией Rayman Arena, Rayman Rush, в которой оставили только ралли. Не забыли в Ubisoft и о мобильных платформах (в частности, J2ME). Rayman Golf и Rayman Bowling от компании Gameloft S.A., нередко встречались в телефонах марки Mitsubishi: к примеру, в моделях M211 и M320. Как следует из названий, в них предлагалось поиграть в гольф и боулинг от лица Рэймена. Обе были плохо оптимизированы, и даже присутствие «Человека-Луча» их не спасало.

Напоследок стоит замолвить слово и о подарочных изданиях: Rayman 10th Anniversary и Rayman Collector's Edition. Первая компиляция вышла исключительно на GBA и состояла из всего двух проектов – Rayman Advance и Rayman 3: Hoodlum Havoc, причем без каких-либо внутренних изменений. Rayman Collector's Edition (только для PC), напротив, не предлагала первую часть, зато включала в себя The Great Escape, Rayman M и Hoodlum Havoc.

Поклонникам предложили попробовать силы в создании собственных уровней с помощью отдельного пакета Rayman Designer и распространять их через Интернет.



Теперь, когда мы рассмотрели все части Rayman, отметим: каждая из них (побочные проекты в расчет стараемся не брать) старалась сохранить особый жизнерадостный настрой оригинальной игры. Даже несколько спорная, но от этого не менее замечательная Hoodlum Havoc, созданная в разлуке с главным идеологом сериала, не отошла от этой традиции. Пусть разработчики переборщили с мини-играми и кислотными цветами, зато не забыли – игрок должен искренне улыбнуться при одном только взгляде на «солнечного» героя. Разработку Raving Rabbits Мишель Ансель взял обратно в свои руки и заставил геймеров хохотать во весь голос еуга ли не за гог го ее выхода – когда все мы увидели первый ролик с теми самыми кроликами. А потом увидели второй, третий, и стало ясно, что без Анселя жить действительно было намного скучнее.

КОНКУРС «МИР NINTENDO»

КАКОЙ СЕГОДНЯ ДЕНЬ?

**ДЕНЬ ПОБЕДЫ? ДЕНЬ КОСМОНАВТИКИ? ПОНЕДЕЛЬНИК? НЕТ!
КОМПАНИЯ NINTENDO СОВМЕСТНО С ЖУРНАЛОМ «СТРАНА ИГР»
ОБЪЯВЛЯЮТ «ДЕНЬ ВОДОПРОВОДЧИКА»!**

В январе и феврале нового 2007 года каждый день объявляется Днем Водопроводчика! Долой депрессивных слушателей быта с разводным ключом и чекушкой в кармане. Настоящий водопроводчик,

наш водопроводчик вышибает монету головой, борется с черепашками и грибами и спасает принцесс. У него есть красная кепка. Его зовут Марио. День водопроводчика – важное событие в жизни лю-

бителей видеоигр, и мы не хотим пропустить ни одного мгновения этого праздника. Зафиксировать его нам поможет вы, уважаемые читатели. У вас море фантазии, здоровое чувство юмора

и острый глаз? Вооружитесь цифровым фотоаппаратом, сделайте одну гениальную фотографию и получите главный приз – игровую приставку нового поколения Nintendo Wii! (www.nintendo.ru/wii)

УСЛОВИЯ КОНКУРСА:

На конкурс принимаются фотографии любого качества – это может быть снимок, сделанный профессиональной камерой в студии, цифровой «мыльницей» дома или обыкновенным мобильным телефоном в метро. Условие одно: сюжет снимка должен быть связан с Nintendo – персонажами из игр, игровыми приставками или играющими людьми.

Что должно быть на фотографии, которая получит главный приз или войдет в тройку призеров? Мы не знаем. Репортажная съемка, постановочные фотографии, костюмированное представление или... Удивите нас!



ПРИЗЫ

Первое место:
Игровая приставка
Nintendo Wii

Второе место:
Карманная игровая приставка
Nintendo DS Lite

Также предусмотрены
утешительные
призы от Nintendo



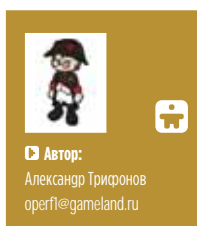
Предварительные
итоги и обсуждение
будут доступны
на сайте
www.gameland.ru

Фотоработы на конкурс можно присылать на адрес mario@nintendo.ru в период с 1 по 28 февраля. Максимальный размер фотографии: 1 Мбайт. К фотографии приложите ее краткое описание и информацию о себе: имя, фамилия, краткое описание фотографии.



CASUALITY EUROPE: EAST 2006

БОЛЬШЕ ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ



В Киеве тепло и солнечно даже в середине ноября, невероятное количество красивых девушек на улицах и очень вкусная еда. А еще с 16 по 18 ноября здесь прошла первая в Восточной Европе конференция представителей индустрии казуальных игр. Событие, без преувеличений, знаковое, а главное – полностью себя оправдавшее.

Прежде чем продолжить рассказ, стоит разобраться, а что же такое казуальные игры и чем они отличаются от игр «обычных»? На наших страницах мы иногда применяем термин «казуальный геймплей», но при этом имеем в виду проекты, вроде The Sims или Nintendogs, то есть, привлекающие тех людей, которые обычно играми не интересуются. И это верное определение, к участникам конференции к Maxis или Nintendo никакого отношения не имеют. Ведь The Sims, при всей доступности и простоте, остается типичной PC-игрой. Которую надо покупать в магазине, устанавливать на компьютер, скачивать к ней патчи и дополнения, разбираться в управлении... Про DS и говорить нечего: пускай в Японии она расходится миллионами, в нашей стране нескоро еще скупающая

секретарша компьютерному пасьянсу «Косынка» предпочтет игры на портативной консоли. А вот откроет присланную подругой по почте ссылку – легко. Так вот, casual games – это те самые «убийцы офисного времени», незамысловатые забавы в духе легендарных Lines, Arkanoid и Tetris, которые подобно заразе распространяются по ICQ, ЖЖ и форумам и крутятся на главных страницах крупных интернет-порталов. Но нас интересуют те из них, которые нужно скачивать. По сложности и интересности они превосходят бесплатные flash-игры, для работы которых достаточно запущенного браузера, или ту же «Косынку», но через какое-то время пробный срок истечёт и у вас попросят денег. И тут-то за легкомысленным развлечением проявится целая индустрия, годовой оборот которой уже вплотную приблизился к миллиарду долларов. А ведь всего лишь шесть лет назад рынка не было как такового. Мелкие независимые студии что-то разрабатывали, но зарабатывать серьезные деньги никто не собирался. Однако первые попытки онлайн-продаж на Западе оказались весьма удачными, и стали появляться первые профессиональные команды,

а крупнейшие порталы, вроде MSN, AOL и Yahoo, предоставили площадки для распространения. За какие-то три года, начиная с 2003-го, только в США рынок вырос в десять раз. На сегодняшний день в мире насчитывается более 25 млн. поклонников casual games, играющих, как минимум, раз в неделю. В целом же за последние четыре с половиной года игры этого формата загрузили порядка 175 млн. человек. Хитовые проекты дадут фору большому PC-игр, так, создатели Zuma заработали \$35 млн. долларов, а Bejeweled разошлась тиражом в 10 миллионов. При этом более 20 процентов всех казуальных игр созданы в Восточной Европе, и на самом деле процент еще выше – так как в статистике не учитываются игры, которые делают наши компании на заказ. Так, самый большой результат восточноевропейской игры – серия Magic Ball, разошедшаяся миллионом копий по всему миру. Российский рынок стал формироваться примерно в 2002 году (хотя первые разработчики появились еще после кризиса 98-го), а бурный рост начался с 2005-го. Долгое время тормозили развитие трудности с широкополосным доступом,

оплатой, малое распространение кредиток. Сейчас эти проблемы решены, и рост рынка составляет более 500% в год, в распространении участвуют крупнейшие порталы Mail.ru, Rambler.ru, Kochka.ru, Alawar.ru. Число продаваемых копий на российском рынке в месяц (вообще всеми компаниями) – примерно 50000. При этом отличаются не только цены (\$19.99 в США и 90 рублей у нас), но и предпочтения игроков. В России большей популярностью пользуются головоломки, где нужно думать, а не просто кликать по экрану. В общем, необходимость провести особую встречу назрела давно. До этого уже проводились однодневные секции в рамках конференций КРИ и ISDEF, но, по словам Александра Лысковского, генерального директора Alawar Entertainment, «пришло время подтянуться за рынок. Хотелось бы обсудить множество тем, а на КРИ для этого стало тесновато. Вот так и появилась конференция Casuality Europe: East 2006». Что интересно, даже сами организаторы (среди которых – Casual Games Association, проводящая каждый год конференции в Амстердаме и Сिएтле) не предполагали, что собрание станет таким людным: вместе



«Звездами» конференции стали братья-близнецы из Якутии, основавшие негавно студию Sulus Games и продавшие дебютный проект американцам.

1 Чтобы посмотреть на «порку», многие участники даже пожертвовали обедом.

2 Организаторы довольны: конференция определенно удалась.

3 В холле бизнес-центра ни на минуту не прекращалась активность: подписывались контракты, проводились переговоры.

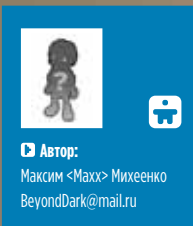
4 На рынок приходят крупные российские разработчики. Андрей Кузьмин из KrapX Productions (слева) готовит для Alawar (в центре – генеральный директор компании Александр Лысковский) казуальную игру, а Антон Юдинцев из Gaijin Entertainment (справа), уже сделал две.

ожидаемых полутора сотен приехали 310 человек из 90 компаний. Издатели, разработчики, дистрибьюторы; в том числе – 38 иностранцев из Electronic Arts, Real Networks, Vivendi, Oberon Media, Boonty, Reflexive. Конференц-зал бизнес-центра «Леонардо» на каждом докладе и «круглом столе» был набит битком, но и холл никогда не пустовал: люди, сотрудничавшие несколько лет, наконец встретились в лицо, там же на месте заключались контракты – ведь преимущество казуальной игры в том, что потенциальный издатель может оценить её, поиграв пять минут на ноутбуке разработчика. Общение не прекращалось ни на спонсорских вечеринках, проводимых каждый вечер, ни даже поздно вечером в лобби гостиницы, в которой остановилось большинство участников. Докладчики затрагивали самые разные темы: портрет казуального игрока, обстановку на международном и восточноевропейском рынках, сотрудничество между нашими и зарубежными компаниями, работу по лицензии, отличия разработки под PC и консоли, и самое главное – секреты создания успешной игры. Ведь хотя годовой оборот индустрии уже достиг миллиарда долларов, а по

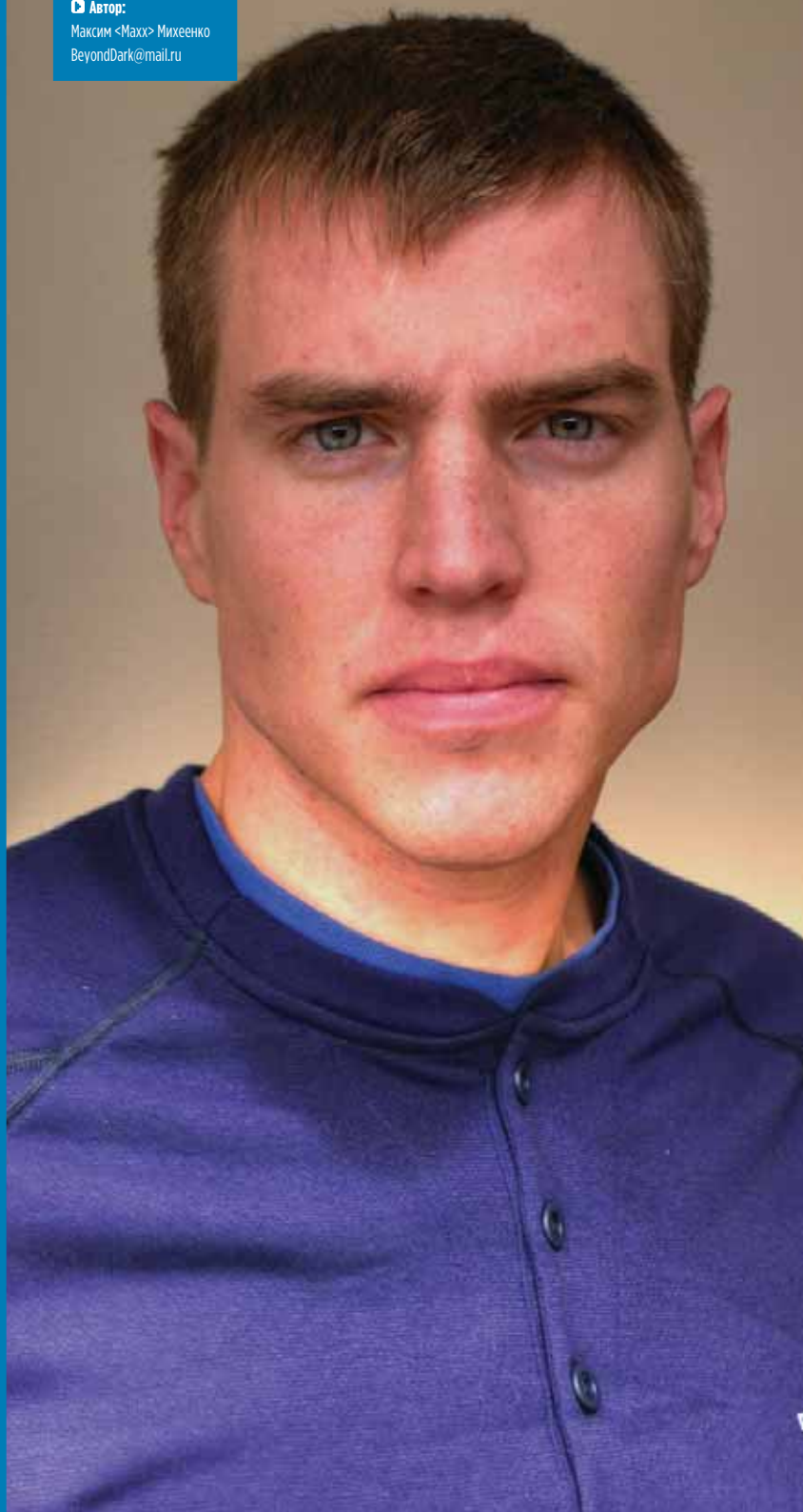
оценкам экспертов, к 2008 году должен удвоиться, 75% прибыли приходится на проекты в Top 20. Как попасть в заветную «двадцатку», придумать новый геймплей, чем завлечь покупателя? Эволюция казуальных игр во многом повторяет историю игр «больших»: появляется оригинальный проект с незатасканной идеей (читай – новый жанр), становится хитом продаж, все начинают его повторять, у потребителя наступает пресыщение, интерес падает, но тут «выстреливает» кто-то еще и все повторяется. Есть и особенности: скажем, разработчики и издатели предпочитают лишний раз сделать клон, чем взяться за новое. «Собери три шарика в линию» в фантастическом, древнеегипетском и, скажем, ацтекском стиле – это три разных игры, которые способны продаться совершенно одинаково. Иногда невозможно даже предсказать, чем проект зацепит аудиторию. Так, одну головоломку от нью-йоркской студии люди покупали только для того, чтобы послушать фоновую мелодию сверх бесплатного часа. И, быть может, наступит время, и мы еще увидим казуальные RTS и MMORPG. Собственно, не случайно в программу конференции включили семинар на тему «Многопользовательские онлайн-игры»

при участии представителей Sierra Online, IT Territory и GD Team. Любопытно: если на Западе аудитория предпочитает в основном онлайн-карточные и азартные игры, в постсоветском пространстве сложилась уникальная среда, 80% рынка в которой занимают хардкорные ролевые браузерные проекты. И львиная доля доходов идет не от абонентской платы (зачастую ее вообще нет), а от торговли виртуальными предметами и валютой за настоящие деньги. Цифры назывались разные, от десяти до сотен тысяч долларов в месяц: надо понимать, что по оборотам «черного рынка», на котором проводятся основные финансовые операции, никаких официальных данных нет. Кроме того, казуальная индустрия гораздо дружелюбнее к начинающим командам, чем на PC-рынке: разработка игры в России обходится в среднем в \$20000. И хотя это намного больше, чем несколько лет назад, у новичков все равно есть хорошие шансы на выгодный контракт и всяческую поддержку со стороны издателя. Своеобразными «звездами» конференции стали братья-близнецы из Якутии, основавшие недавно студию Sulus Games и продавшие дебютный проект американцам из Freeze Tag

(правда, для издательства это тоже первая подписанная игра). Живой интерес участников вызвала «публичная порка»: опытные продюсеры безжалостно критиковали демо-версии, показываемые одна за другой на плазменной панели, не забывая, впрочем, отмечать самые перспективные проекты. На проведенной в последний день пресс-конференции организаторы из Alawar Entertainment, FriendsGames, CTXM, Casual Games Association и Casual Games SIG с удовольствием подвели итоги. Несмотря на недостаточную «раскрутку» в прессе и на профильных сайтах, мероприятие вызвало огромный интерес у представителей не только казуальной индустрии, но и смежных отраслей, и все остались крайне довольны организацией и затронутыми темами, не говоря уж о преимуществах личного общения. В следующем году обязательно состоится Casualty Europe: East 2007 и ожидается более 500 участников. Ну а мы, в свою очередь, не останемся в стороне и обо всем вам расскажем. Ведь, в конце концов, съездить в Киев всегда приятно. P.S.: На нашем диске вы найдете несколько ознакомительных версий казуальных игр. **СИ**



Автор:
Максим <Махх> Михеенко
BeyondDark@mail.ru



БЕН МЭТИС, NEVERSOFT ENTERTAINMENT

Кого только не встретишь на просторах всемирной паутины! Когда я, вдохновившись работами на его сайте, постучался в «аску» Бена с вопросом о создании трехмерных моделей для компьютерных игр, я и погумать не мог, что мы с ним разговоримся по душам и погрузимся. Бен оказался большим любителем России и даже всерьез подумывает о том, чтобы сюда приехать. Одним осенним воскресным вечером мы нашли время и поговорили обо всем, что может быть интересно нашим читателям. О том, как попасть в игровую индустрию, каково это – работать над игровыми блокбастерами, и о том, как он создает модели. Ознакомиться с творчеством Бена более подробно можно на его персональной страничке – www.poorinmytmouth.com.

? Привет, Бен! Представься, пожалуйста, нашим читателям.

Меня зовут Бен Мэтис, мне 24 года. Я родился в Ричмонде, штат Вирджиния. Сейчас живу в Лос-Анджелесе, штат Калифорния. В игровой индустрии я чуть больше 3 лет. Последний год я работаю в компании Neversoft Entertainment художником по персонажам. Neversoft занимается сериалами Tony Hawk и GUN.

? Давай начнем по порядку. Около трех лет назад ты был простым геймером, как и миллионы твоих ровесников. Почему ты выбрал карьеру именно в игровой индустрии? Это была твоя детская мечта?

Нет, на самом деле тогда я думал, что видеоигры появляются по мановению волшебной палочки. Я никогда не задумывался о людях, которые их создают. В юности я хотел сделать что-то действительно стоящее в своей жизни, но не знал что. В старших классах школы я хотел стать компьютерным техником, работающим с железом. Перед поступлением в университет заинтересовался трехмерным дизайном. Посмотрев мультсериалы Reboot и Beast Wars от канадской студии Mainframe Entertainment (добротой сделанные, от начала до конца в полном 3D, вы могли их видеть по нашему телевидению на «Первом канале» лет 6-7 назад. – Прим. автора), я загорелся

и захотел поработать с трехмерной графикой для кинематографа. Однако, поступив в университет и посетив первые занятия по анимации, понял, что это мне не по душе. Шутки ради я попробовал заняться трехмерной графикой для компьютерных игр. И меня это настолько увлекло, что я решил работать в игровой индустрии. Можно сказать, что игры нашли меня, а не наоборот.

? А кем ты хотел стать в детстве?

Некоторое время я мечтал стать фотографом, как мой папа. У меня не было присущей ребенку тяги к определенной профессии, но мне нравилось разбирать разные вещи и потом собирать их обратно. Помню, одно время я хотел, когда вырасту, стать джедаем, как Люк Скайуокер.

? Ты увлекся игровой индустрией, созданием трехмерных моделей и графики для игр. Что было дальше? Как ты получил свою первую работу?

Это довольно занятная история. Мне оставалось проучиться еще два года в университете. Я хотел найти работу на лето, поэтому рассылал свое резюме по электронной почте. Компания Warthog ответила мне, что хотела бы провести интервью по телефону. И провела, причем оно прошло для меня

Суровая тетенька-генеральша, на онлайнный 3D-конкурс Dominance War.



Каждый день Бен Мэтис идет по этой дороге из дома в офис и обратно.



весьма успешно. Они попросили меня вылететь на интервью на следующий день! Это было и вовсе неожиданно. Пока я был там, я увидел, над чем они работают, познакомился с командой и показал им свои работы. Когда летел обратно, они позвонили мне и предложили должность штатного сотрудника с очень хорошей зарплатой. Я поговорил с родителями и преподавателями о том, что мне придется уйти из университета, и они подумали, что для меня неплохо будет набраться опыта. И уже через неделю я уехал из Саванны, штат Джорджия, где учился в университете, в Остин, штат Техас. Так было здорово работать с трехмерной графикой полный рабочий день, да еще и в профессиональной и очень талантливой команде. Я о таком даже и не мечтал!

? Згорю! Насколько было сложно посвящать себя каждый день трехмерной графике для игр? Насколько тебе пришлось изменить свой подход к работе при переходе на коммерческие рельсы? Тебе приходилось оставаться ночевать в офисе первое время?

Нет, компания уважала наше личное время. Мы редко работали сверхурочно и никогда – в выходные дни. На самом деле, для меня было очень легко работать над графикой целыми днями напролет. И главное, мне это очень нравилось. В то время я научился многому. Да и все, кто работал со мной, были поистине талантливы и полны воодушевления, а наши разговоры помогли мне стать еще лучше.

? Итак, ты устроился в Warthog, и...?

После шести месяцев нашей плодотворной работы издатель – Vivendi Universal – прекратил финансирование проекта. Мне пришлось искать

другую работу. Я переехал в Даллас, штат Техас, и устроился на работу в компании Terminal Reality над Blood Rayne 2. Там же я стал подрабатывать удаленно. Я делал модели для Iron Lore (Titan Quest), Red Storm (Ghost Recon 2) и Sony Online Entertainment (неанонсированная игра). Я проработал в Terminal Reality только десять месяцев. Рабочий день был слишком длинный, и я к тому же не очень верил успешность студии.

Несколько моих друзей работали в компании Mythic Entertainment и порекомендовали мне устроиться туда же. Mythic располагалась недалеко от моего родного города Ричмонда, где жила вся моя семья. И когда Blood Rayne 2 была закончена, я устроился в Mythic Entertainment для работы над Dark Age of Camelot: Catacombs. Далее я работал над научно-фантастической онлайн-игрой под рабочим названием Emperor. К сожалению, позже проект был закрыт. В то же время я выполнял удаленные заказы для Elder Scrolls IV: Oblivion и Fate.

? Что ты можешь сказать по поводу Blood Rayne 2? Первая часть выстрелила, и все с плохо скрываемым нетерпением ждали вторую.

Игра могла стать по-настоящему здоровской. К сожалению, не все получилось так, как мы задумали.

? Тебе нравится Blood Rayne как девушка? Как ты думаешь, если бы ты вдруг встретил ее в футболке и джинсах на улицах Лос-Анджелеса, ты бы пригласил ее в кафе?

Мне кажется, у нее тот еще характер – просто чертовка! Я познакомился с актрисой, которая изображала Рэйн на выставке E3. И я думаю... да, если бы настоящая Рэйн была похожа на нее, мы могли бы стать хорошими друзьями.

? Я знаю, что ты работал над графикой клипа Evanescence для MTV по мотивам Blood Rayne. Что скажешь по этому поводу?

Было прикольно узнать, что наш клип будут показывать по такому популярному каналу, как MTV. Я сам не смотрел телевизор уже лет пять. И мне совершенно не нравится канал MTV, но, тем не менее, осознание того, что много людей увидят мое творчество, льстило самолюбию.

? А ты ведь уже видел кинофильм по Blood Rayne от Уве Болла?

Нет, пока еще нет, но, думаю, стоит. Хотя бы ради того, чтобы увидеть, насколько он плох.

Досье

- ▶ Полное имя: Бенджамин Джеймс Мэтис
- ▶ Дата рождения: 31 октября 1981 г.
- ▶ Образование: незаконченное высшее
- ▶ Никнейм: roopimtmouth
- ▶ Специализируется в области трехмерной графики для компьютерных игр. Трехмерное моделирование и текстуринг. 3ds max, photoshop, zbrush, mudbox.
- ▶ Работал над: Ghost Recon 2, Blood Rayne 2, Dark Age of Camelot: Catacombs Expansion, Fate, GUN, Elder Scrolls IV: Oblivion, Rise of Legends, Titan Quest.
- ▶ Последняя впечатлившая игра: Devil May Cry 3 на PC
- ▶ Обычно носит джинсы и рубашку
- ▶ Никогда не носит галстук
- ▶ По жизни любит... суши!



Демонстрация технологий normal-map налицо! Весь процесс создания модели. А какая получилась кукла Вугу!

? Что ты скажешь по поводу удаленной работы с такими крупными издательствами, как SCEI и Bethesda?

Это было здорово, но осознание того, что я не имею права на свое слово в проекте, слегка расстраивало. Поэтому сотрудничество не отличалось от работы над менее крупными играми. Но, конечно, приятно показывать знакомым, какие модели в игре сделал именно я.

? И после Mythic ты устроился в компанию Neversoft Entertainment. Почему именно Neversoft? Ведь многие ведущие игровые студии Америки с удовольствием заключили бы с тобой контракт.

Мне очень хотелось приложить руку к игре Gun, находившейся тогда в разработке у Neversoft Entertainment. Хотя я и занимался ею только два последних месяца, это было круто. Потом нас переклЮчили на Tony Hawk's Project 8, которая должна выйти вот уже через месяц – в ноябре. Нынче мы все трудимся над Tony Hawk's 9. Почему я устроился в Neversoft? Что ж, Neversoft одна из лучших компаний в игровой индустрии, которая действительно ценит своих сотрудников. Мне нравится, когда меня уважает компания, на которую я работаю, и здесь все именно так. Мы никогда не работаем в выходные, у нас не бывает авралов, как во многих других студиях, и мы получаем большие надбавки и льготы, включая бесплатный обед каждый день. Это на самом деле фантастическое место для работы, с множеством талантливых людей, с которыми можно общаться и у которых можно многому научиться.

? Ты наверняка познакомился с самим Тони Хоуком, когда работал над восьмой частью одноименной игрой?

Да, я видел его. Тони Хоук приходил в наш офис дважды, и он даже однажды привез всю свою семью на наш корпоративный пикник. Представляешь, он залез в надувной бассейн и дурачился там с детьми. Он весь промок, и ему пришлось вытираться полотенцем. Катается на скейте он просто фантастически! Activision (издатель Tony Hawk) установил пятидесятифутовую (15.2 м!) рампу на E3 в прошлом году. И Тони Хоук вместе с другими профессиональными скейтерами исполнял свои трюки прямо на выставке. Наблюдать за ним было по-настоящему захватывающе.

? Хорошо, давай отвлечемся от реальности и немножко поразмыслим вслух. Для художников работа над известным мировым тайтлом с богатой историей частенько значит куда больше, нежели погоня за большим долларом. Над продолжением какой из известнейших игровых вселенных ты хотел бы поработать в будущем? Warcraft? Half-Life?

Я бы хотел поработать над собственными проектами, что значит для меня куда больше, чем просто отдельные заказы. Сейчас я работаю над графическим модом для Unreal Tournament 2004. Из игровых вселенных мне по-настоящему нравится Heroes of the Might and Magic. Текстуры в пятой части просто потрясающие!

? Графический стиль каких игр тебе наиболее близок?

Хм... из последних – Heroes of the Might and Magic V. И мне всегда нравился художественный стиль игр от Square Enix (Final Fantasy). Из еще не вышедших – недавно анонсированная Kane and Lynch от датской IO Interactive выглядит очень здорово для игры, претендующей на полную фотореалистичность.

? Ты что-нибудь слышал об игровых прогуктах, разработанных в России? Heroes of the Might and Magic V – отлично, но что еще?

Я много слышал о S.T.A.L.K.E.R. Как мне сказали, игру делают уже четвертый год, но она по-прежнему смотрится довольно прилично. Недавно я увидел арт из Disciples III... Я сам большой фанат визуального стиля первых и вторых Disciples, и был просто поражен глубиной и скрупулезностью уже проделанной .dat games работы. Я очень жду выхода этого проекта.

? Расскажи, как именно ты работаешь.

Я расскажу, как создаю трехмерных персонажей для приставок следующего поколения. Обычно я начинаю с проработки концепта. Либо получаю эскиз от концепт-художника, либо делаю сам – бывает по-разному. Далее на основе полученного наброска я создаю общую геометрию трехмерной модели в 3ds Max. Главное на данном этапе – определиться с общими формами объекта. Делаю все достаточно схематично, но стараюсь сразу выделить основные черты персонажа. Потом, когда форма персонажа мне нравится, – я экспортирую меш в Mudbox (для доработки и добавления деталей). Затем импортирую полученную высокополигональную детализированную модель обратно в 3ds Max, где по контурам этой модели строю низкополигональную непосредственно для вставки в игру. Далее запекаю Normal-map* и карты освещенности. Потом запускаю Photoshop и начинаю шаманить с полученными изображениями из 3ds Max. Подчищаю, добавляю мелкие детали в postmap, рисую диффузную карту и карту отражений. Готово. Полученный результат просматриваю в 3ds Max

и в нашем игровом движке. * (Более подробно и наглядно о снятии postmap рассказывается в PDF-брошюрке Бена, которую вы можете найти на диске к журналу. Там же лежит цикл статей по моделированию низкополигональных персонажей для игр в 3ds Max. – Прим. ред.)

? Какие инструменты используешь в работе?

Я использую мощную рабочую станцию с двумя 21" мониторами и планшетом Wacom intuos 3 размером 6x8.

? Над чем ты сейчас работаешь для себя, для души?

В США есть настольная игра под названием Candyland. Все ее герои имеют отношение к сладостям – Мистер Мятный, бабушка Орех, там их вообще много. В детстве я был от нее в восторге, поэтому решил, что она может стать для меня хорошим графическим проектом. Я хочу создать отдельный уровень для каждого персонажа из оригинальной настольной игры. Далее по плану – получить из всего этого готовый игральный уровень на движке третьего Unreal. Посмотрим, как далеко я продвинусь.

? Что тебе нравится создавать больше всего?

Мне нравится создавать персонажей, которыми я бы хотел стать или с которыми мог бы подружиться. Я люблю развлекаться, да и я сам – лучший критик своего искусства. Если предмет или персонаж забавен и интересен, мне нравится над ним работать.

? Ты бы хотел оформлять обложки книг или журналов?

Я не прочь попробовать, но все же мое любимое занятие – создавать графику для интерактивных развлечений. Я думаю, что статичное искусство никогда не будет таким емким, как интерактивное.

? Тебе нравится сам процесс творчества? Или тебе гораздо важнее результат?

Мне обычно нравится, когда работа готова примерно процентов на девяносто. Уже видно, что получится в итоге, и каждый следующий мазок кисти, каждый добавленный полигон приближают тебя к конечному результату. Мне нравится видеть готовые модели в играх, особенно когда кто-то играет персонажем, которого создал я.

? Ты часто рисуешь карандашом или, может быть, пишешь маслом? Что это дает тебе?

Раз в неделю я посещаю семинар по рисованию с натуры. Также я иногда ношу с собой блокнот. Я не забываю

традиционные способы рисования – это отличное подспорье для игровой графики и способ совершенствоваться. К тому же карандаш можно взять куда угодно, в отличие от компьютера.

? Работы каких художников тебе нравятся больше всего?

Мои любимые трехмерные художники это Peter Boehme (www.peterboehme.com), Pior Oberson (www.pioroberson.com) и Samuel Sharrit (www.arshlevon.com). Мои любимые двухмерные художники это Linda Bergkvist (www.furiae.com) и Craig Mullins (www.goodbrush.com). Очень люблю арт вашего соотечественника – Андрея «Anry» Иванченко (anry.deviantart.com/)

? Откуда черпаешь вдохновение?

Что меня только не вдохновляет! Иногда мне снятся сны, которые приносят вдохновение, иногда я что-то подмечаю в повседневной жизни. Очень часто меня вдохновляют работы других людей. У меня не бывает недостатка в идеях, которые мне хотелось бы воплотить в жизнь. Я всегда думаю о чем-то.

? Что можешь пожелать начинающим 3D-художникам?

Наберитесь терпения. Единственный способ стать мастером в нашем деле – больше практиковаться. В следующем году вы, как ни крути, станете на год старше, и в своих навыках вы тоже должны вырасти на год. Научитесь наслаждаться каждой стадией процесса. На первом месте всегда должно стоять получение удовольствия от работы.

? И кем ты видишь себя, допустим, через 20 лет? Вот именно в этот самый момент в 2026 году?

Хороший вопрос! Я хочу попробовать продвинуть игровую графику в целом во всех странах, а не только в США. Мне нравится преподавать и нравиться доносить информацию до других людей. Сейчас очень сложно попасть в игровую индустрию. В большинстве университетов, где готовят таких специалистов, обучение стоит дорого, к тому же они есть не в каждой стране. Я бы хотел, чтобы любому человеку была доступна информация, которая необходима, чтобы научиться игровой графике. Я также надеюсь, что мои работы доставляют людям удовольствие и делают их счастливее. И когда-нибудь я надеюсь стать профессором игровых искусств. Если я буду ближе к этим целям через 20 лет, я буду очень счастлив.

Спасибо за беседу, Бен!
Удачи и успехов тебе во всем!

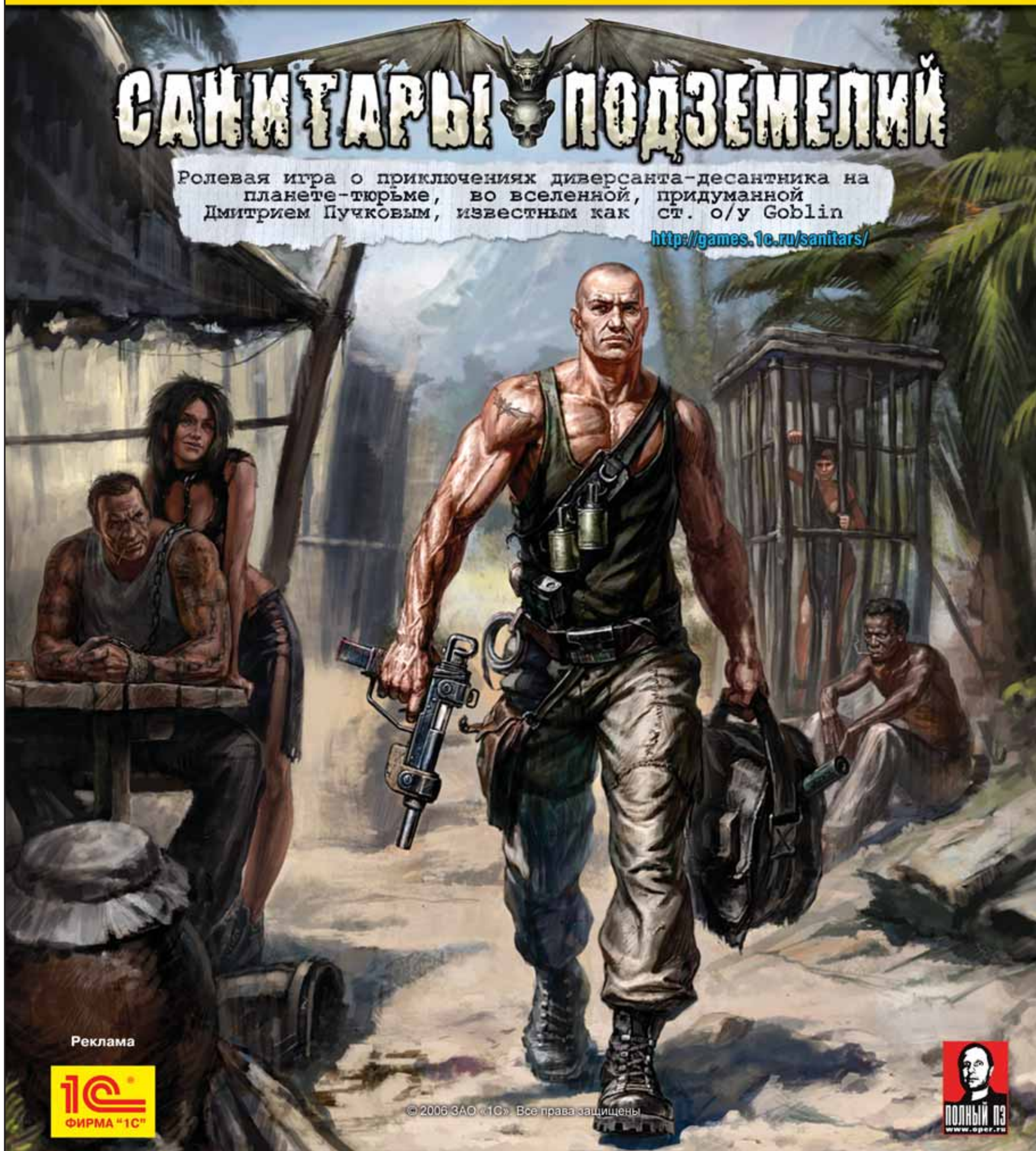
Лос-Анджелес, здание справа – место текущей работы Бена, офис Neversoft Entertainment.



САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

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

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



Реклама

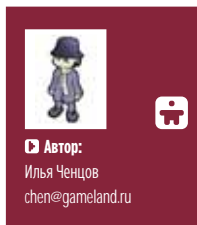


© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.





МИХАИЛ ПОРЕЧЕНКОВ



Привлечение кино- и телезвезд к работе над играми – практика не новая, но для отечественной индустрии пока еще в диковинку. Актер Михаил Пореченков, известный зрителям по ролям в фильмах «9 рота» и «Грозные ворота», сериале «Агент национальной безопасности» и спектаклях «Утиная охота», «Гамлет» и «Белая гвардия», решил испытать себя в новом качестве и поделиться своей внешностью и голосом с персонажем тактического шутера «Инстинкт». Обязательно ли играть в игры, чтобы играть в играх? Есть ли точки соприкосновения у кино, театра и электронных развлечений? Михаил смотрит на игровую индустрию снаружи – и видит ее насквозь.

? Расскажите, пожалуйста, о работе над игрой.

Пока я потратил немного времени. Была фотосессия, делали снимки для последующей компьютерной обработки. Я посмотрел саму игру, в принципе мне понравилось. А дальше уже дело техники – фотографировали, вставляли, обрабатывали. Я сам не играю, просто интересно было поучаствовать во всей этой истории, посмотреть, как пойдёт дело, как будет развиваться.

? Могель понравилась?

Да, я видел трёхмерную модель. Так как я не играю, мне трудно её оценить, но вроде похож, всё нормально.

? А запись голоса уже была?

Нет, всё ещё впереди.

? Кстати, вы слышали про схожие случаи, когда зарубежные актёры принимают участие в разработке игр?

Да, я слышал, что снимаются актёры. «Лара Крофт, расхитительница гробниц»...

? Нет, это несколько другое.

Ну да, там из компьютерной игры сделали кино. Знаю, что и по фильмам делают компьютерные игры, многие известные люди принимают в них участие. Спортсмены – Кен Шеррок, известный по «боям без правил», хоккеисты... Нормальная практика.

? А вы со сценарием были знакомы?

Да, в общих чертах. Куда-то пришли, потом я превращаюсь в самого страшного вампира или кого-то в этом роде. Борюсь со злом, а потом сам становлюсь самым страшным.

? Ну и каково быть самым страшным? Это входит в ваше амплуа?

Вполне. Входит всё.

? Сюжет понравился? Сыграли бы такого героя в кино?

Будет предложение – сыграю. У вас есть «заходы» в эту сторону? Могу предложить свои услуги. Давайте снимем.

? Похож ли персонаж на ваши предыдущие роли?

Думаю, что нет.

? Для вас это был новый опыт?

Что такое опыт? Если бы я участвовал в этом, мне показали бы трёхмерное пространство, по которому я сам бы прошёл и сыграл, – это другое дело. А так как ограничилось только фотосессией, ничего нового для меня нет – меня и так много фотографируют. А сценарий – я не играю в игры. Я понимаю, что это интересно молодёжи, а у меня подрастает сын, и старшая дочь играет в PlayStation. Думаю, им будет интересно ещё раз увидеть папу, но в другом образе.

? Не играли даже в «Ну, погоди!»?

В качестве второго яйца, падающего в корзину... Нет, не играл.

Танки, солдатики, потом пошли девчонки. Игры прошли стороной. Пока всё, что делается компьютером, от живого восприятия, живого человека очень сильно отстает.

? Насколько далеки игры и кино?

Как любовь и киберсекс. Наверное, совершенно разные вещи.

? Сколько им нужно времени, чтобы сравняться в популярности?

Да никогда такого не будет. Даже умная машина Deep Blue не смогла обыграть Каспарова. Невозможно смоделировать математически количество вариантов оценок ситуации. А кино всё-таки живое... а ещё живей театр!

? Какую роль считаете лучшей?

Самые лучшие роли – несыгранные.

? Гамлета не хотелось бы сыграть?

Нет, я играю Полония. И довольствуюсь этим. Мне достаточно.

? В игре ведь нет хэппи-энда? Ваш герой остается последним и становится монстром...

Как понимать хэппи-энд? Цветы на могиле тоже могут быть хэппи-эндом. Большая тема американского кинематографа – они воспитали нацию, которая приехала выигрывать и делать всё, чтоб им было удобно и хорошо, комфортно. И мы пока им ничего не можем противопоставить. Мы, со своей образованностью и пониманием, как должен быть устроен мир, и тем более Россия, ничего хорошего, кроме как привезти сюда «Макдоналдс», не придумали. Поэтому слюнявый хэппи-энд – это «хорошо».

? А вам больше нравятся роли, где нет наигранности?

Мне нравится любое человеческое проявление, любая творческая информация, message to man.

? А в видеоигре с участием живых актёров вам хотелось бы сняться?

Было бы занятно, почему нет?

? Игру будете смотреть?

У меня нет привычки пересматривать свои работы, дома даже фильмов нет с моим участием. Игру видел, может быть, дети поиграют.

? Как вы считаете, игры – необходимы сейчас?

Я как-то обходился без них и ущербным себя не считаю. Детям пока нравится, но я хочу на следующий год посадить среднего сына на кроссовый мотоцикл, думаю, не будет у него времени сидеть в стрелялки играть. Плаванием будет заниматься, борьбой. В эту

сторону развиваться. Но если он станет великим игроком – я поперёк не пойду. Мы предполагаем, Бог располагает.

? Можно ли воспринимать игры как искусство?

Да всё можно воспринимать. Энди Уорхол – искусство. Веласкес – искусство. Да Винчи – тоже искусство. Но что мы хотим от него? Нет души в играх! Нету! Есть душа, есть Бог, есть любовь, есть всепрощение – а в играх что? Не производят на меня игры впечатления. Картины – да. А игры – ну бегают человечек. Вот «Окончательная фантазия», или как её – ну не торкает это меня! А вот налёт в фильме «Перл Харбор» – тоже компьютерная графика! – это впечатляет. Не то что там душа есть, но есть эмоция, которая подкрепляет живую человеческую оценку, есть ощущение, что это сделано «для чего-то». А компьютерная игра меня особо не вдохновляет. В играх нет места для фантазии. Книгу я могу читать и переживать, представлять себе героя. А тут всё разложено по полочкам уже, разжёвано. Всё нарисовано, всё показано.

? Не боитесь, что игры отобьют аудиторию у кино?

Смотрите сами: игры развиваются, а в кино народу всё больше и больше ходит, в театр и вообще билеты не достать. Живое общение всё-таки важнее. Хотя, может, лет через 15-20 все станет совсем по-другому.

? А к чему ближе работа над игрой – к театру или к кино?

К озвучению фильма. К кино, конечно, ближе.

? Какой фильм, по вашему мнению, достоин стать игрой?

Мне трудно судить. Какие самые популярные игры? Бродилки и стрелялки? У всех вкусы разные, есть ведь игра, где Ксения Собчак по магазинам ходит, или там Пэрис Хилтон. Или «Дом 3». Значит, кто-то играет в них.

? А если бы ваше лицо появилось в такой игре?

«Дом 3»? Нет.

? А, скажем, в каком-то симуляторе жизни, вроде The Sims?

Если это никак не отразится на моей жизни – пожалуйста. А если симулятор подключается к глобальному разуму – не хотелось бы.

? Ваш образ поможет продвижению игры на Zapne?

Не думаю. Хотя из Германии недавно пришло письмо. Люди смотрят фильмы, знают. Так что попытаемся взять Запад играми, раз с фильмами пока не получается. Посмотрим. Будем надеяться, что попадем на мировые полки. **ЦА**



СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главарь
незаконного вооруженного бандформирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

ПРИМЕТЫ: на вид 20-25 лет, среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий,
форма лица овальная, глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

ВСЕХ, КТО РАСПОЛАГАЕТ КАКИМИ-ЛИБО СВЕДЕНИЯМИ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ ИЛИ
ЕЕ СВЯЗЯХ, ПРОСЬБА НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ.

Реклама

ВНИМАНИЕ! ПРЕСТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!

1С
ФИРМА "1С"

7.62mm



APEIRON

ТЕЦУЯ НОМУРА, ХУДОЖНИК И ПРОДЮСЕР



Автор:
Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru





Спецматериалы устаревают порой стремительней, чем того ожидаешь. Во втором июльском номере «Страны Игр» за 2006 год я писала о знаменитых японских и корейских игровых художниках. Среди них, само собой, одно из видных мест занимал Тецуя Номура, автор эскизов персонажей к Final Fantasy VII, VIII, X и X-2, бессменный руководитель сериала Kingdom Hearts. Торга мэтр трузил на образы героев к серии игр Fabula Nova Crystallis: Final Fantasy XIII, причем руководить взялся лишь одной из них – Final Fantasy XIII Versus. Кроме того, он занимался эскизами к Crisis Core: Final Fantasy VII. В сентябре 2006 года на Tokyo Game Show выяснилось, что Номура-сан не только разрывается между уже известными публике проектами, но и вовсю готовит еще несколько: например, Subarashiki Kono Sekai для DS, хотя от Kingdom Hearts III go сих пор отрецивается.

Интервью с мэтром игровой индустрии, который вовсе не чувствует себя на свои 36 лет и всем прочим аниме-сериалам в юности предпочитал Kamen Rider, проходило в форме «свободной беседы» с европейскими журналистами. Те живо интересовались уже вышедшими проектами с участием Номуры: FF XIII находилась под негласным запретом.

Чем знаменит Тецуя Номура

- ❑ Final Fantasy XIII – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Final Fantasy Agito XIII – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Final Fantasy Versus XIII – руководитель проекта (дизайны персонажей)
- ❑ Subarashiki Kono Sekai/It's a Wonderful World – продюсер
- ❑ Crisis Core: Final Fantasy VII – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII (2006) – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Kingdom Hearts II (2005) – руководитель проекта, художник (концепт-дизайны, дизайны персонажей)
- ❑ Final Fantasy VII Advent Children (2005) – режиссер, художник (дизайны персонажей)
- ❑ Musashiden II Blade Master/Musashi Samurai Legend (2005) – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Kingdom Hearts: Chain of Memories (2004) – руководитель проекта, художник (концепт-дизайны, дизайны персонажей)
- ❑ Before Crisis: Final Fantasy VII (2004) – художник (дизайны персонажей), автор замысла
- ❑ Final Fantasy X-2 (2003) – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Kingdom Hearts (2002) – руководитель проекта, автор замысла, художник (дизайны персонажей)
- ❑ Final Fantasy X (2001) – художник (дизайны персонажей)
- ❑ The Bouncer (2000) – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Final Fantasy VIII (1999) – художник (дизайны персонажей) и арт-директор графики боев
- ❑ Parasite Eve II (1999) – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Brave Fencer Musashi (1998) – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Ehrgeiz: God Bless the Ring (1998) – руководитель разработок дизайнов персонажей
- ❑ Parasite Eve (1998) – художник (дизайны персонажей)
- ❑ Final Fantasy VII (1997) – художник (дизайны персонажей) и арт-директор графики боев
- ❑ DynamisTracer (1995) – художник (концепт-дизайны)
- ❑ Chrono Trigger (1995) – художник (графика фонов)
- ❑ Final Fantasy VI (1994) – арт-директор
- ❑ Live a Live (1994) – переводчик
- ❑ Final Fantasy V (1992) – художник (графика боев)
- ❑ Final Fantasy IV (1991) – художник (графика боев)

? Что побудило вас устроиться в Square Enix? Вы были заядлым геймером?

До работы в Square Enix я был обычным бедным студентом и не увлекался играми. Главная причина, по которой мне хотелось попасть в компанию, – с ней сотрудничал Ёситака Аmano, чьи картины и стиль рисования мне очень нравятся.

? Считаете ли вы Ёситаку Аmano своим учителем? Ведь ваши стили рисования очень различаются. Был ли он на самом деле вашим наставником, когда вы вместе трудились над некоторыми играми сериала Final Fantasy?

Когда я только делал первые шаги в Square Enix, все происходило так: эскизы персонажей подготавливали художники со стороны. Для них, как, например, для господина Аmano, это были разовые заказы, а не постоянная обязанность. А штатные художники использовали эти эскизы при создании игровой графики. Вот такое разделение труда

существовало в компании. Я устроился на работу как штатный дизайнер: мне не слишком хотелось становиться фрилансером, вроде господина Аmano, но я мечтал создавать игровые воплощения его рисунков.

? Давайте поговорим немного о сериале Kingdom Hearts. Как вам работало в сотрудничестве со студией Disney, были ли какие-то сложности?

Когда наша команда разрабатывала Kingdom Hearts, трудностей, конечно, хватало. Игра создавалась совместными усилиями Disney и Square Enix, а у обеих компаний свои взгляды на то, что допустимо в игре и что – нет. Мы не всегда предвидели, что понравится студии Disney или будет отвергнуто, потому что не вписывается в рамки диснеевского стиля. Поэтому мы подготовили очень много вариантов и предложений. В каких-то случаях нам удалось угадать, как избежать спорных или неприятных

тем. В других случаях студия Disney присылала нам совершенно неожиданные замечания с просьбой что-то изменить. Но главное, что в игре представлено очень много диснеевских персонажей, и они все – из разных произведений. А у каждого такого «мира» существует свой набор ограничений, и их приходилось учитывать.

? Когда Kingdom Hearts появилась в России, многие отнеслись к ней настороженно, потому что диснеевские персонажи здесь прежде всего связываются с фильмами для детей. А как обстояло дело в Японии? Какой был отклик и стал ли он для вас неожиданностью?

Да, первые впечатления многих геймеров в Японии были точно такими же – именно из-за диснеевских персонажей. Особенно те, кто в глаза не видел игру, считали, что она детская. Но это лишь отчасти справедливо. Конечно, нам хотелось, чтобы Kingdom Hearts радовала детей, чтобы им было интересно играть. Но

Номуровские «первенцы»

Клауд Страйф

Главному герою Final Fantasy VII 21 год. В полнометражной ленте Final Fantasy VII: Advent Children он успевает постареть: действие фильма разворачивается через два года после событий игры. Как и многие другие персонажи FF VII, Клауд – жертва научного эксперимента. В его организм искусственно ввели клетки инопланетного существа Дженовы, которое ученые сперва ошибочно приняли за представителя древней расы, когда-то населявшей Гайю (мир FF VII). Боевые характеристики Клауда с тех пор улучшились, а вот ощущение собственного «я» стало теряться. Частица Дженовы, как оказалось, сравнима с лоботомией: жертва вмиг оказывается во власти неземной твари, и лишь немногим удастся избежать этой участи (как, например, Заку, другу Клауда). Тварь стремится только к одному: собрать все растерянные клетки воюю и побыстрее присосаться к Лайфстриму, источнику всей жизненной энергии планеты. После чего планету ждет катастрофа, а Дженову – возрождение в роли всемогущего божества. Неудивительно, что сперва Клауд замкнут, нелюбим и вообще не слишком интересуется происходящим, но встречи с друзьями помогают ему в буквальном смысле «вспомнить себя». Судьба Клауда – быть вечным противником Сефирота, главного отрицательного персонажа FF VII. Поэтому и дизайны двух героев первоначально строились на контрасте: раз Сефирот щеголял серебристой шевелюрой, Клауд непременно должен был быть брюнетом. Причем без привычных для нас упрямо торчащих вихров, а с зализанной назад прической. Что спасло его от этой участи? Только главная роль: Номура хотел, чтобы Клауд выделялся среди прочих участников драмы FF VII и привлекал к себе внимание.

Айрис Гейнсборо

Потомок древних обитателей мира FF VII. Милая, добрая и жизнерадостная девушка, которая вдобавок к цветоческим талантам понимает голос планеты, хотя вначале и не слишком этому рада. Из-за родословной за ней всю охотится вневедомственная охрана корпорации Син-Ра. Знакомится с Клаудом случайно: тот приземляется в ее цветник посреди разрушенной церкви. Всю романтику портят внезапно появившиеся прихвостни Син-Ра, и Айрис просит явно знакомого с военным делом Клауда побыть ее телохранителем. Только благодаря ей герои получают заклинание Holy, способное противостоять всеразрушающему заклинанию Meteor, с помощью которого Сефирот нагаялся устроить местный апокалипсис. Тысячи фэнов безутешно лили слезы после памятного момента, когда Айрис умерла, а слухи о возможном воскрешении и секретных сценариях не утихали и спустя несколько лет после выхода игры. Тем не менее Тецуя Номура и Есинори Китасе (руководитель проекта и соавтор сценария FF VII) в интервью специально уточняли, что хотели сделать гибель Айрис несвоевременной (незадолго до смерти она радостно строит планы на будущее) и окончательной – одним словом, как можно менее «голливудской». Само имя «Айрис» – японская транслитерация английского слова «earth» (земля) как «ea-ri-su».

Сефирот

Главный злодей FF VII даже не успел побыть обычным человеком: еще в материнской утробе ему искусственно ввели клетки Дженовы в ненормированных количествах. И если сперва Сефирот рвался отомстить всему населению Гайи за гибель древней расы, ошибочно полагая, что Дженова (и, соответственно, он сам) – ее последние представители, то затем решил, что быть богом – это, в общем-то, неплохо, а гибель мерзких людушек все равно неизбежна. Задав сознание Дженовы с помощью силы воли, он всю пользуется вирусоподобными свойствами клеток этого по сути бесполого существа и пытается поучинить сознание зараженных ими людей. Нечеловечески решителен и безжалостен. Имя «Сефирот» взято из Каббалы: в соответствии с ней Древо жизни состоит из десяти «сефир» или «сфирот» – имен бога.

Тифа Локхарт

Подруга детства Клауда стала известна всему геймерскому миру как обладательница весьма выдающегося бюста и соперница Айрис в битве за сердце Клауда. Кого именно предпочитает Клауд, создатели FF VII в интервью всегда благообразно умалчивают: дескать, пускай интрига сохраняется, а фэны до хрипоты спорят о любовных интересах героя. Короткая юбочка досталась Тифе совершенно случайно: Тецуя Номура сделал два варианта дизайна и предоставил коллегам выбирать. В команде единогласно решили, что такой бойцовой девушке глинная юбка не пойдет: скромное платье до пят досталось романтической цветочнице Айрис.

Винсент Валентайн

Долгое время ходили слухи, что Винсент Валентайн – вампир! И все потому, что его, жертву экспериментов корпорации Син-Ра, погрузили в летаргический сон и упаковали в гроб прежде, чем отправить на покой в подвале дома. Впрочем, одно вампирское свойство у Винсента действительно есть – он бессмертен благодаря все тем же злополучным опытам. А кроме того умеет перевоплощаться в различные зверо- и демоноподобные формы. Замкнут и неустанно тоскует о своей умершей любви. Умурился не только побыть «приглашенной звездой» в других RPG от Square Enix, как Клауд и Сефирот, но и сыграть главную роль в собственной игре: Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus. По словам Тецуи Номуры, красный плащ в сочетании с черным цветом остальной одежды Винсента символизирует тяжесть прошлого и вины, с которыми тому приходится жить.



даже когда ее проходит подросток или взрослый, им вскоре становится ясно, что игра рассчитана не только на самых юных геймеров. В компании мы очень часто шутили насчет первой Kingdom Hearts и позднее – ее продолжения: она чем-то похожа на волка в овечьей шкуре. Ведь помимо «детской» завлекательной обертки в ней есть и серьезный сюжет, и продуманная боевая система. Так что не только малыши, но и взрослые найдут в ней что-то свое.

? Как вы себя чувствуете в должности руководителя проектов и продюсера? Давит ли на вас груз ответственности, боитесь ли вы однажды не оправдать ожидания?

Нет, я не чувствую давления. Да и в прошлом я тоже не боялся ответственности; она для меня не слишком тяжелая ноша. Напротив, мне даже нравится та творческая свобода, которую мне предоставили эти должности. А сейчас я участвую в стольких проектах, что мне часто выпадает возможность сотрудничать не только с коллегами по Square Enix. Взять, к примеру, Final Fantasy VII: Advent Children: поскольку это фильм, он дал мне шанс пообщаться с представителями киноиндустрии. Вот это для меня действительно важно и интересно.

? А как вам удается работать над столькими проектами сразу, ведь вы занимаетесь сейчас шестью или семью?

На самом деле их больше, потому что о некоторых, над которыми я работаю совместно, еще не объявлено. И я собираюсь увеличить их число. Но работа приносит мне радость. Кроме того, я работаю с ветеранами, которых знаю с самых своих первых шагов в Square Enix. Я уверен в своей команде – она постоянно поддерживает меня. Справляясь с несколькими проектами сразу мне помогают координаторы, на которых я могу положиться и которые держат меня в курсе дел.

? В какой мере вы участвуете в разработке сюжетов и сценариев ваших игр?

На самом деле степень того, насколько подробно я пишу сценарий, зависит от игры. Я занимаюсь столькими, что у меня не всегда есть время до мелочей расписать все сцены и характеры персона-

жей: для каких-то проектов меня на это хватает, а для каких-то я делаю сюжетные наброски, чтобы команда разработчиков создала на их основе окончательный сценарий. Например, мы анонсировали на выставке проект Subarashiki Kono Sekai (DS) для Японии. Я участвую в нем как творческий продюсер, поэтому, конечно, я не пишу сценарий – этим занимается руководитель проекта. Я только даю советы, если они ему требуются.

? Хотя вы начали работать в Square Enix как дизайнер игровой графики и не собирались становиться фрилансером, как господин Аmano, именно вы создавали эскизы персонажей для FF VII, FF VIII, FF X и FF X-2. Как так получилось? Когда произошел перелом в вашей карьере?

Главной вехой стала, конечно, FF VII. Но продвижением я обязан еще и традициям работы над сериалом Final Fantasy. Любой участник команды, независимо от должности, может предлагать свои идеи. То есть, даже если вы дизайнер, вам не запрещается высказываться хоть насчет геймплея, хоть насчет сценария. И я воспользовался этим: создавал презентации о геймдизайне. Мне это было хорошо знакомо, потому что до сотрудничества со Square Enix, я работал в PR-агентстве. А геймдизайнерские предложения тогда оформлялись не слишком интересно. Так что я начал добавлять свои иллюстрации к отдельным пунктам, оригинальные шрифты и т.д. И это понравилось господину Сакагути. Я делал презентации по FF V и FF VI, и, возможно, господин Сакагути решил, что человек, который делает такие забавные презентации, окажется неплохим геймдизайнером. Поэтому при работе над FFVII я занимался не только эскизами персонажей, но заодно участвовал в координировании боевой системы и разработке сюжета.

? Вы режиссировали Final Fantasy VII: Advent Children. Хотелось бы вам увидеть такой же фильм по KH, принять участие в его создании?

Сейчас у меня нет такого желания, но если вы посмотрите на видеоролики KH – на то как проработана мимика, как поставлены сами сцены – вы увидите, что технически вполне

возможно создать фильм по KH. Быть такому фильму или не быть – зависит от студии Disney. Если они захотят его сделать, я рассмотрю такую возможность.

? В чем секрет удачного персонажа?

Какого-то «золотого правила», конечно, нет: все проекты слишком разные. Но когда я создаю персонажей, у меня всегда есть цель – создать героя, который не слишком оторван от настоящего мира. Мне не нравятся идеальные, безупречные личности. Я стараюсь всегда добавлять реалистичные штрихи в их портреты: например, у любого человека есть слабости. Я стараюсь понять, что же у персонажа творится в душе, что им движет.

? Кем из своих персонажей вы гордитесь больше всего?

Ответить очень просто: Клауд из FF VII. Во-первых, потому что он был героем той Final Fantasy, в которой мне впервые поручили заниматься дизайном персонажей. Но еще и из-за того, что Клауд принес мне много наград, открыл много дорог. Если называть Клауда моим сыном, то можно сказать, что он очень многое сделал для моей репутации как его отца. Второй по значимости – Сора. Потому что среди всех диснеевских персонажей Kingdom Hearts он как свой. И для меня это большое достижение – что персонаж, созданный мной, стал диснеевским персонажем. Из отрицательных героев мне больше всего нравится Сефирот. Когда я увидел монтаж сцен из Advent Children, то подумал, что именно так себе его всегда и представлял. Создавая злодеев, я всегда сравниваю их с Сефиротом.

? Героям ваших RPG всегда 14-25 лет. Не хотелось ли вам когда-нибудь сделать героем персонажа повзрослее?

Обычно мне присылают характеристики персонажей и еще ни разу не попросили создать героя постарше. Кроме того, поклонники игр Square Enix привыкли к юным героям, и вряд ли перемены придется им по вкусу. А сам я никогда не думал об этом, потому что мне и моей команде сложно представить себя на месте, скажем, 38-летнего персонажа, понять ход его мыслей.

Местный колорит – не только благодаря графике!

RPG Live a Live никогда не издалась на Западе. Но именно во время работы над ней Тецуя Номура на время переквалифицировался из дизайнера в переводчика. Переводить ему, правда, пришлось с японского на японский: сценаристам потребовался человек, знакомый с диалектом префектуры Коти (Kochii).



«В компании мы очень часто шутили насчет первой Kingdom Hearts и позднее – ее продолжения: она чем-то похожа на волка в овечьей шкуре».





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



PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3 ПРО

PLAYSTATION 3

NINTENDO WII



ПРОТИВ NINTENDO WII

Считается, что PlayStation 3 и Nintendo Wii нельзя сравнивать – ведь системы слишком разные. Говорят также, что вообще нет смысла выяснять, какая консоль лучше. Дескать, все решают игры. Но и здесь предмет для анализа отсутствует, ведь нельзя же по Resistance: Fall of Man и The Legend of Zelda: Twilight Princess сугить о будущем PlayStation 3 и Nintendo Wii. А заглянуть-то в него хочется! И сделать это не так сложно. Мы нашли несколько параметров, по которым PlayStation 3 и Nintendo Wii можно сравнить напрямую.

ИМИДЖ


Гламурный «гаджет»

История появления PlayStation 3 на свет сопровождалась несколькими заметными скандалами. Sony официально анонсировала приставку на выставке E3 2005. Однако ни тогда, ни на TGS 2005 публике не была показана сама консоль – лишь впечатляющие видеоролики из прототипов игр. Неудивительно, что журналисты усомнились в подлинности показанных им материалов. В первую очередь, «фальшивкой» называли видео из Killzone 2. Впрочем, на TGS 2005 схожий по зрелищности ролик из Metal Gear Solid 4 в реальном времени генерировался настоящим девкитом PlayStation 3. Это успокоило даже заядлых скептиков. На E3 2006 публике показали настоящую PlayStation

3 и десять игр для нее; на TGS 2006 их стало уже двадцать семь. Много недоразумений было связано с дополнительными функциями PlayStation 3. На E3 2005 Sony сделала несколько обещаний, которые позже не сумела выполнить. Например, компании пришлось отказаться от идеи снабдить PlayStation 3 двумя HDMI-выходами (они позволили бы выводить разное изображение на два HDTV-телевизора одновременно!). Бурное негодование геймеров вызвала цена на приставку. Поначалу речь шла о том, что у PlayStation 3 не будет разделения на две версии – дешевую и дорогую. Однако Sony пришлось пойти на этот шаг, да еще и сделать PlayStation 3

чуть ли не в два раза дороже, чем Xbox 360. Наконец, сорваны были и планы по запуску приставки во всех странах света одновременно. Европа получит PlayStation 3, как минимум, на полгода позже, чем другие рынки. Впрочем, несмотря на все эти неурядицы, PlayStation 3 удалось добиться главного – имиджа самой мощной приставки нового поколения. Кроме того, на нее работает популярность двух предыдущих консолей от Sony, с которыми PlayStation 3 обратно совместима. Их поклонники также знают, что именно на PlayStation 3 выйдут новые части хорошо известных им сериалов, вроде Final Fantasy, Tekken и Metal Gear Solid.

Европа получит PlayStation 3, как минимум, на полгода позже, чем другие рынки.


GameCube с нунчаками

Подготовка общественного мнения к восприятию такого необычного продукта, как Wii, может считаться одной из лучших PR-кампаний в истории игровой индустрии. Nintendo впервые анонсировала свою консоль седьмого поколения на пресс-конференции перед E3 2004. Впрочем, тогда никто и не думал о том, что Nintendo Revolution станет чем-то большим, нежели просто еще одной игровой приставкой и законной наследницей Nintendo GameCube. Год спустя Сатору Ивата продемонстрировал прототип приставки, но ни слова не сказал о ее начинке и возможностях – намекнул лишь, что геймеров ждет что-то совершенно неожиданное. Как Nintendo DS. Вплоть до сентября 2005 года пресса гадала: чем именно Nintendo Revolution (кодовое название приставки) будет отличаться от конкурентов; было известно лишь, что секрет кроется в устройстве управления. На Tokyo Game Show 2005 прессе впервые был представлен

уникальный контроллер – устройство, внешне напоминающее пульт от телевизора. Сразу же после этого журналисты задались вопросом: сумеет ли Nintendo подготовить достаточно игр, использующих уникальный контроллер (официальное название – Wii Remote), и поддержат ли компанию независимые издательства. На E3 2006 все сомнения были развеяны – Nintendo показала 27 рабочих демо-версий различных игр, так или иначе заточенных под Wii Remote. Среди них такие несомненные хиты, как Wii Sports, Super Mario Galaxy и The Legend of Zelda: Twilight Princess. После E3 2006 достойное будущее Nintendo Wii было обеспечено. Общественное мнение целиком и полностью оказалось на стороне Nintendo. Можно даже сказать, что пресса и геймеры слишком усердно хвалили Nintendo Wii, закрывая глаза на некоторые недостатки: неточности в распознавании движений или слишком уж слабую графику.



ЖЕЛЕЗО

Процессор Cell

В 2000 году Sony Computer Entertainment, Toshiba Corporation и IBM образовали альянс под названием STI, а уже в марте 2001 в Техасе созрел главный плод этого сотрудничества - STI Design Center. Работа над процессором Cell велась четыре года, в ней участвовали более 400 инженеров из всех трех компаний. При необходимости они запрашивали помощь у исследовательских центров IBM. Общий бюджет проекта составил около 400 млн. долларов.

Технология Cell Broadband Engine Architecture или попросту Cell призвана соединить лучшие черты универсальных, но относительно слабых процессоров персональных ПК (Pentium и PowerPC) и узкоспециализированных, но очень мощных (например, графичес-

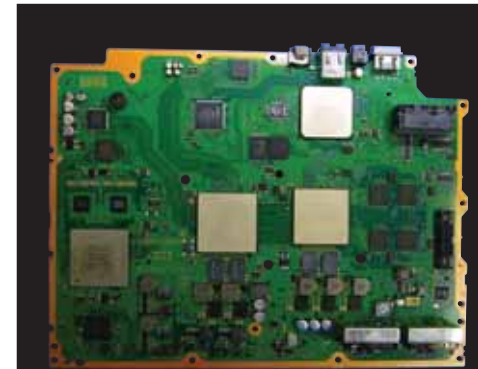
ких). Предполагается, что Cell применят в самых различных устройствах, требующих высокой производительности системы: в мультимедийных устройствах, работающих с видеосигналом высокой четкости, симуляторах сложных физических процессов, медицинском оборудовании. Кроме того, при работе над Cell инженеры постарались сделать энергопотребление предельно низким. Поначалу казалось, что под Cell будет сложно программировать, однако IBM предоставила достаточно удобную среду для разработки на базе Linux. Что касается производительности, у Cell она составляет около 200 гигафлопов (миллиарды операций с плавающей точкой в секунду), а у самых современных CPU для обычных PC – всего около 10 гигафлопов.

Пока не очень ясно, станет ли Cell и вправду широко использоваться где-либо, помимо PlayStation 3. Пока деятельно продвигает его в основном сама IBM, представившая в конце 2006 года сервер QS20, сердцем которого стали два Cell. Кроме того, новый суперкомпьютер корпорации, IBM Roadrunner, именно благодаря процессорам Cell станет первой системой в мире с производительностью более 1000 триллионов операций с плавающей точкой в секунду. Другой интересный проект имеется у Toshiba, третьего участника альянса STI. Компания представила прототип HDTV-системы, умеющей декодировать 48 источников данных в формате MPEG-2 одновременно и выдавать картинку на экран с разрешением 1920x1080.

Синтезатор реальности

Графическая система RSX или Reality Synthesizer для PlayStation 3 разработана совместно Sony и NVIDIA и основана на архитектуре NVIDIA G70 (прямых подобию среди видеокарт для PC нет, но в целом она очень похожа на плату NVIDIA 7800GTX). RSX оснащена 256 Мбайт видеопамью, а при необходимости может обращаться напрямую к основной. Производительность – 1.8 терафлопов. Именно благодаря RSX считается, что PlayStation 3 примерно в два раза мощнее, чем Xbox 360 (около 1 терафлопа). Роль центрального процессора в общей производительности приставки незначительна.

Emotion Engine



Вот так устроена PlayStation 3. Слева – чип, объединяющий центральный процессор и графическую систему PlayStation 2.

Разгон системы

В Nintendo Wii используют, по сути, те же процессор и графическая карта, что в GameCube, только их тактовая частота увеличена. Именно поэтому с обратной совместимостью у приставки нет трудностей. В GameCube стоял процессор с кодовым названием Gekko (модификация PowerPC, 485 МГц), у Wii – Hollywood (тоже PowerPC, только 729 МГц). Графическая система в обоих случаях произведена ATI, только у Nintendo Wii она работает на частоте 243

МГц, у GameCube – 162 МГц. При этом никаких подобию среди видеокарт для PC у нее нет. Что касается производительности системы, по разным данным, новая приставка то ли в два, то ли в три раза мощнее, чем предыдущая. Разумеется, она опережает и Xbox, однако очень сильно (в десятки раз) отстает от Xbox 360 и PlayStation 3. Если учитывать только производительность, Nintendo Wii нельзя считать настоящей приставкой нового поколения.



1

PLAYSTATION 3

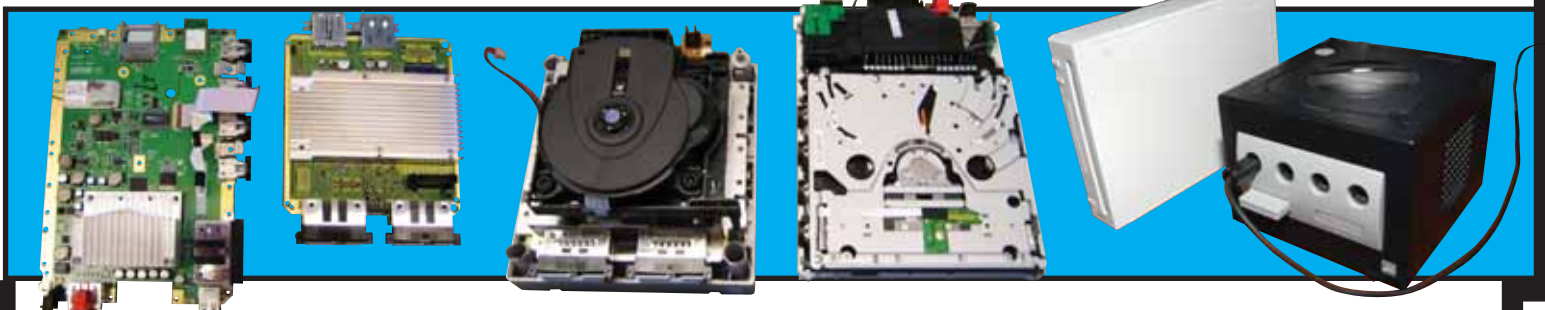


1

NINTENDO WII

Поначалу казалось, что под Cell будет сложно программировать, однако IBM предоставила достаточно удобную среду для разработки на базе Linux.

Сравнение Wii и GameCube



КОНТРОЛЛЕРЫ

Полет бумеранга

На E3 2005 одновременно с PlayStation 3 был показан и новый контроллер в форме бумеранга. Позже компания от него откестилась: боссы лишь с удивлением отмечали, что не понимают, почему же пресса так накинулась на бедное устройство, которое они даже и в руках-то не держали. Что ж, все очень просто: журналистам было непонятно, чем он отличается от DualShock, кроме странной формы. На E3 2006 настал момент истины. Выяснилось, что новый джойпад для PS3 представляет собой беспроводную версию обычного DualShock 2 с некоторыми существенными дополнительными функциями, и как раз формой от него вообще не отличается. Вообще-то он называется SIXAXIS (сплошь заглавными буквами), но наше чувство прекрасного вопиет при виде этого ужасного слова. Посему в этой статье и впредь мы будем записывать его «Sixaxis». Как и Wii Remote, контроллер PlayStation 3 соединяется с кон-

солью через Bluetooth. Однако у него еще есть обычный порт mini-USB – с его помощью также можно подключиться к приставке. Делается это для подзарядки встроенного аккумулятора (его хватает на 30 часов работы). Всего PS3 умеет работать с семью контроллерами одновременно. Любопытно, что в некоторых первых проектах для PS3 (например, Ridge Racer 7) некорректно работает смена переключения с беспроводного на проводное управление во время игры. Джойпад просто перестает откликаться на нажатие кнопок. Главная новая «фишка» контроллера – умение отслеживать положение в пространстве, а также ускорение по всем трем осям, что дает шесть степеней свободы (отсюда и название). Джойпад Sixaxis также отличается более тонкой чувствительностью аналоговых кнопок (10-битная точность взамен 8-битной) по сравнению с DualShock 2. Однако кое-чем пришлось и пожертвовать. Sony утверждает,

что отказаться от вибрации в джойпаде вынудила невозможность совмещения ее с отслеживанием джойпада в пространстве. Звучит логично: ведь если устройство начнет судорожно подергиваться, то датчики движения и наклона сойдут с ума. Однако у контроллера Nintendo Wii вибрация почему-то есть. Кроме того, всем известно о судебной тяжбе Sony и компании Immersion Corporation, владеющей патентами на технологии обратной связи в джойпадах. Тяжба, которую Immersion выиграла! Руководство компании также сообщило, что у нее есть технология, позволяющая совместить обе функции в джойпаде PlayStation 3 – от Sony требуется только заплатить. Sony, однако, предпочитает не замечать этих предложений и говорит лишь, что отслеживание движений гораздо важнее, чем вибрация. Наверное, это действительно так. Поначалу пресса настороженно отнеслась к Sixaxis. Дескать,

Sony решила таким образом тупо скопировать идеи Nintendo, и вряд ли отслеживание будет использоваться в реальных играх. Действительно, ни Warhawk, ни Lair, целиком и полностью заточенные под эту технологию, в продажу пока не поступили. Однако многие обычные игры для PS3 распознавание поддерживают. Например, в Resistance: Fall of Man достаточно потрясти джойпадом, чтобы отбросить врага. А в MotorStorm можно управлять автомобилем, просто поворачивая контроллер из стороны в сторону – совсем как в гонках на Nintendo Wii. Беда в том, что играть так в MotorStorm становится гораздо сложнее, и любой нормальный геймер сразу же захочет переключиться на более привычное управление. Игра просто не рассчитана на такой режим, в то время как на Wii в Excite Trucks геймплей от и до заточен именно на контроллер Wii. Однако стоит признать, что лучше иметь искомую технологию, чем нет.



Обратная связь

Хотите высказать возражения, обсудить статью или пообщаться на форуме с единомышленниками?

Добро пожаловать к нам на сайт, в раздел «Анонс номера»: www.gameland.ru/si/

Главная новая «фишка» контроллера – умение отслеживать положение в пространстве, а также ускорение по всем трем осям, что дает шесть степеней свободы

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА

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

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

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

КОНТРОЛЛЕРЫ

Нунчаки для геймера

Wii Remote умеет отслеживать движение по всем трем осям, а также наклон. Это дает ему ровно те же шесть степеней свободы, что и у джойпада PlayStation 3.

Главное отличие Wii Remote от Sixaxis - датчик света, который позволяет отслеживать, куда указывает пульт. Похожая технология используется в световых пистолетах, однако есть одно существенное отличие. Wii Remote никак не использует изображение на экране. Световые пистолеты – да, и именно поэтому они сильно зависят от типа телевизора (и, например, с компьютерными мониторами не работают). А вот датчик Wii Remote отслеживает свет от специальной панели (входит в комплект поставки консоли), устанавливаемой под или над телевизором. Панель имеет

около 20 см в длину, и снабжена десятью инфракрасными источниками света (пять – слева, пять – справа). Сенсор на Wii Remote «видит» эти лучи, и консоль решает несложную геометрическую задачу по вычислению положения пульта в пространстве относительно телевизора. Вся эта система устойчиво работает на расстоянии до 5 метров. Таким образом, в отличие от PlayStation 3, Nintendo Wii знает не только, куда движется и как направлен джойпад, но и где именно он находится в реальном мире. Кроме того, она имеет представление о размерах и положении в пространстве телевизора, к которому подключена приставка.

Любопытно, что вместо стандартной панели при желании можно использовать два любых посто-

янных источника инфракрасного света – Nintendo Wii все равно сможет откалибровать Wii Remote. А вот если ничего нет, использовать пульт в качестве указывающего устройства невозможно. Wii Remote связывается с консолью по протоколу Bluetooth; одновременно можно использовать до четырех контроллеров на расстоянии 10 метров от приставки. Источник питания у контроллера – две обычные пальчиковые батарейки. Их заряда хватает на 60 или 30 часов работы в зависимости от того, используется ли световой сенсор, или же нет. Аккумуляторов для Wii Remote в продаже пока нет. Еще одно отличие Wii Remote – обратная связь двух типов. Во-первых, устройство может вибрировать. Во-вторых, у него есть свой собственный динамик!

Например, при стрельбе из лука в The Legend of Zelda: Twilight Princess сначала звук раздается из Wii Remote (спущенная тетива), а затем уже – из колонок телевизора (полет стрелы и попадание ее в цель). Наконец, Wii Remote – основное, но не единственное средство управления в играх. В торце пульта есть слот для подключения вторичных контроллеров. Наиболее часто используемый из них – Wii Nunchuk. Он подключается к Wii Remote с помощью длинного шнура (получившаяся конструкция напоминает нунчаки) и состоит из аналоговой рукоятки и двух шифтов. Как и Wii Remote, он умеет отслеживать движение и наклон по всем трем осям. А это уже дает гораздо большую свободу для фантазии геймдизайнеров, чем Sixaxis.



В отличие от PlayStation 3, Nintendo Wii знает не только, куда движется и как направлен джойпад, но и где именно он находится в реальном мире.



ОБРАТНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ

И Смех сквозь слезы

В июне 2006 года появилась информация, что в PlayStation 3 (по крайней мере, в ее первую версию) будет включен чип, объединяющий центральный и графический процессоры PlayStation 2. Дело в том, что Sony, вопреки первоначальным планам, не удалось разработать качественный программный эмулятор PlayStation 2, и пришлось идти по тому же пути, что и в свое время с PS one. Это увеличило стоимость производства консоли, но должно было избавить от забот с обратной совместимостью. Увы, не вышло.

Перед запуском Sony объявила, что все игры для PlayStation и PlayStation 2, соответствующие техническим спецификациям (Technical Requirements Checklist), будут поддерживаться PlayStation 3. Однако, как выяснилось, далеко не все разработчики следовали правилам. Как минимум, 3% всех проектов работают с грехом пополам: исчезает звук, отключается контроллер или игра попросту зависает. 16 ноября Sony выпустила обновленную прошивку, которая

исправляет глюки, но далеко не все. Проверить совместимость и посмотреть на список ошибок можно на сайте PlayStation.com. Трудности, как выяснилось, возникают чаще всего у хорошо известных хитов. Например, в Tekken 5 на некоторых аренах исчезает закадровая музыка, в Code Age Commanders стираются сейв-файлы, Gran Turismo 4, Silent Hill 2 и Devil May Cry иногда попросту зависают.

Некоторые ошибки выглядят, как случайный баг, другие же вытекают из особенностей PlayStation 3. Дело в том, что консоль умеет создавать виртуальные карты памяти для PS2 и PS one, однако игра для PS2 не может читать данные от PS one. Меж тем Suikoden III и несколько других ролевых проектов обучены подгружать информацию из сейв-файлов от предыдущих частей. Есть проблемы у большинства музыкальных игр, поддерживающих работу с микрофоном и танцевальными ковриками.

Sony призналась, что чаще всего причина — отнюдь не в «неправильном» коде самих

игр, а в особенностях приставки. Дело в том, что PS3 не работает напрямую с картами памяти, не поддерживает multitar, в контроллере отсутствует вибрация, иначе устроена поддержка жесткого диска и USB-портов. Это вызвало множество дурацких казусов. Например, вы можете переносить ваши сейвы с карт памяти для PS2 на жесткий диск PS3 с помощью специального адаптера. Казалось бы, очень удобная технология. Однако те, что помечены игрой, как «некопируемые» (чтобы исключить жульничество, например), использовать нельзя. Не подходят к PS3 и некоторые периферийные устройства, созданные специально для одной или нескольких игр. Отличный пример: контроллер для Guitar Hero II, одной из самых любимых игр в редакции «СИ», который приставка попросту не опознает. Sony в таких случаях предлагает искать выход производителям устройства.

Что касается HDMI-подключения, то и с ним не все хорошо. Игры для PS2 и PS one с его помощью выдают только стереозвук. Если

вы попытаетесь включить Dolby Digital, Dolby Pro Logic или DTS, звука не будет вовсе. Вывести его можно только с помощью оптического кабеля, который необходимо еще и приобрести. Так как у PS3 нет порта i-Link, не работает соответствующий мультиплеерный режим в тех играх, которые его поддерживали. Наконец, не запускаются игры, требующие наличия жесткого диска. Диск от PS3 им не годится. Таким образом, Final Fantasy XI, Front Mission Online и Nobunaga's Ambition Online на PS3 не работают. К счастью, большая часть багов все же может быть исправлена в прошивках. В первую очередь Sony хочет заняться поддержкой жесткого диска. Но вряд ли когда-нибудь PS3 будет поддерживать все старые хиты.

Под конец надо отметить, что Кен Кутараги говорил о возможности выхода официального эмулятора ретро-консолей для PlayStation 3 — эдакого подобия службы Virtual Console. Речь шла пока только о приставке Sega Mega Drive. Однако Sega еще не дала согласие на этот проект.



Как минимум, 3% всех проектов для PS2 работают с грехом пополам: исчезает звук, отключается контроллер или игра попросту зависает.

ОБРАТНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ

Семь консолей в одной

Игры для Nintendo GameCube легко запускаются на Nintendo Wii: никаких сообщений о несовместимости пока не поступало. Точка. Кроме того, с помощью эмуляции на Nintendo Wii можно играть в хиты для NES, Super Nintendo, Nintendo 64, Sega Mega Drive и NEC TurboGrafx-16. Nintendo также рассчитывает добавить в этот список компьютеры MSX и Commodore 64. ROM-файлы с играми можно покупать и скачивать с помощью Wii Shop. Вся система называется сервисом Virtual Console. Теоретически с помощью Virtual Console можно распространять не только ретро-хиты, но каких-то конкретных проектов не заявлено. В этом смысле Nintendo отстает от Sony и, тем более, Microsoft – для Xbox 360 и PlayStation 3 выпущено немало простеньких («казуальных») игр,

продающихся за относительно небольшие деньги в онлайн-магазине.

При старте Nintendo Wii в Wii Shop было доступно не так уж много игр (см. список на врезке). Ожидается, что каждую неделю будет добавляться еще по десять штук. Впрочем, это – капля в море, ведь потенциально в сервисе Virtual Console может быть доступно порядка десяти тысяч ретро-хитов. ROM-файлы с играми скачиваются и сохраняются или во внутреннюю память Wii (512 Мбайт), либо на SD-карты. Вне зависимости от того, какой вариант был выбран, ваша консоль запоминает, что именно было приобретено. Так что если файл куда-то подевается, его можно будет скачать заново совершенно бесплатно. А вот если SD-карту с игрой принести к другу, работать

она не будет – при скачивании файл привязывается к данной конкретной консоли.

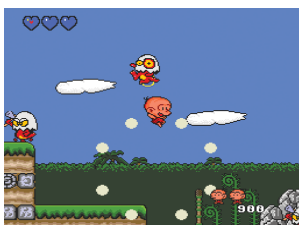
Есть три способа управлять в ретро-играх. Предполагается, что игры для GameCube работают только с джойпадом для GameCube, а вещи для NES, SNES, Mega Drive, PC Engine и Nintendo 64 управляются при помощи Classic Controller. В случае с NES можно также использовать Wii Remote. На практике оказалось, что джойпад от GameCube годится для всех нинтендовских приставок. Т.е. все зависит от того, какие конкретно кнопки использует игра, и есть ли у них аналог на вашем контроллере.

Также важно знать, что у игр для Virtual Console есть зональное ограничение. То есть, владелец европейской консоли может скачивать только игры с европейского

сервера. Если вам досталась американская приставка, надо подключаться к сервису в США и платить за игры специальными американскими Wii Points. Однако Nintendo обещает, что это зональное ограничение не будет иметь никакого отношения к ограничениям для консолей прошлых лет. То есть, если культовый хит для NES когда-то выходил только в Японии, это ничуть не помешает Nintendo выпустить его в США и Европе сейчас – при помощи сервиса Virtual Console.

Из трудностей эмуляции старых игр можно отметить пока только одну. Если у консоли выставлено соотношение сторон 16:9, то в ретро-проектах изображение растягивается. В итоге приходится ковыряться в настройках телевизора, чтобы картинка выглядела нормально.

Если культовый хит для NES когда-то выходил только в Японии, это ничуть не помешает Nintendo выпустить его в США и Европе сейчас.



Игры для Virtual Console в Европе (при старте)

Baseball (NES), Donkey Kong (NES), Donkey Kong Jr. (NES), Ice Hockey (NES), Mario Bros. (NES), Pinball (NES), Soccer (NES), Solomon's Key (NES), Tennis (NES), The Legend of Zelda (NES), Urban Champion (NES), Wario's Woods (NES), Donkey Kong Country (SNES), F-Zero (SNES), SimCity (SNES), Super Mario 64 (N64), Altered Beast (MD), Columns (MD), Dr. Robotnik's Mean Bean Machine (MD), Ecco the Dolphin (MD), Golden Axe (MD), Gunstar Heroes (MD), Ristar (MD), Sonic the Hedgehog (MD), Space Harrier II (MD), ToeJam & Earl (MD), Bomberman '93 (PCE), Bonk's Adventure (PCE), Dungeon Explorer (PCE), Super Star Soldier (PCE), Victory Run (PCE).



1

PLAYSTATION 3

3



NINTENDO WII

NEED FOR SPEED CARBON



Состязания начинаются в городе, где вы должны завоевать почет и уважение соперников из разных районов. Вы очень рискуете, бросая вызов крутым ребятам на дорогах тачках, и можете потерять все. Однако без риска нет победы и признания — ведь даже там, где соревнуются лучшие из лучших, победитель всегда только один. Опасные соревнования обязательно привлекут внимание полиции. И когда обстановка накалится до предела, вам придется покинуть улицы города и перенести гонки в знаменитый каньон Carbon. Здесь-то и начнутся настоящие испытания!

Машина — не роскошь, а средство самовыражения. Миллионы запчастей от именитых производителей, аэрография и яркие наклейки превратят любую колыхагу в шедевр дизайнерской мысли. В Need For Speed: Carbon любители автотюнинга смогут использовать революционно новый набор инструментов — Autosculpt™. С его помощью можно менять практически все — от формы кузова, капота, клапанов и системы распределения топлива до детального внешнего вида. Вы можете создать свой собственный дизайн или выбрать одно из 200 готовых решений.



ЕСТЬ
ДВА
СПОСОБА

Команда

Искусное вождение помогает выигрывать гонки, а надежная команда ведет к мировому лидерству.

Проектировщик

Командный игрок. Создает аэродинамические чертежи — рывок, и вы уже у финишной черты.

Разведчик

Знает карту — и знает, чего на ней нет. Находит краткие пути к победе.

Блокиратор

Груб и отличается агрессивным поведением. Превращает в ад жизнь ваших противников.

Настройщик

Мастер стиля — добавляет панели кузова, выхлопные комплекты, модные покрышки и крылья к вашему авто.

Механик

Поддерживает мотор машины в отличном состоянии, дает скидки при покупке автомобилей и запчастей.

Мастер-наладчик

Решает ваши проблемы. Позволяет получить дополнительные деньги, если вы выигрываете гонку.



ДОБРАТЬСЯ
ДО ДНА
КАНЬОНА...



PC DVD
ROM

PlayStation®2

CARBON
ONLY AVAILABLE ON:

PSP™

12+
www.pegi.info

evolved

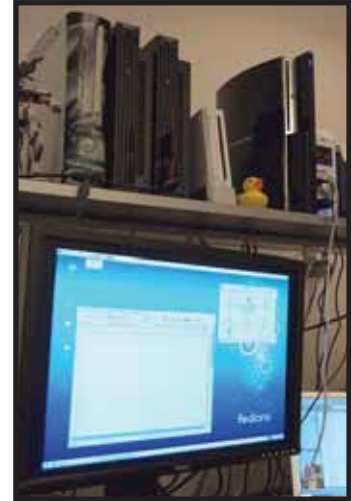
СЕРВИСЫ

Windows must die!

При запуске PlayStation 3 компания Sony сделала ход, важность которого нам еще только предстоит оценить. При желании пользователь может установить на жесткий диск консоли любую альтернативную операционную систему. Пока что доступна пара вариантов Linux, но и этого более чем достаточно. Потратив пару часов на установку и настройку и подключив клавиатуру и мышь, геймер получает PC, оснащенный процессором Cell. Под Linux написано множество программ, и немалую их часть можно легко запустить на PS3. Текстовый процессор, проигры-

ватель MP3-файлов, интернет-браузер – почти все, что вам нужно. У Nintendo есть сервис Virtual Console, однако владельцы PlayStation 3 могут скачать и установить бесплатные эмуляторы ретро-приставок (например, MAME) и ROM-файлы с играми. В «СИ» не раз писали о так называемом homebrew-софте (любительском), созданном для Dreamcast, Game Boy Advance, Xbox и некоторых других приставок. Во всех случаях запуск самодельных программ требовал взлома системы защиты от копирования. Очень часто люди, продающие и устанавливающие

мод-чипы, оправдывают свою деятельность желанием раскрыть потенциал приставки. Действительно, взломанный Xbox предоставляет геймеру гораздо больше возможностей, чем оригинальный, и дело здесь не в пиратских играх. Однако в случае с PlayStation 3 все иначе. Sony сама предоставила энтузиастам-программистам удобную среду для разработки, а пользователям – для приспособления купленной консоли под самые невероятные свои нужды. Также важно то, что установка Linux не убивает основную ОС – между ними можно при необходимости переключаться.



Интернет прилагается

PlayStation 3 использует браузер NetFront от компании Access Co. Это тот же браузер, что и у PSP (NetFront 2.81), с похожим интерфейсом. Однако, обращаясь к HTTP-сайтам, браузер представляется, как Mozilla/5.0 (PLAYSTATION 3; 1.00). Программа уже входит в комплект поставки PlayStation 3

Sony сама предоставила энтузиастам-программистам удобную среду для разработки.

СЕРВИСЫ



48 способов развлечься

Система Wii Channels – название для основного меню функций (или «каналов») Nintendo Wii. Оно может и будет пополняться по мере запуска новых сервисов самой Nintendo. Всего в меню влезает 48 каналов – и их список при необходимости можно редактировать. Самый простой и часто используемый – Disc Channel. Он позволяет запускать игры для Wii и Nintendo GameCube.

Куда любопытнее Mii Channel – менеджер аватар (Mii; произносится: «Мии»), простеньких и нарочито карикатурных 3D-моделей людей. В нем можно легко сочинить что угодно – набор вариантов черт лица, прически, фигуры и дополнительных аксессуаров весьма велик. Для некоторых проектов (например, Wii Sports, WarioWare: Smooth Moves, Wii Play и The Sims Wii), героя игры надо выбирать из списка доступных на консоли аватар-Mii. Остальные Mii превращаются, например, в зрителей на трибунах. В итоге можно сочинить карикатуры на себя и всех своих друзей и домочадцев, а потом разыгрывать между ними матчи в теннис в Wii Sports. А когда выйдет новая игра с поддержкой Mii, аватар не придется сочинять заново. Любопытно, что Mii хра-

нятся не только в самой консоли, но и в специальных блоках памяти в контроллере – Wii Remote. Таким образом, придя в гости к другу со своим пультом, можно заодно притащить и свой аватар. Photo Channel позволяет просматривать фотографии, а также накладывать на них простенькие эффекты. Поддерживает карточки в формате SD. К слову, что-то подобное есть и у PlayStation 3. В Wii Shop Channel геймер покупает за реальные деньги специальные очки – Wii Points, а также тратит их. Делать это можно как в онлайн с помощью кредитной карты, так и в офлайне (карточка на 2000 Wii Points стоит в Англии 15 фунтов). В Wii Shop можно подключить новые Wii Channels, скачать видеоигры для ретро-конsoles, а также браузер Opera. Последний бесплатен вплоть до июня 2007 года. Примерно по такой же схеме работают онлайн-магазины у PlayStation 3 и Xbox 360. Message Board – доска объявлений, которая позволяет оставлять записки другим членам семьи. При желании сообщения можно отправлять и через Интернет. При этом другие владельцы Wii получают его аккуратно на свою доску объявлений, а владельцам обыч-

ных PC придет e-mail. Некоторые сообщения рассылаются самой Nintendo – например, объявления о запуске новых каналов или появлении в продаже новых игр. Отметим также, что message board хранит лог всех запусков игр. Так родители могут проверять, сколько времени проводит их ребенок за Wii и что именно он делает на консоли. Стереть эту информацию невозможно. И, наконец, есть каналы Virtual Console, где можно запускать игры для ретро-конsoles.

Есть также несколько каналов, которые к моменту запуска консоли в Европе еще не работали. Например, News Channel должен появиться 27 января 2007 года. Предполагается, что в нем пользователь сможет читать свежие новости, получаемые через интернет-соединение. Информацию для него предоставляет Associated Press. По схожей схеме будет работать канал с прогнозами погоды Forecast Channel. В нем пользователь легко посмотрит информацию о погоде в любой точке земного шара. Он должен быть запущен 20 декабря 2006 года. Наконец, Internet Channel – обычный просмотр веб-страниц. Как и в случае с Nintendo DS, консоль

использует специальную версию браузера Opera. На момент написания статьи он тоже пока недоступен, но 23 декабря должен быть запущен в Европе.

Олег Хажинский из компании «ND Видеоигры», рассказывая нам о Nintendo Wii, заметил, что с помощью Wii Channels компания хочет попробовать создать «безопасный» Интернет, куда даже самые заботливые родители не побоятся пускать детей. Wii Channels предоставят всю нужную для них информацию, которая, однако, точно не будет содержать ни сцен насилия, ни порнухи. С их помощью можно переписываться с надежными друзьями (а не с идиотами с форумов), и родители смогут отследить все сообщения. Nintendo отберет для геймеров только то, что им действительно нужно. A Internet Channel («настоящий Интернет», где уже цензуры не будет) легко закрывается с помощью функций «родительского контроля».

Впрочем, если отвлечься от громкого названия, система Wii Channels не так уж сильно отличается от обычного меню современной игровой консоли – PS3, PSP или Xbox 360.

Стоимость консолей в различных регионах мира в пересчете на доллары США.

Nintendo Wii

| Страна | Стоимость |
|----------------|-----------|
| Япония | \$215 |
| Канада | \$245 |
| США | \$249.99 |
| Австралия | \$315 |
| Новая Зеландия | \$340 |
| Италия | \$340 |
| Великобритания | \$350 |
| Финляндия | \$355 |
| Венгрия | \$360 |
| Россия | \$380 |
| Норвегия | \$385 |
| Швеция | \$385 |
| Дания | \$390 |
| Исландия | \$440 |
| Гватемала | \$450 |
| Колумбия | \$480 |

PlayStation 3

| Страна | Basic | Premium |
|-----------------------------|-------|---------|
| Япония | \$420 | \$510 |
| Канада | \$480 | \$580 |
| Новая Зеландия | \$590 | \$700 |
| США | \$499 | \$599 |
| Австралия | \$650 | \$780 |
| Зона евро (кроме Финляндии) | \$650 | \$780 |
| Великобритания | ? | \$830 |
| Финляндия | \$710 | \$840 |
| Дания | \$760 | \$970 |

Любопытно, что в Колумбии, Исландии и Гватемале Nintendo Wii стоит дороже, чем PlayStation 3 в Японии! Кроме того, не стоит пугаться высокой цены на Nintendo Wii в России. Нужно паниковать! Ведь PlayStation 3 у нас тоже, скорее всего, будет стоить очень дорого. В районе 800-900 долларов США. Обе приставки – достаточно дорогое удовольствие для российских геймеров, и вряд ли кто-то приобретет Nintendo Wii только потому, что эта приставка дешевле.



4

NINTENDO WII



3

PLAYSTATION 3

ИТОГ

СО СЧЕТОМ 3:4 NINTENDO DS ПОБЕЖДАЕТ В СЕГОДНЯШНЕЙ СХВАТКЕ!



ASSASSIN'S

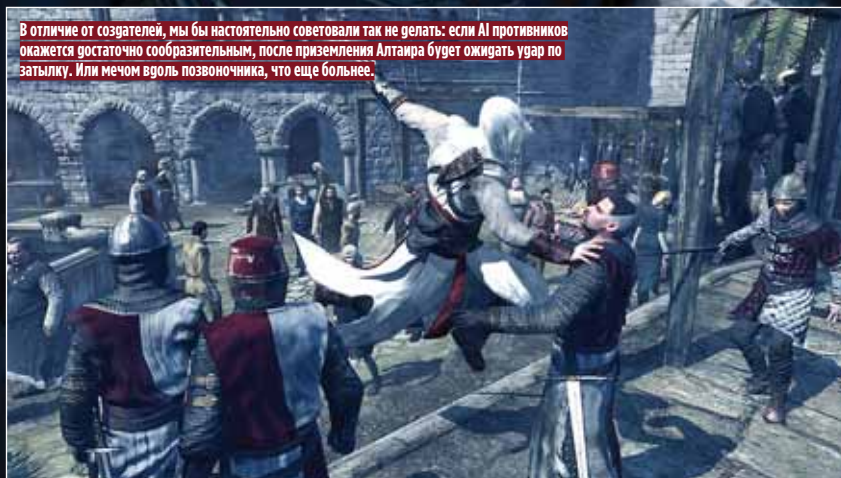
ВО БЛАГО ОРДЕНА ПОЗВОЛЕНО ВСЁ!

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360, PC
- ▶ ЖАНР:
action-adventure.stealth
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Montreal
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
2 апреля 2007 года (Европа)
- ▶ ОНЛАЙН:
www.assassinscreed.com



▶ Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



В отличие от создателей, мы бы настоятельно советовали так не делать: если AI противников окажется достаточно сообразительным, после приземления Алтаира будет ожидать удар по затылку. Или мечом вглубь позвоночника, что еще больше.



А это уже умелый ход: притвориться монахом и незаметно прошмыгнуть мимо стражи. Однако, судя по повешенным на дальнем плане телам, он требует чуть больше времени и навлекает риск потерять товарищей.

CREED



Даже Кларк Кент не умел так прыгать. Большой сюрприз для тех, кто окажется по ногам Альтаира в случае промаха. И пара переломанных костей, которые, впрочем, все равно не засчитаются.

«Средневековый Сэм Фишер» – первое, что приходит в голову при виде главного героя Assassin's Creed. Он умеет всё, чем забавлял публику персидский принц, обладает всеми навыками секретных агентов того времени и, разумеется, готов спасти мир от бесконечных нападений. А еще Ubisoft собирается заложить игру в основание нового сериала, популярного не менее, чем Prince of Persia и Splinter Cell. Какими же французы видят игры нового поколения?

Недавняя Splinter Cell: Double Agent вызвала немало нареканий: мол, работает на том же «моторе», что и предыдущая часть, картинку выдаёт пристойную, но не более того. Да и геймплей не так уж изменился, и возможности Xbox 360 никак не задействовали. В случае Assassin's Creed стоило опасаться повторения истории: до выхода нас убажуют неопишуемой красоты трейлерами, а на деле подсунут Two Thrones в другом антураже.

Однако от такого подхода разработчики отказались. Вот уже три года в монреальской студии они трудятся над проектом об убийце Альтаире (в переводе с арабского – «Летающий орел»), жившем в конце XII века на Святой земле. Грозный и таинственный орден ассасинов стремится успокоить волнения в Палестине и посылает лазутчиков «убирать» тех людей, которые стравливают крестоносцев и сарацин или тиранят мирных жителей. Убийца, правда, из главного героя неважнецкий. Один раз он уже провалил задание и теперь вынужден восстанавливать славу мастера, начав с самого низшего ранга в иерархии ордена – Uninitiated.

Сюжет Assassin's Creed привязан к известным историческим событиям и личностям, но не стоит ожидать точного следования учебникам. Как и совсем уж вольной их трактовки: Иерусалим времен Третьего Крестового похода – не просто повод для создания экзотических уровней, а Ричард Львиное Сердце – уж подавно не последний босс. Ubisoft отказалась от разбивки игры на этапы, и место действия перенесено в большие, детально проработанные средневековые палестинские города.

Всего их три (Иерусалим, Дамаск и Акра), каждый со своими особенностями. Неказистые домишки с плоской крышей, кривые пыльные улочки и горы мусора, пожухлые пальмы и мрачные твердыни крестоносцев, публичные казни, толпы людей всех цветов кожи и проповедники на торговых площадях: внешне игра весьма далека от обычного аляповатого фэнтези. Путешествовать из одного города в другой позволяют свободно – в показанных трейлерах Альтаира не просили при въезде показать лицо или какую-нибудь бумагу, не спрашивали, кто он такой и что ему надо. Но промчатся через ворота на всем скаку, сшибая незадачливых прохожих – не самая лучшая затея. Чтобы не разоблачить себя раньше времени, герой осторожно пропускает спешащих куда-то горожан, отсняя идущих впереди рукой и избегая столкновений со встречными, поводя плечами, – ни в одной еще игре не была столь точно передана толкучка на тесных улочках и запруженных площадях.

Впрочем, даже жестоко отброшенные в сторону мирные жители не побегут тут же сдавать грубияна страже. Это обычные люди,



Историческая справка

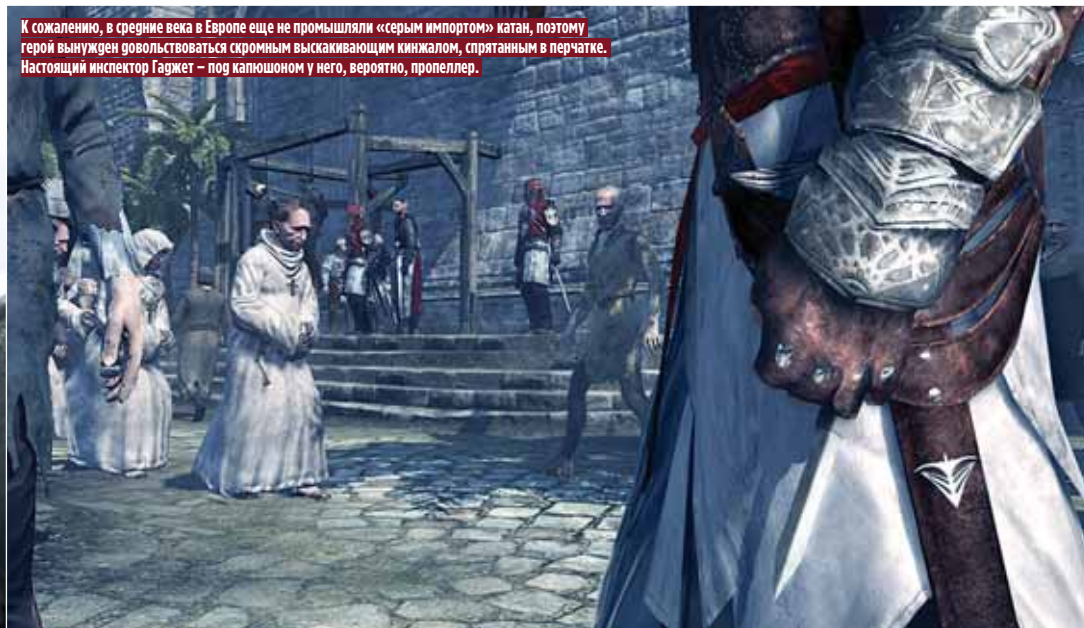
После смерти пророка Мухаммеда в 632 г. среди его приверженцев-мусульман произошел раскол. Одну из ветвей ислама, претерпевшего в истории не одно превращение, составили исмаилиты – те из шиитов, кто признавал законным наследником имама Джафара его старшего сына Исмаила. В конце XI века последователи одной из групп исмаилитов – низариты, действовавшие в горных районах Сирии, Ливана, Ирака и Ирана, создали независимое государство с центром в крепости Аламут (Иран), просуществовавшее до середины XIII века. В политической борьбе низариты, подвергавшиеся суровым преследованиям со стороны арабского халифата, сами широко применяли террористические методы. Существует предание, что исполнители террористических акций употребляли наркотики (гашиш), за что их иногда называли «хашишийин». Это название в искаженной форме ассасин попало в европейские языки в значении «убийца». Все младшие члены общества приучались к убийству; их огурманивали гашишем, потом вели в прекрасный сад и соблазняли там райскими наслаждениями, побуждая добровольно пожертвовать жизнью, чтобы в качестве мучеников вечно наслаждаться такими же радостями. Такие люди назывались фидаирнами (сами себя жертвующие); они часто получали от главы ордена поручения выследить того или другого могущественного врага и при случае поразить его. Кроме того, глава ордена мог также оказывать ололожение своим влиятельным друзьям и тем обязывать их; именно, когда им было нужно освободиться от личного врага, он предоставлял в их распоряжение своих людей, которые исполняли возложенные на них поручения так же добросовестно, как если бы они действовали против врага общины. «Горный старик» или «Владыка горы» – так называли Хасана ибн Шаббатом, вождя мусульманской секты ассасинов. Семьдесят тысяч человек, верных ему и готовых умереть по одному его знаку, составляли грозную силу, которой боялись многие правители от Ирана до Скандинавии. Никто не мог уйти от людей Хасана. В белых одеждах, с красными поясами (цвета невинности и крови) они настигали жертву, преодолевая самые неприступные крепостные стены и самую свирепую стражу.

Местная боевая система только рагует. Требуем эффектного облета камеры после каждого такого угара.



спешащие по своим делам (между прочим, вы не встретите двух одинаковых лиц), и затевать ссору с мрачным детиной им вовсе ни к чему. Ограничиться ругательством и уйти или, опасливо оглядываясь, собраться в кружок и поворчать про падение нравов – если вы бывали в столичном метро, картину легко представить. И этот человеческий поток можно использовать как благорассудится. Помочь пилигримам и потом пристроиться к их колонне и незаметно подкрасться к намеченной цели. Либо швырнуть на землю несколько уличных попрошайек, устроить драку и отвлечь тем самым внимание охраны. В подворотнях удобно поджидать своих жертв, ну а крыши – то, что нужно для внезапных прыжков сверху или стрельбы из арбалета. Но если вы вдруг решите прямо на оживленной улице взобраться по стене, тут же соберется толпа любопытных, и есть опасность привлечь внимание стражников. А уж после убийства и вовсе воцаряется неразбериха. Крики, беготня, давка – в скопище зевак, ставших свидетелями преступления, легко затеряться и скрыться от преследователей.





К сожалению, в средние века в Европе еще не промышляли «серым импортом» катан, поэтому герой вынужден довольствоваться скромным высканивающим кинжалом, спрятанным в перчатке. Настоящий инспектор Гаджет – под капюшоном у него, вероятно, пропеллер.



Любой человек из толпы может оказаться психопатом, либо же лазутчиком вражеского ордена. Посмотрите на эти лица – ни одно из них не светится счастьем или верой в светлое будущее.

Или взять заложника. Или на бегу перерубить подпорку уличной лавки и обрушить ее на пути солдат. Или перемахнуть ограду, оттолкнуться в прыжке от стены, уцепиться за карниз, пробежать по натянутым тентам, перескочить с балки на балку и уйти от погони по крышам. Стремительностью и плавностью Альтаир очень напоминает стародавнего Aladdin'a – такое же безостановочное движение со зрелищными, но все же вполне в пределах человеческих возможностей прыжками и прочими акробатическими трюками.

Однако без поджидающей за воротами лошади и думать не стоит о том, чтобы скрыться от розысков в другом городе, ведь расстояние придется преодолеть немалое, да и по дороге можно напороться на неприятную компанию.

Но даже если героя загнали в угол, не беда: помимо кинжала и арбалета он не расстается с острым мечом. В открытом сражении один на один ему не найдется равных, да и несколько противников не помеха – стражники боятся приблизиться, делают неуклюжие выпады и только мешают друг другу. Альтаиру же достаточно одного молниеносного движения, чтобы увернуться от наскока и нанести удар в слабое место, неприкрытое броней. Но все-таки поединки, несмотря на их жестокость, быстроту и кажущуюся неуязвимость убийцы, – крайний случай. Достаточно удачливому солдату подобраться со спины, и второго шанса герою уже не дадут.

Надо отметить, что Assassin's Creed предоставляет игроку полную свободу. Голос за кадром никогда не прикажет действовать исключительно скрытно или привлекать к себе как можно больше внимания лишь потому, что того требует сценарий. Если вам удобнее работать, осознавая, что никто не посмеет доложить о ваших похождениях «куда следует», стоит попробовать запугать местное население. Куда заведет такой путь и надолго ли жители запомнят лицо убийцы, наводившего ужас на округу, пока неизвестно.





Когда на выставке X06 представители Ubisoft показывали демо-версию, Альтаир не смог сбежать от стражи и пал в неравном бою. И тут-то произошло самое занятное: камера переключилась на вид от первого лица кого-то, сидящего перед дисплеями с надписями «жесткий диск», «генетическая память» и «опции», с маячащим на заднем плане ученым или врачом в белом халате. Разработчики отказались хоть как-то пояснить произошедшее и отделались туманными намеками, что действие не ограничено одним лишь XII веком...

А еще создатели отказываются пока давать какие-то комментарии о различиях между версиями игры для разных платформ. Традиционно, PlayStation 3 считается самой мощной консолью, поэтому от нее стоит ожидать каких-то дополнительных спецэффектов, но и только. На вопрос, какие возможности даст чудесный контроллер Sixaxis, они тоже не дают внятного ответа. Мол, какие-то схемы, конечно, изобретены и проходят тестирование, но сразу два пункта в политике компании не позволяют говорить о них более точно.

Впрочем, за этими словами скрывается совсем другой смысл: на отработку оригинальных схем управления может уйти слишком много времени, и их целесообразность еще неплохо бы доказать. Так что пока создатели не могут с уверенностью утверждать, что поддержка всех функций Sixaxis попадет в финальную версию.

О версии для Xbox 360 разработчики отзываются благосклонно — мол, с архитектурой этой системы удобнее всего работать. Также владельцы консоли от Microsoft смогут побороться за десятки различных достижений (achievements, неотъемлемая часть каждого проекта на этой платформе, за которые игрок награждается Microsoft points), причем акцент ставится на заслугах не в одиночном режиме, а в состязаниях через сетевую службу Xbox Live.

Надеясь на проработанный мультиплеер не приходится, но хотя бы сравнительные таблицы успехов обязательно встретят каждого подписчика. Также, по последней моде, уже сейчас заявлена поддержка дополнений — в том числе и мелких бесплатных, — которые можно будет скачать после выхода игры в свет.

В качестве примерной даты выхода приводится первая половина 2007 года, и сомнений касательно правдивости показанного в рекламных трейлерах и рассказанного в многочисленных интервью уже не остается. Для Ubisoft этот проект является самым важным на ближайший год, и релиз приурочили к более-менее спокойному времени, когда никакие конкуренты не сумеют повлиять на продажи. Мультиплатформенность — а ведь, что совсем немаловажно, помимо консолей, Assassin's Creed появится еще и на PC — лишь подстегнет интерес, ну а за внимание со стороны игроков и журналистов беспокоиться и вовсе не приходится. Воображение уже рисует картины того, как почетное место между Сэмом Фишером и вечным беглецом из Персии занимает Альтаир, хладнокровный, исполнительный и верный своему делу убийца. В успех Assassin's Creed вообще очень хочется верить. Ведь со своей главной задачей — удивить и заинтриговать — разработчики уже сейчас справляются на «отлично». **CA**

Конь уберезит игроков от часовых перебежек из города в город. Опыт Oblivion, очевидно, сказывается.



Альтаир изображает молодого Питера Паркера, когда тот еще верил в справедливость и силу паутины. Карабкаться он может по всему, была бы необходимость, да не мешали бы люди со стороны.



Сеть специализированных
магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ



...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



**Имей выбор,
знай где брать!**



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



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
racing, futuristic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
SkyRiver Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
декабрь 2006
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://aimracing.ru>



▶ Автор:
Александр Трифонов
operf@gameland.ru

1 Иногда два бонуса лежат рядом: приходится выбирать, какой именно взять.

2 В демо-версии еще не расставлены чекпойнты, и при желании можно выехать с трассы и помчаться куда глаза глядят.

МЕХАНОИДЫ: ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

ПЫЛЬНЫЕ ТРОПКИ ДАЛЕКИХ ПЛАНЕТ.

Существуют жанры с настолько давно и прочно укоренившимися традициями, что новому разработчику остается лишь придумать подходящий антураж, по желанию – прикрутить какой-никакой сюжет и заняться производством, минуя творческую стадию. Аркадные гонки со стрельбой – из этого числа. Выбитые как на скрижалях правила не оставляют места для вольностей: если взять Wireout одиннадцатилетней давности или MegaRace 2 десятилетней, а потом поставить рядом «Механоиды: Гонки на выживание», разницу, помимо очевидной графической, найти не так уж просто. Да и стоит ли искать? Ведь мы все равно принимаем условия игры и, как встарь, с радостью наматываем круг за кругом, пускаем ракеты и ставим мины, собираем бонусы и пропускаем докучливого соперника вперед, чтобы с упоением разрядить весь боезапас в беззащитную корму. Умело примененный эффект «размытия» картинки создает чувство неверо-

ятой скорости: трюк не новый, но все такой же действенный. Разноцветные снаряды из пушек вражеских глайдеров проносятся справа и слева, корпус содрогается от попаданий, энергия щитов иссякает на глазах. Лидеру приходится нелегко: все прочие участники тут же прекращают разборки и ополчаются против выскочки. «Все как в жизни», – с улыбкой замечает представитель «1С». Но вот чужая ракета, оставляя искрящийся след, пролетает мимо и удачно сметает с пути валун, не давший срезать поворот; за ним оказывается бонус с ускорением, а пара вовремя сброшенных мин дает незамедлительный результат в виде громких взрывов позади: этот круг наш. Разномасштабные глайдеры, бессмертные пилоты, футуристические пейзажи и неплохо проработанная вселенная: идея устроить гонки в мире «Механоидов» напрашивалась давно. Необъятные просторы брошенной людьми планеты Полигон-4, населяющие ее кланы

саморазвивающихся роботов и их междоусобицы одинаково годятся как для Elite-подобной RPG, так и для незамысловатых заездов на время. Сюжет «Гонки на выживание» войдет в общую летопись серии, а завязка его проста: сеть клана Считающих, созданная в финале «Механоидов-2», построила трассы для того, чтобы желающие могли продолжать битвы даже тогда, когда клановые войны уже завершились. Чемпионат традиционен: пробиваемся из лиги в лигу, открываем новые трассы и модели глайдеров (16 трасс в 52 заездах и 37 глайдеров, включая бонусные), после победы в каждой гонке выбираем апгрейд (ускорение, маневренность, огневая мощь), который затем действует для каждой машины. А они – на любой вкус: юркие, но плохо защищенные малютки, неповоротливые и мощные «танки», всевозможные промежуточные варианты... Глайдеры, как следует из их названия, прячут над поверхностью, что слегка

меняет управление. Так, машина не перевернется при столкновении – не поволит воздушная подушка; иначе, чем на колесах, происходят заносы, останова при сбрасывании газа чуть ли мгновенная, а невысокие преграды можно «перепрыгивать». Некоторые препятствия на трассе можно расстрелять издалека (или, в случае неудачи, снести корпусом), а из скопленных бочек получают отличные баррикады для преследователей. На старте у каждого механоида по несколько «жизней» (количество зависит от уровня сложности): победа присуждается не только пришедшему первым, но и просто перебившему всех соперников. Поддерживается геймпад (и с ним даже удобнее), а еще разработчики не забыли о сетевой игре: интернет-заезды и онлайн-таблица рекордсменов – то, что нужно для поддержания интереса к проекту после релиза. А для привлечения внимания по выезде у «Гонки на выживание» и так уже все есть. **М**

Корекс вои́нbl



Реклама



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

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2006 Игра разрабатывается компанией Ино-Со. Все права защищены





1 Что бы там ни говорили разработчики, на скриншотах больше четырех солдат мы так и не увидели.

2 Солдаты прикрывают друг друга, держатся группой и производят впечатление очень сообразительных ребят. Остается выяснить, как у них со стрельбой и ориентированием на местности.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР: shooter, first-person, historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Amaze
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 30 июня 2007 (США)
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.callofduty.com>



▶ Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

CALL OF DUTY: ROADS TO VICTORY

ЗАПОЗДАЛЫЙ ГОСТЬ ОБЪЯВЛЯЕТ ВОЙНУ ПОРТАТИВНЫМ ШУТЕРАМ.

Сериал Call of Duty, судя по последним событиям, решил окончательно порвать с PC-прошлым и целиком перейти на консоли. Причем не только домашние, где шутеров и так предостаточно, но и портативные, где их пока явный недостаток. Не успели мы написать про Medal of Honor: Heroes, пожаловавшись на отсутствие сильных соперников, как тут же — анонс первого конкурента. Что вполне предсказуемо: MoH открывает сезон и закрепляет за собой славу первопроходца, в то время как создатели CoD учатся на чужих ошибках и выдают уже исправленный продукт. Первая ласточка таких преобразований затрагивает слабое место любого консольного шутера — управление. Не секрет, что прицеливаться мышкой гораздо удобнее, чем пытаться поймать цель аналоговой рукояткой. Тем более что у PSP и рукоятка-то только одна, да и ту

не назовешь воплощением удобства. Поэтому вместо того, чтобы подсовывать игроку различные схемы управления, CoD предложит множество систем автоприцеливания. Единственное, что останется сделать новоиспеченному бойцу за родину, — подобраться к врагу на расстояние прицельной стрельбы, выбрать цель и нажать на курок. Сокрушаться о том, что сериал скатился к отметке «просто тир в антураже», впрочем, бессмысленно. И вовсе не потому, что он всегда им и был. Уже сегодня создатели вовремя предугадали возможное недовольство, предупредив его обещанием увеличить число противников на уровнях. И этому можно поверить. Об искусственном интеллекте виртуальных фашистов не сказано ни слова, что отнюдь не является поводом для огорчений. Формула «чем больше противников нападает на игрока, тем забавнее выглядит их истребление» никого

еще не подводила. А уж в Activision, где на кинематографичности собаку съели, наверняка проследят за соблюдением всех правил, будьте уверены. Кампания по освобождению Франции поделена между тремя бойцами, каждый из которых представляет свою страну-участницу. Всего ожидается тринадцать глав, причем их распределение между героями зависит от общей сюжетной линии. Сами задания за оригинальностью не гонятся: будут и снайперские миссии, где придется отсиживаться в тени, методично отстреливая врагов народа, будут и высадки, и горные перестрелки. Иными словами, все то, что можно воплотить на PSP в лучшем виде. То же, что техническая начинка портативной консоли вряд ли переварит, оставлено до лучших времен. Например, так до конца и не ясно, дадут ли игроку покататься на танках или хотя бы пострелять из пу-

лемета в миссиях, где управление техникой отведено напарникам. Но самое неприятное в Call of Duty: Roads to Victory — совсем уж хилый мультиплеер. Шесть игроков против тридцати двух в игре от конкурента — либо излишняя скромность со стороны проверяющей движок на прочность Activision, либо суровый показатель этого самого движка. Вероятно, разработчики не хотят изобретать велосипеды и делают ставку на одиночную кампанию. Однако какой толк в ее «киношности» и драматизме, если речь, как ни крути, — о карманной платформе, к игре для которой пользователь выдвигает совершенно другие требования? Сейчас, когда до завершения работ остается больше полугода, еще можно надеяться на лучшее. Сбудутся ли эти надежды — зависит исключительно от Activision. Подождем подробной информации, проливающей свет на то, о чем умолчали и недоговорили сегодня. **С**

РАЗРАБОТЧИКИ ГОВОРЯТ

«Мы поначалу собирались переделать первую часть Silent Hill. Но когда поняли, что все работы, несмотря на готовый оригинал, придется проводить с нуля, решили потратить усилия на то, чтобы создать что-то свое, то, что будет дополнять историю, а не повторять ее». «Вначале мы хотели использовать систему баррикад: враги бы гнались за вами, и вам бы пришлось запираить их в других комнатах, чтобы продолжать игру, — это была бы почти головоломка. Но оказалось, что это сложно осуществить. Дизайн занял бы много времени, так что от этого элемента пришлось отказаться». «Продажи DS растут как на дрожжах. А PSP стала поводом для беспокойства — мы тут сидим и думаем, что Sony сделает, чтобы оживить свою платформу? Молчат...».



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable

▶ ЖАНР:
action-adventure horror

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клаб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:
Climax

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

▶ ДАТА ВЫХОДА:
февраль 2007 года

▶ ОНЛАЙН:
<http://www.konami-europe.com>



▶ Автор:
Сергей Цилорик
td@gameland.ru

1 Ба, знакомые места! Впрочем, обещают, что три четверти игры будет проходить в новых районах города.

2 Кажется, Origins будет выглядеть еще беднее, чем Silent Hill 2 пятилетней давности.

3 Уже превзвухаю, как упертые фанаты найдут глубокий смысл в дизайне этого смешного монстра с кроличьими зубками.

SILENT HILL ORIGINS

НОВЫЙ SILENT HILL. ПРИКВЕЛ. НА ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ. ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ CRUSTY DEMONS. ВАМ УЖЕ СТРАШНО?

Нам — да. За судьбу некогда передового survival horror-сериала, который сделал заметный шаг назад в своей последней части и, судя по тому, что нам известно о SH Origins, даже не пытается восстановить своё доброе имя. Новость первая и самая главная: созданием Origins занимается не Team Silent. Орды фанатов, певших дифирамбы японским разработчикам, могут запастись платками и рыдать: разработка доверена студии Climax, последнее творение которой — Crusty Demons — имеет усредненную оценку в 41%, а самыми успешными творениями студии являются всевозможные гонки на мотоциклах и внедорожниках. Причем она творит вольна творить с SH вообще все что хочет — включая сюжет. И пусть вас немного успокоит наличие в послужном списке Climax «как бы JRPG» Sudeki для Xbox и PC и недавней Key of Heaven для PSP — в работе с сюжетом и с портативной консолью от Sony опыт у студии есть. Если верить пресс-релизам, то Origins

призвана объяснить нам, как курортный городок Сайлент Хилл превратился в то воплощение ада на земле, каким мы увидели его в первой части серии. Да только вот незадача: «нормального» Сайлент Хилла мы толком и не увидим. Origins начинается уже на заполненных туманом обезлюдивших улочках. И, если призадуматься, уже в первой части нам достаточно ясно дали понять, как произошла подмена реальностей («Споткнулся, упал, очнулся — туман и монстры», — говорил нам доктор Кауфман), и история Алессы была в должной мере раскрыта. Так что ни продолжения (которое в лице Silent Hill 3 все-таки более-менее удалось), ни предыстории игре не требовалось. Не на последних ролях в сериале и психологизм. Разработчики из Climax не устают хвалить Silent Hill 2 за достижения в этой области — наверное, именно поэтому в главной роли Origins... водитель грузовика. Страдающий галлюцинациями. И это — все, что пока известно о персонажах. Давние поклонники уже понимают: Silent Hill, да не тот...

Впрочем, не единым сюжетом славится ужастик от Konami, не так ли? Еще есть и знаменитая музыка, умело нагнетаемые одиночество и страх, и геймплей с монстрами вперемешку. И если за пункт номер раз можно не беспокоиться — Акира Ямаока снова в деле, — то остальное совсем не воодушевляет. Дизайн монстров очень уж сильно напоминает о Silent Hill 4 — общепризнанно худшей игре сериала. А про одиночество, про страх, про гнетущую атмосферу и говорить нечего. Это портативная игра. Никакой туман на небольшом экране хендхелда не сможет по-настоящему зацепить человека, едущего в людном автобусе на работу. Монстры в лучшем случае вызовут отвращение; в худшем — безразличие. А страх — ну о каком же страхе может идти речь, если его всегда можно спрятать в карман? Разработчики оправдывают выбор PSP в качестве платформы просто: «на ней не было игр подобного жанра». Жаль, что они не задумались почему. Кого всерьез напугала Resident Evil: Deadly Silence?

И, наконец, о геймплее. Одного взгляда на скриншоты достаточно, чтобы все стало по местам. Да, лавры Resident Evil 4 определенно не давали покоя команде Climax. Та же подвешенная за плечом героя камера, та же невозможность стрелять и передвигаться одновременно, тот же лазерный прицел (впрочем, разработчики всё же застыдились и пообещали его убрать). А еще тут будут «кинетические» (так их называют сами создатели) вставки — в особых случаях (например, в битвах с боссами) нам придется нажимать на определенные кнопки, дабы избежать угрозы или как-либо еще повести себя в соответствии с контекстом происходящего. Где мы это уже видели? Именно! А в чем было коренное отличие четвертой части Resident Evil от предыдущих? Так точно — в отказе от попыток напугать игрока и сильным упором на экшн. И если Capcom этот культбит репетировала несколько лет, то Climax намеревается выпустить Silent Hill Origins менее чем через год после анонса — в феврале 2007-го. Или всё же... не будем вешать нос? ❏

The Collective

За плечами творческого коллектива – негавние The Da Vinci Code и Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. Однако Harker, без сомнения, ближе к более ранней работе коллектива – игре Buffy the Vampire Slayer, вышедшей в 2002 году на Xbox и получившей высокие оценки в прессе. Теперь, свободные от ограничений, накладываемых лицензией, авторы собираются превзойти былой успех, явив миру настоящих упырей и настоящего вампирборца.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Wii, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: action-adventure, horror
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: The Collective
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 1 января 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.collectivestudios.com>



▶ Автор: Илья Ченцов
chen@gameland.ru

1 Внешность вампиров обещает быть самой разнообразной, но на скриншотах этого пока не видно.

2 Владельцы Wii уже в нетерпении сжимают свои пульта, готовясь вознестись в тела ненавистных упырей. Но мы сильно подозреваем, что на консоль от Nintendo игра попадет в урезанном виде.

3 Могель повежения вампиров будет зависеть от того, в какой форме они находятся. В полумогском облики они повежут себя умнее; превратившись в чувовищ, станут сражаться яростнее.

HARKER

ДЖОНАТАН ХАРКЕР СТАВИТ ВАМПИРАМ КОЛ ПО ПОВЕДЕНИЮ.

Тысяча семьсот неизвестно какой год. По грязным улочкам Лондона шагает молодой человек с горящим взглядом. Карман его куртки оттягивает тяжёлое распятие, в руке качается керосиновая лампа, а в саквояже постукивают друг о друга осиновые колья. Стряпчий Харкер больше не работает с недвижимостью. Взвзявшись за игру про охотника на вампиров, команда The Collective решила отвлечься от графа Дракулы и доктора Ван Хельсинга и устремила взор на ещё одного персонажа знаменитой книги Брэма Стокера. Вполне возможно, что Дракула мёртв – но на свете осталось ещё немало кровососов-сородичей, и Джонатан Харкер поклялся истребить их всех, чтобы спасти свою жену Мишу, находящуюся в мистическом трансе между жизнью и смертью. Вспомнив недавнюю историю одного борца с

колоссами, нетрудно предположить, во что это выльется; да и сами разработчики намекают на неожиданные повороты сюжета. Однако не история поставлена во главу угла, а скрупулёзное воспроизведение процесса истребления упырей. Бельмонтовское размахивание кнутом исподтишка да издали – не для Харкера. Каждому кровососу экс-адвокат лично вцепляется в загривок, швыряет на пол, отрывает руки и добивает колом. Главная идея создателей – заставить героя подойти к вампиру так близко, чтобы вы могли почувствовать его тлетворное дыхание. Но для начала очередное гнездо вурдалаков надо найти. Придётся до поры отложить оружие и поработать головой. Одни подсказки отыщутся в старых книгах, другие можно получить, обнаружив очередную жертву вампиров и собрав улики с места её гибели. В запасе у героя и такой эзотерический метод, как приготовление особого сос-

тава, позволяющего увидеть последние мгновения жизни убитого его глазами – а стало быть, опознать убийцу. Ведь вампиры хоть и маскируются под обычных людей, это не повод бросаться с колом на первого встречного. Зато, если уж упырь вычислен, кровопролитие не заставит себя ждать. Авторы всячески старались отойти от принципа «один удар – один труп». Вампиры не нападают группами, однако с каждым придётся повозиться. Здесь кстати придётся предметы обстановки, а также свет солнца – враги Харкера панически боятся грозного светила, у героя даже есть специальная перчатка, отражающая свет. Если же действие происходит ночью, придётся прижигать хвосты исчадиям ада с помощью распятия. А вот стрелковое оружие играет лишь вспомогательную роль – оно поможет замедлить вампира, сбить его с высокого потолка или карниза, но никак не убить.

На фоне красивых обещаний огорчает неуважительное отношение авторов к источникам. В интервью они неоднократно упоминают, что действие игры происходит в XVIII веке. Однако книга Стокера рассказывала совсем о другом временном промежутке – стыке XIX и XX веков, когда технический прогресс резко менял старый уклад жизни в Европе. Авторы вторично садятся в лужу, когда упоминают, что одним из вампиров будет сам Джек-Потрошитель – персона известная, но накуролесившая всё в том же позапрошлом столетии. А видя, как Харкер в ролике давит вампира винным прессом, можно также заключить, что авторы незнакомы с принципом действия этого устройства. Возможно, «клюкву» к релизу подчистят, но не исключено, что на человека сведущего Harker будет наводить ужас не только вампирской тематикой. **М**

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

▶ ЖАНР:

racing, offroad

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Codemasters

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Codemasters Studios

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

▶ ДАТА ВЫХОДА:

2007

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.codemasters.com/dirt>

▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru



1 Серил славится не только потрясающим геймплеем, но и зрелищными повторами.

2 Впечатляет? А ведь это не более чем кагр из игры.

3 HDR1-эффектам – быть!



COLIN MCRAE: DIRT

ИЗ КНЯЗИ В ГРЯЗИ

Похоже, компания Codemasters всерьез решила напомнить о себе. Colin McRae: DIRT для Xbox 360, PlayStation 3 и PC призвана повторить успех предыдущих игр и стать путеводной звездой для автомобильных симуляторов, посвященных гонкам по бездорожью. Сотрудники Codemasters с гордостью заявляют: Colin McRae: DIRT создается на новом движке Neop, благодаря которому изображение не отличишь от действительности. За этим привычным обещанием скрываются на удивление интересные подробности. Связи с прошлым порваны: предыдущая часть хвастала отличной картинкой, но Neop не имеет с ней ничего общего. Над движком в течение 18 месяцев трудились в поте лица более 30 специалистов. Помимо весьма

правдоподобного поведения машины, одним из наиболее любопытных нововведений стала модель... воздуха. Чтобы попытаться понять, просто представьте воздушную волну, которая следует за несущимся автомобилем. Таким образом, если машина проехала мимо, например, кустика, авторы обещают: он слегка потянется вслед за машиной. Растениями дело не ограничится: флаги, лужи, дым – новая модель учтет все. Кстати, деревца не только прогнутся под порывами ветра, они будут ломаться, преграждая дорогу автомобилю. Дуб или сосну перемахнуть не удастся, зато протаранить пару-тройку хлипких березок не составит труда. Для простых обывателей это уточнение малоинтересно, но для поклонников автомобильных развлечений – бальзам на душу. Долгое время упавшие

деревья были непреодолимой преградой для любителей виртуальных рулей. Совсем недавно от этого избавился сериал Need For Speed, теперь дело за Colin McRae. От качественных показателей перейдем к количественным. Игроков ждут более 40 различных машин, охватывающих 12 автомобильных категорий. Присутствуют как привычные для серии 2WD, 4WD и RWD, так и неожиданно появившиеся на сцене 4X4. Приятный сюрприз! Не обойдется без Colin McRae's R4 и легендарной Subaru Impreza. Опробовать как новые, так и старые модели можно на трех чемпионатах, этапы которых пройдут в различных уголках планеты. Ожидаются также залитые грязью трассы для джипов и горные поездки по Rocky Mountains в Colorado. В Сеть редко просачиваются скрин-

шоты, но уже сейчас ясно: каковы бы ни были системные требования для PC – игра того стоит. Однако еще неизвестно, кому повезло больше: Xbox 360 или PlayStation 3. Консоли для Codemasters куда важнее компьютеров. Не останутся в стороне и владельцы мобильных телефонов – для них готовится эксклюзивная версия. А вот о DS и PSP нет ни слова. И если в случае с первой это можно принять как должное, то со второй – едва ли. Впрочем, до релиза многое может измениться, и не исключено, что любители портативной консоли от Sony еще успеют появиться в списке приглашенных на гонки. Проверьте тормоза и ремни безопасности, доставьте карту местности, оформляйте страховку и готовьтесь к самому «грязному» приключению на дороге! **CA**

Вместе веселее?

Хотя о количестве игроков разработчики предпочитают умалчивать, достоверно известно, что мультиплеер в игре будет. Откуда? А из списка режимов, каким-то чудом просочившегося в пресс-релиз. Комментировать поостережемся, но показать – покажем. Итак, для гордых асов-одиночек обещаны Story Mode, Arcade, Dogfight и Survival, а для коллективного веселья – Cooperative, The Raid, Raid over the Galaxy и Special mode.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: shooter.scrolling.vertical
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Nibris
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: II квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.nibris.net>



▶ Автор:
Саша Глаголев
glagol@gameland.ru

- 1 Наш самолет вперед летит, в коммуне остановка. Другого нет у нас пути, в руках у нас винтовка!
- 2 Вспоминается полет Арнольда Шварценеггера в «Шестом дне». Не видели? Обязательно посмотрите! Как знать, может, такое будущее нам и светит...
- 3 Если отрезать нижний экран, можно принять игру за Age of Mythology. Кажется, мы знаем, откуда разработчики черпают вдохновение!

RAID OVER THE RIVER

ПОЛЯКИ ОТКРЫВАЮТ НАВИГАЦИЮ ПО РЕКЕ ВРЕМЕНИ.

В Польше живут поляки. Там они варят сталь (20 млн. т.), сажают картошку (42 млн. т.), строят дороги (144 тыс. км.) и делают игры для Nintendo (2 шт.). Известная, по уверениям пресс-релиза, польская группа разработчиков Nibris собирается выдать на-гора гору печали, в смысле Sadness – готический ужастик для Wii. А пока суд да дело, тренируется на двухэкранке, для которой примерно через полгода выйдет «вертикальный шутер» Raid Over the River (название рабочее, так что следите за изменениями в телепрограмме).

ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ШУТЕР

«Забудьте все, что вы знали о вертикальных шутерах! Выкиньте на помойку все вертикальные шутеры, которые пылятся в вашем холодильнике! Если вы – разработчик вертикальных шутеров, то лучшее, что вам остается, – купить двус-

тволку и повеситься! Потому что только мы вам покажем, что такое настоящий вертикальный шутер!» – заявил на недавней межгалактической конференции Marek Okon, потомственный дизайнер вертикальных шутеров и один из создателей Raid Over the River. И то сказать: поляки решили не скромничать. Игра охватывает временной отрезок в три тысячи лет (и шесть измерений в придачу). Таких запасов с головой достанет на дюжину-другую обычных вертикальных шутеров, но Raid Over the River – не обычный!

РЕКА ВРЕМЕНИ

Судите сами. В Перу археологи откапывают какую-то штуковину неизвестного происхождения и долго вертят в руках в поисках надписи «Made in...». К сожалению, археологи понимают только по-английски, латынь и узелковые письма майя, так что славянская вязь «Сделано

тульским мастером Левшой» им ни о чем не говорит. Однако скоро выясняется: штуковина помогает путешествовать во времени. На такую весть в Перу тут же слетаются отряды быстрого реагирования TAPPA (агентство, занимающееся вопросами пространства-времени), чтобы досконально «исследовать» прошлое и будущее. Вы играете за пилота Кэрри Коллинса, который «исследует» определенные времена в полном согласии с жанром: «исследования» проводятся, пока на заданном участке пространственно-временного континуума не останется ничего живого. И так – уровень за уровнем, измерение за измерением. В зависимости от поведения пилота меняется будущее Земли и его собственная судьба. Поэтому сто раз подумайте, какой марки огнемёт вам выбрать перед боем! Разработчики бахвалятся ещё и тактильным спецоружием с использова-

нием микрофона, но показывать не спешат. Так что пока думайте только об огнемёте, и да помогут вам кнопки.

ШЕСТЬ ИЗМЕРЕНИЙ

Что за измерения такие? Речь не о ширине, высоте и длине. Измерения, по которым придется путешествовать в игре, – что-то вроде притоков реки времени. По своему собственному времени путешествовать невозможно. Зато – ежели, конечно, у вас есть подходящая штуковина из Перу – можно запросто побывать в других измерениях и посмотреть, как идут дела в прошлом и будущем, как бы со стороны. А заодно подрихтовать это самое будущее с помощью плазменной винтовки или чего помощнее. Идея, конечно, не нова, и придумали ее не поляки, но отдадим должное: в «вертикальных шутерах» с сюжетом обычно как-то негусто. Так что Raid Over the River, пожалуй, и правда сможет нас удивить. **CA**

БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



Реклама

1C
ФИРМА «1С»



Gaijin
entertainment



ЧТО ЗНАЕМ?

Милостивая ведьмочка Алисия с большими пушками и красивыми заклинаниями крошит в капусту толпы демонов, невесть откуда взявшихся в 2013 году. Декорации – мегаполис недалекого будущего, физический движок – продвинутый, магия – разрушительная.

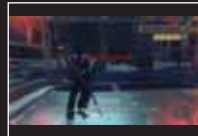
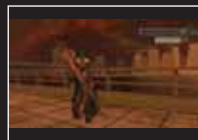
ЧЕГО ЖДЕМ?

Сверхреалистичного боевика голливудского размаха. В ближайших номерах ждите развернутый материал по Bullet Witch – не хит ли грядет? В Японии-то игра продалась очень даже неплохо.



Bullet Witch

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА: 09 МАРТА 2007 ГОДА





ЧТО ЗНАЕМ?

На Кубе случился переворот и разразилась гражданская война. Мятежники захватили ракетные шахты, и тогда в Пентагоне решили вмешаться.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Интересную помесь RTS и FPS, свыше семи классов бойцов, наземную, воздушную и водную технику, реалистичную физическую модель и провинутый мультиплеер.



Field Ops

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД





ЧТО ЗНАЕМ?

Историческая стратегия от мастеров жанра. Нам предстоит взять на себя командование армией свободных наемников во время Столетней войны, сражаться с англичанами и французами и встретить самых выдающихся героев начала XIV века, включая горячо любимую нами Жанну Д'Арк (на верхнем скриншоте).

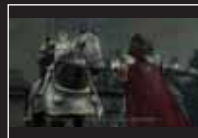
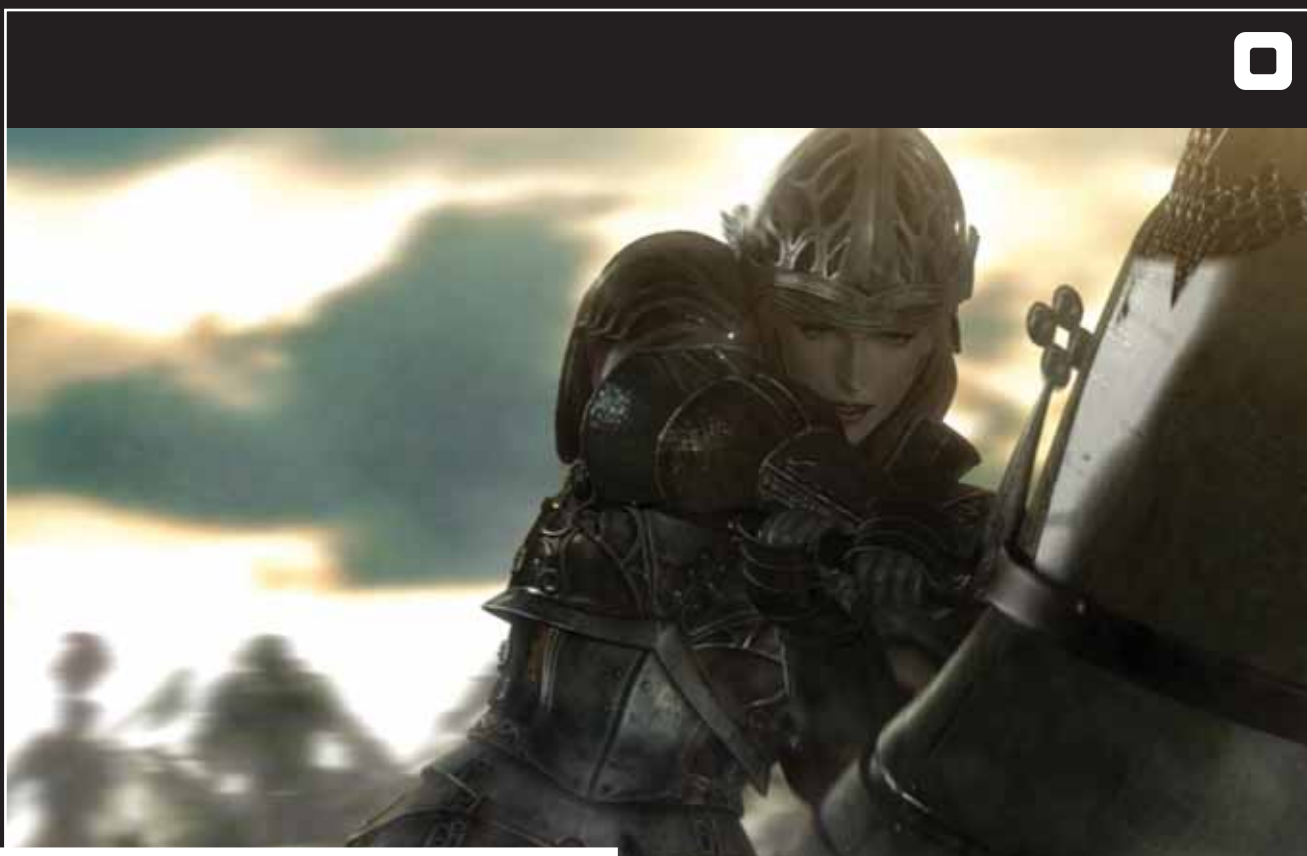
ЧЕГО ЖДЕМ?

Масштабных битв, охватывающих сотни и тысячи воинов; интригующего и нелинейного сюжета и, пожалуй... лучшей графики в жанре?



Bladestorm The Hundred Years War

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: 2007 ГОД





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

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: 2007 ГОД



ЧТО ЗНАЕМ?

Легендарный долгострой, по пути к релизу растерявший большую часть обещанных возможностей, но все еще весьма привлекательный.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Что игра все-таки выйдет.





ЧТО ЗНАЕМ?

Долгожданное продолжение линейки сетевых шутеров от Epic, каждый раз предлагающей что-то новое.

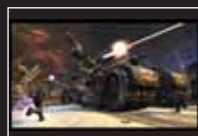
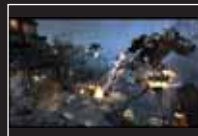
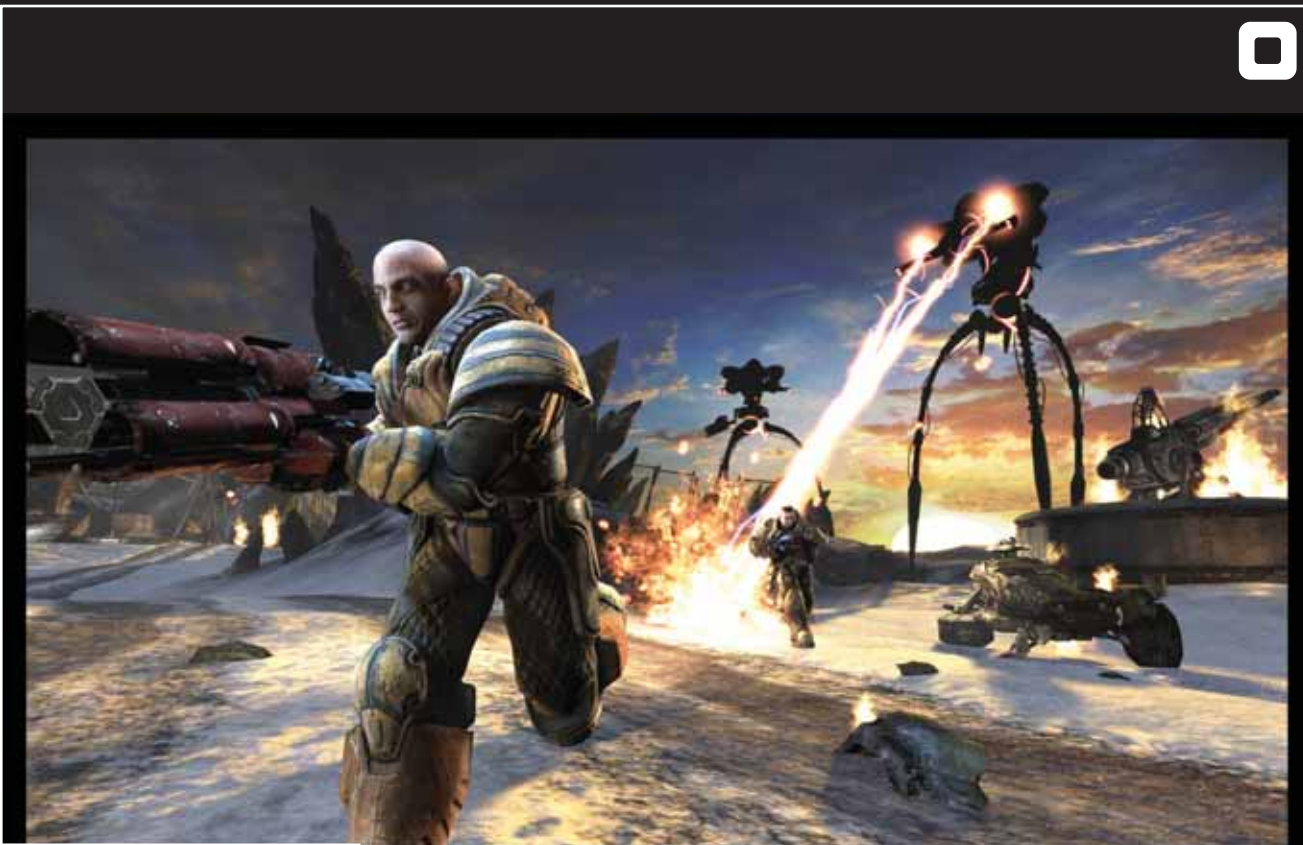
ЧЕГО ЖДЕМ?

Новых игровых режимов, две совершенно различных расы, множество видов техники и графический движок нового поколения.



Unreal Tournament 2007

ПЛАТФОРМА: PC, PLAYSTATION 3 | КОГДА: 2007 ГОД





Burnout Dominator

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: 2007 ГОД



ЧТО ЗНАЕМ?

Эксклюзивная для консолей от Sony часть известной серии агрессивных гонок, обещает вернуться к истокам серии – и принести Electronic Arts барышей, пока пятая часть неспешно готовится для консолей следующего поколения.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Повышенной хардкорности; высоких требований к умению игрока владеть машиной и рисковать; ярких, сверхбыстрых и напряженных гонок и множества зрелищных аварий.



Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

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

PC

Company of Heroes



ВЕРДИКТ
9.5

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

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

Neverwinter Nights 2



ВЕРДИКТ
9.0

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

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

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



ВЕРДИКТ
8.5

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

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

| Место | Название | Платформа | Жанр | Кто рекомендует | Номер с обзором |
|-------|---------------------------------|--------------|-------------------------------|-------------------|-----------------|
| 1 | Company of Heroes | PC | strategy.real-time.historic | Олег Хажинский | №19(220) |
| 2 | Neverwinter Nights 2 | PC | role-playing.PC-style | Владимир Иванов | №21(222) |
| 3 | Splinter Cell: Double Agent | PC, Xbox 360 | shooter.third-person.modern | Игорь Сонин | №22(223) |
| 4 | Gothic 3 | PC | role-playing.PC-style | Александр Каньгин | №23(224) |
| 5 | Dark Messiah of Might and Magic | PC | shooter.first-person.fantasy | Илья Ченцов | №22(223) |
| 6 | Call of Juarez | PC | shooter.first-person.historic | Ашот Ахвердян | №21(222) |
| 7 | Guild 2 | PC | strategy.tycoon | Олег Хажинский | №21(222) |
| 8 | Paraworld | PC | strategy.real-time.sci-fi | Илья Ченцов | №21(222) |
| 9 | Warhammer: Mark of Chaos | PC | strategy.real-time.fantasy | V.P. | №01(226) |
| 10 | Battlefield 2142 | PC | shooter.first-person.sci-fi | Игорь Сонин | №20(221) |

ПРИСТАВКИ

Tekken: Dark Resurrection



ВЕРДИКТ
9.5

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

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

New Super Mario Bros.



ВЕРДИКТ
9.0

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

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

Gears of War



ВЕРДИКТ
9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Вебра 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 | Tekken: Dark Resurrection | PSP | fighting.3D | Артём Шорохов, SpaceMan | Ожидается |
| 2 | New Super Mario Bros. | DS | action.platform | Артём Шорохов, Red Cat | №20(221) |
| 3 | Gears of War | Xbox 360 | shooter.third-person.sci-fi | Игорь Сонин, Артём Шорохов, Red Cat | №01(226) |
| 4 | Metal Gear Solid 3: Subsistence | PS2 | action-adventure.stealth | Игорь Сонин, Наталья Одинцова | №22(223) |
| 5 | Rayman Raving Rabbids | Wii | special.mini-games | Артём Шорохов, Константин Говорун | №01(226) |
| 6 | Dead Rising | Xbox 360 | action-adventure.zombie | Игорь Сонин, Евгений Закиров, Сергей Цилюрик | №22(223) |
| 7 | Disgaea 2: Cursed Memories | PS2 | role-playing.tactical.fantasy | Сергей Цилюрик, Наталья Одинцова | №21(222) |
| 8 | Yakuza | PS2 | action-adventure/role-playing | Red Cat, Александр Устинов | №19(220) |
| 9 | Dr.Kawashima's Brain Training | DS | special.edutainment | Сергей Цилюрик, Артём Шорохов | №15(216) |
| 10 | Splinter Cell: Double Agent | Xbox 360, PC | shooter.third-person.modern | Игорь Сонин | №22(223) |

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

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



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Harvest Moon DS

Признаюсь честно: я плохо умею выбирать подарки. Поэтому каждый Новый год оборачивается для меня настоящим кошмаром. Что особенно обидно, дарить близким людям игры нельзя – они и так покупают себе все, что им нужно. Сразу, как только это что-то выходит. Подарить как бы не продающуюся в России PS3 можно, но это слишком банально. Поэтому приходится выдумывать что-нибудь эдакое. Честное слово, проще пару лишних статей в журнал написать.

Александр Овчинников
operff@gameland.ru



СТАТУС:
Усталый кролик

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Medieval 2: Total War

Как-то раз я чуть не утонул. Купался в реке и попал в вороворот. Невидимая сила тянет тебя вниз, ты пытаешься вдохнуть или закрыть от страха, а в рот льется вода. Сработал какой-то инстинкт, и я изо всех сил рванул вверх, отчаянно молотя руками. А потом долго обсыхал, лежа ничком на причале. Мне никогда не снились кошмары на эту тему, но в отдельные моменты жизни вдруг чувствуешь, что воронка опять разверзлась и тебя уносит. Вот только всплывать некуда.

Артем «СГМ» Шорохов
cg@gameland.ru

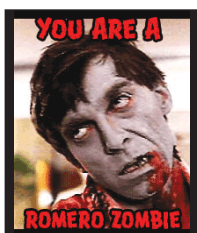


СТАТУС:
Хитрый лис

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Viva Pinata
Samurai Warriors 2

Сегодня съезжает номер, деп невпроворот, а я, как в старые добрые времена всю ночь го утра играл на редакционной консоли в Viva Pinata. Еще доигрывал бы в Gears of War, если бы волшебный человек-зонт не ухрюкал гиск. Wii в Россию что-то так и не везут (может, у вас там, в будущем, ожидание уже закончилось?), так что была не была! Сегодня же – прямо сейчас – покупаю в личное пользование Xbox 360 и начинаю выбирать для нее хороший монитор на стену. Вот только номер сгасим...

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
спежкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Guitar Hero 2
One Piece: Grand Adventure

Все любят зомби. Американцы придумали забаву под названием zombie walk: группа энтузиастов переодевается в лохмотья, мажется кетчупом и ковыляет по городу, стеной и выпрашивая у прохожих «мозги-и-и...». Самый крупный в мире zombie walk прошел 26 октября прошлого года в Питтсбурге при участии 894 начинающих зомби в крупном торговом центре, где Ромеро тридцать лет назад снимал «Рассвет живых мертвецов».

Сергей Цилорик
td@gameland.ru



СТАТУС:
бильярд-редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
FFIII, FFV, FFXII, FF Tactics

Сейчас я валяюсь дома на диване или пытаюсь заснуть в сидячем вагоне ночного поезда по одному из российских областных центров или сиду с бутылкой пива «Клинское» (ну, это вряд ли) с оружьями. Поэтому меня нет ни в офисе, ни в Интернете, а телефон не отвечает. А слово команды писать надо? Надо! Поэтому за меня это сделает главный редактор. Надеюсь, он меня не оштрафует (правда-правда?). В конце концов, должен же быть у меня отпуск.

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII

На amazon.com прогаются переводные японские повести по мотивам Devil May Cry. Первый писался сразу после выхода первой части, когда третьей еще и в помине не было; сейчас он кажется альтернативным взглядом на юность знаменитого охотника на демонов. И как раз за очень убедительного молодого Данте ему еще можно было простить неизвестно откуда взявшиеся мафрозные разборки. А вот продолжение вышло скучным.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Убийца Кеннеди

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Resident Evil
Urban Dead

Казалось бы, персонажи старых игр хорошо подходят для переработки их в самодельные елочные игрушки. Полигончиков в них мало, сделать развертку в Рекакура Designer легко... Только вот в Resident Evil, например, могли в таком формате, что его никакой конвертер не берет. Да и принтер – на грани издыхания. А вручную рисовать все-таки сложновато будет. Разве что KLP2 из любимого «Квазатрона» сделать?

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Wandering wizard

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Wizardry 8
LocoRoco

Интересно порой переигрывать в старые игры. Вот, скажем, Wizardry 8. Когда-то она просто поразила меня и графикой, и сложностью геймплея, и сюжетом. Теперь трудно понять, чем же так увлекало занудное вырезание монстров на «просторах» тоннелеобразных уровней. Необычной историей, сочетавшей магию и технологию? Может быть. В свое время я бросила игру, не справившись со сложностью. Посмотрим, кто кого огулет сейчас!

Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Кот-трансформер

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Трансформацию

Не так давно приобрел специальную подставку с двумя встроенными вентиляторами – чтобы, значится, Xbox 360 лучше охлаждалась. В ближайших планах также покупка привода HD-DVD для той же консоли. Еще, конечно, было бы неплохо приобрести web-камеру, ну и беспроводную voice-гарнитуру до кучи – она, по отзывам знакомых людей, работает в разы лучше той, что идет с консолью в комплекте. Уф, это уже не видеоролики получаются, а какой-то конструктор LEGO.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ГОСТЬ ИЗ КАНАДЫ

В НАЧАЛЕ ДЕКАБРЯ В РОССИЮ ПРИЕЗЖАЛ ИЗВЕСТНЫЙ КАНАДСКИЙ ПИСАТЕЛЬ ГАЙ ГЭВРИЕЛ КЕЙ, О КНИГАХ КОТОРОГО МЫ НЕСКОЛЬКО РАЗ РАССКАЗЫВАЛИ В НАШЕЙ РУБРИКЕ BOOKSHELF. ХОТЯ К ОСНОВНОЙ ТЕМЕ НАШЕГО ЖУРНАЛА – ИГРАМ – ЕГО ТВОРЧЕСТВО НЕ ИМЕЕТ НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ, МЫ НАШЛИ ВРЕМЯ, ЧТОБЫ ПОСЕТИТЬ ЕГО ЛЕКЦИЮ В ОДНОМ ИЗ МОСКОВСКИХ ВУЗОВ. И, КАК ВЫЯСНИЛОСЬ, НЕ Зря.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Гай Гэвриел Кей работает в жанре фэнтези, однако в его романах вы не найдете зеленокожих орков и прекрасных эльфиек.

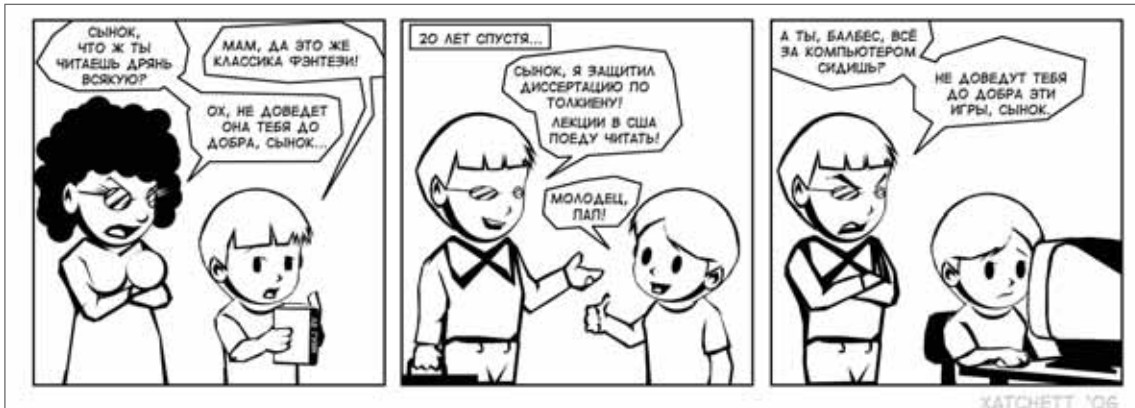
Писатель нашел другую нишу – псевдо-исторические романы, действие которых происходит в альтернативных мирах, местами очень похожих на Землю, местами – не очень. А романом «Песнь для Арбонны» Гай Гэвриел Кей начал цикл произведений, напрямую вдохновленных конкретным историческим периодом в жизни одной из европейских стран. Феодалные войны во Франции XI-XII веков, испанская Реконкиста, Византия времён императора Юстиниана, вторжение викингов в Англию и Уэльс при Альфреде Великом становятся событийным фоном для сюжета его работ. Разумеется, в несколько переделанном под географию и культурные особенности выдуманного мира виде, но это отнюдь не делает происходящее в книгах события менее узнаваемыми. В российской фэнтези этот подход успешно применяют Генри Лайон Олди и Андрей Валентинов.

В рамках своей лекции Гай Гэвриел Кей рассказывал о многом, но особенно запомнились три момента. Первый касается извечного спора о том, считать ли фэнтези настоящей литературой и, как следствие, искусством. Писатель предложил аудитории задуматься вот над чем: большая часть снимающегося кино – «полное дерьмо», и то же с музыкой, живописью, архитектурой. Почему же фэнтези и научная фантастика должны быть исключением? «Большая часть чего угодно – дерьмо», и с этим ничего не поделаешь. Несложно провести аналогию и с играми. Когда речь заходит о признании их искусством, многие сразу же начинают кивать на однообразные стрелялки и экшны, на поделки по мотивам голливудских фильмов, на «попсу» и «отстой». И здесь происходит подмена понятий. Опровергают не исходное заявление «игры – это вид искусства», а совсем другое – «данная конкретная игра – настоящий шедевр в этом виде искусства». Пусть пачками выхо-

дят клоны коммерчески успешных, но ничем не примечательных боевиков. Это нормально. Главное, чтобы в бочке дегтя была хоть одна ложка меда. А она, безусловно, есть. Например, кто посмеет оспорить культурное значение оригинального Prince of Persia? Другое дело, что невозможно точно определить, какие образчики игрового искусства – настоящая творческая работа, а какие – обычные поделки ремесленника. Деньги здесь ни при чем. Например, Ацуси Инаба из Clover Studio говорит о том, что его Okami – всего лишь коммерческий продукт, который он хочет хорошо продать. Но, между прочим, многие гениальные литературные произведения создавались ровно с той же целью! К примеру, «Преступление и наказание» Федор Михайлович Достоевский писал, будучи в долгах и без гроша в кармане, – спасали лишь гонорары за отсылаемые издателю журнала главы романа. Напротив, миллионы рассказов графоманов, написанных «для души», абсолютно нечитабельны. Но литературе проще оценивать творчество писателей – есть научная школа, серьезная критика, престижные премии. А играм куда сложнее. Оценивать их всерьез (не на уровне «нравится – не нравится») может разве что профильная пресса, вроде «СИ». А мы на искусствоведов, увы, не тянем.

Второй интересный момент встречи с Ке-ем – рассказ писателя о его работе над составлением финальной версии «Сильмариллиона». Дело в том, что Дж. Р. Р. Толкиен не завершил свою книгу, оставив после смерти настоящие залежи черновиков. Их разгребал его сын – Кристофер Толкиен совместно с другом семьи – Гаем Гэвриелом Ке-ем. Черновики датировались тридцатыми, сороковыми, пятидесятыми, шестидесятыми годами – фактически «Сильмариллион» писался полвека, при этом каждая глава переделывалась несколько раз. Все бумаги нужно было разобрать, отсортировать, внести необходимые поправки, указанные автором на полях... Так вот, как признался Гай Гэвриел Кей, его несколько шокировали самые ранние версии текста. Они были вопиюще слабыми! Напомню, что дело было уже после того, как гениальный «Властелин колец» прогремел по всему миру, и все как-то уже привыкли считать Дж. Р. Р. Толкиена великим писателем. Ранее Гай Гэвриел Кей и сам пробовал что-то писать, но получалось плохо – ни в каком сравнении не шло с текстами его любимых книг. Так что это дело он бросил. И только после знакомства с черновиками Толкиена понял, что все начали с малого. И последнее. Писатель очень точно указал на преимущество фэнтези, которого не лишены и игры. Допустим, ему хо-

чется рассказать о некоей социальной проблеме или кризисе, который в разной форме пережили граждане многих стран. Например, в романе «Тигана» речь идет о принудительной ассимиляции – уничтожении среди людей выдуманной страны памяти о собственной государственности, истории, культуре и языке. Гай Гэвриел Кей рассказывает, что в США и Канаде книгу восприняли как еще один фэнтезийный роман, пусть и хороший. А вот для жителей стран Восточной Европы «Тигана» рассказывает об их собственной судьбе во времена господства социализма. Читатели из Чехии и Венгрии на встречах наивно спрашивали: «Ведь это же вы писали про нас, правда?» Одновременно издатели книги в Корее попросили Кея написать специальное предисловие, где писатель бы рассказал, как оккупация этой страны Японией в начале прошлого века стала источником вдохновения! Будь «Тигана» обычным историческим романом, такого эффекта достичь было бы сложно – чужие страдания волнуют не так сильно. Именно абстрактность фэнтези делает ее героев куда ближе читателю – каждый может представить себя на их месте. А геймерам ощутить себя частью игры и проникнуться идеями, которые хотели передать ее создатели, и того проще.



Вся история
Гордона Фримена
в одной коробке



HALF-LIFE²

→ НОВОГОДНЕЕ ИЗДАНИЕ



HALF-LIFE¹:
SOURCE™

HALF-LIFE²

HALF-LIFE²:
EPISODE ONE

COUNTER-STRIKE™:
SOURCE™

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

© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит".



Бука®
BUKA ENTERTAINMENT



Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

ПОЧЕМ КИЛОГРАММ ИГРЫ?

С ЦЕНАМИ НА ИГРЫ В РОССИИ ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ТВОРИТСЯ ЧТО-ТО НЕВООБРАЗИМОЕ. ЕСЛИ РАНЬШЕ СРЕДИ ЛЕГАЛЬНЫХ РЕЛИЗОВ БЫЛО ЧЕТКОЕ РАЗДЕЛЕНИЕ «ПРИСТАВОЧНЫЕ – ДОРОГИЕ, КОМПЬЮТЕРНЫЕ – ДЕШЕВЫЕ», ТО ТЕПЕРЬ РАЗНИЦА НЕСКОЛЬКО УМЕНЬШИЛАСЬ – С ОДНОЙ СТОРОНЫ, ЗА СЧЕТ ПОЯВЛЕНИЯ УЦЕНЕННЫХ ИГР ДЛЯ PLAYSTATION 2 И PSP («ПЛАТИНОВЫЕ» СЕРИИ), С ДРУГОЙ – ИЗ-ЗА УВЕЛИЧЕНИЯ ОБЪЕМОВ ДАННЫХ, ЗАНИМАЕМЫХ ИГРАМИ ДЛЯ РС. ДУМАЮ, ВСЕ ВЫ ЗНАКОМЫ С ЭТОЙ НЕСЛОЖНОЙ АРИФМЕТИКОЙ: 1 CD – 100 РУБЛЕЙ, 2 CD – 200 РУБЛЕЙ... DVD ПРИРАВНИВАЕТСЯ К 3-4 «СИДЮКАМ» И СТОИТ СООТВЕТСТВЕННО, ХОТЯ ЗАТРАТЫ НА ЗАПИСЬ СОБСТВЕННО НОСИТЕЛЯ НЕМНОГИМ ВЫШЕ, ЧЕМ ДЛЯ КОМПАКТ-ДИСКА.



Чувствуете подвох? На самом деле, он тут даже не один. Во-первых, DVD, записанный «под завязку», выглядит точно так же, как заполненный на одну треть. Во-вторых, ценность игры не зависит от количества дисков, иначе верхом совершенства была бы «Фантазмагория»*. Представьте себе некий претенциозный проект «П», где главный герой бегаёт по кубической комнате, в которой на стены натянуты текстуры разрешением 200000x200000 пикселей. Смысла в нем будет ноль, но дисков потребуются куча, да и системные требования будут немаленькие. (Товарищи программисты, я знаю, что вы это можете оптимизировать. Но издатели вряд ли заинтересованы в коммерческом пространстве kKriegier**.) Пока игры для PC стоили дешево, геймеры могли себе позволить 5 jewel-коробок, попробовать все, и потом играть только в полюбившуюся игру. Но когда на те же деньги можно позволить себе лишь что-то одно, невольно приходится выработать для себя какие-то критерии – почему именно эту игру, а не ту. А издателям, с другой стороны, придумывать, как подать проект пользователю. Проще всего, конечно, упираться на графику – её сразу видно на скриншотах, а в видеороликах она может отвлекать внимание от огрехов геймплея. Но, опять же, вдумчивому игроку недостаточно перечисления технологических достижений на коробке. Блики на оружии персонажа, морщинки на лице и пот, выступающий на его майке, ничего не значат, если модель сделана непропорциональной и неестественно двигается. Графика не обязана блистать, но она должна по крайней мере соответствовать игре, поддерживать игровую механику, но не как

костыль – хромого, а как болельщики – спортсменов. Если болельщики гудят ровным гулом и подбадривают команду в горячие минуты, это помогает игрокам. Если болельщики орут слишком громко или бегают голышом по полю, спортсмены отвлекаются и играют плохо. Но главные на стадионе всё равно спортсмены, а не болельщики. То есть геймплей. Но чем же его измерять? Популярна мерка – «часы геймплея». Если судить по ней, хорошая игра – длинная игра. Разумеется, такой подход тоже не соответствует действительности – ведь в него прекрасно вписывается наш проект «П», где игрок теоретически может часами бегать по комнате. Тут ещё и «полную свободу действий» в списке на задней стороне коробки можно написать. Хочешь, по часовой стрелке бегай, хочешь – против. Думаю, и бег по стенкам реализовать – пара пустяков, а это уже тянет на «уникальный фантастический мир» и «сверхъестественные способности главного героя». Но вряд ли кто-то стал бы тратить на такие развлечения больше пяти минут. Возможно, дело в насыщенности событиями? Хорошо, добавим в проект «П»

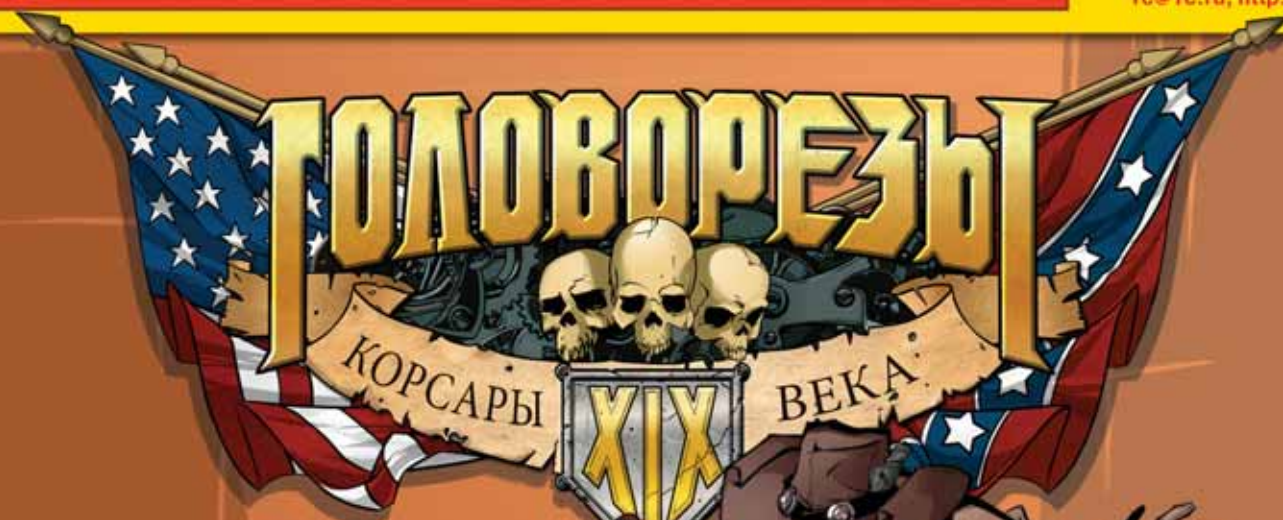
выскакивающего каждые 30 секунд чёртика. Можно даже дать герою возможность его убить. Многие разработчики на этом останавливаются, но на самом деле увлекательность от этого почти не возрастает. Секрет здесь вот в чём: игрок хочет получать от игры новый опыт. Начиная от тривиального «теперь я могу укладывать кубики на большей скорости» и заканчивая сюжетными выводами: «На Марсе нет изолянтов». Пока к геймплею добавляются какие-то элементы, пока история развивается, пока игрок оттачивает мастерство, игра «живёт». Как только монстры начинают убиваться с первого удара, уровни – повторять друг друга, а сюжет – ходить кругами или топтаться на месте, часы, проведённые за игрой, смело можно списывать в минус. Именно поэтому важно движение, развитие геймплея, а не протяжённость. Если игра состоит из сорока часов убийства одинаковых чёртиков, а на последних пяти минутах вдруг демонстрирует подборку гениальных дизайнерских решений и суперский финальный ролик, мало кто дошлёпает до этих пяти минут.

У большинства людей постстуденческого возраста не так много свободного времени, и они не могут себе позволить покупать ролевушки «50+ часов», потому что отлично знают, что до конца им не доиграть. В проведённом на сайте Gamasutra.com опросе один из респондентов прямо говорит: «Чем платить 60 долларов за игру на 100 часов, я лучше куплю 10 часов геймплея за \$40, а позже – дополнение ещё на 10 часов за \$30». Финал игры – очень важный момент получения игроком осмысленного опыта, и если человек чувствует, что до конца ему не добраться, это тоже подорвёт интерес к игре. Создание коротких игр выгодно не только для игроков. Разработчики могут сделать такую игру быстрее и с меньшими затратами, а потом на наработанной технологии выпускать дополнения (совсем не обязательно одинаковые и скучные); издателям не придётся ждать по пять лет, чтобы выпустить следующую игру, а потом задирать цену, чтобы окупить её разработку. А пользователю можно обещать не «5 часов геймплея», а «новую загадку каждые 5 минут». Если это окажется правдой, замена длинным играм совсем не плохая.

* Семь CD с плохо пожатым любительским видео!
** Впечатляющий для своих 96 килобайт FPS, обитающий по адресу <http://212.202.219.162/kKriegier>



XATCHETT '06



- НЕПЕРЕДАВАЕМАЯ АТМОСФЕРА ПОЛИТИЧЕСКИХ ИНТРИГ И ВОЕННОГО ШПИОНАЖА ВРЕМЕН ПОСЛЕДНЕГО РАСЦВЕТА ПИРАТСТВА.
- СВОБОДА ДЕЙСТВИЙ ИГРОКА И НЕЛИНЕЙНЫЙ СЮЖЕТ В ОГРОМНОМ МИРЕ КАРИБСКОГО МОРЯ И МЕКСИКАНСКОГО ЗАЛИВА.
- ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ МОРСКИЕ СРАЖЕНИЯ, ОТЧАЯННЫЕ САБЕЛЬНЫЕ ПОЕДИНКИ И СУМАСШЕДШИЕ ПЕРЕСТРЕЛКИ.
- БОГАТЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ ПО ЧАСТИ АПГРЕЙДА КОРАБЛЕЙ (ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПУШКИ, КАЛЕННЫЕ ЯДРА, ПОРОХОВЫЕ РАКЕТЫ, ПУЛЕМЕТЫ ГАТЛИНГА И ПРОЧЕЕ ВЫСОКОТЕХНОЛОГИЧНОЕ ОРУЖИЕ 19 ВЕКА).
- БОЛЬШОЙ ВЫБОР ХОЛОДНОГО И ОГНЕСТРЕЛЬНОГО ОРУЖИЯ, КОМБО-АТАК.





Михаил Багелин
директор по маркетингу компании Gravity CIS

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ФЛИБУСТЕРЫ ОНЛАЙНОВЫХ МОРЕЙ



ОТ РЕДАКЦИИ: НА КОНФЕРЕНЦИИ GDC RUSSIA ОДНИМ ИЗ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫХ «КРУГЛЫХ СТОЛОВ» БЫЛ ПОСВЯЩЕННЫЙ ПИРАТСТВУ. ОБСУЖДАЛОСЬ НА НЕМ НЕ ТОЛЬКО ПРИВЫЧНОЕ УЖЕ ЗЛО В ВИДЕ ЛАРЬКОВ С НЕЛИЦЕНЗИОННЫМИ ДИСКАМИ, НО И СОВЕРШЕННО НОВАЯ ДЛЯ РОССИИ ТЕМА: НЕЛЕГАЛЬНЫЕ СЕРВЕРА MMORPG. НАПРИМЕР, СУЩЕСТВУЕТ МНЕНИЕ, ЧТО «ШАРДЫ» СПОСОБСТВУЮТ ПОПУЛЯРНОСТИ ПРОЕКТА. ЭТО ТАК, НО ВОТ БЕДА – КОГДА В СТРАНЕ ЗАПУСКАЮТСЯ ОФИЦИАЛЬНЫЕ СЕРВЕРА ИГРЫ, ЛЮДИ ПОЧЕМУ-ТО НЕ СПЕШАТ НА НИХ ПЕРЕХОДИТЬ. И ДЕЛО НЕ ТОЛЬКО В ТОМ, ЧТО ПРИДЕТСЯ ПЛАТИТЬ, – ПРОСТО ОЧЕНЬ НЕ ХОЧЕТСЯ ПОКИДАТЬ УЖЕ СЛОЖИВШЕЕСЯ СООБЩЕСТВО. ВЕДЬ ОБЩЕНИЕ – ОДНА ИЗ ГЛАВНЫХ ПРИЧИН, ПО КОТОРОЙ ЛЮДИ ИГРАЮТ В MMORPG. ЧТО ДО ПРОЧИХ ОСОБЕННОСТЕЙ – СЛОВО СПЕЦИАЛИСТУ.



С развитием технологий развивается и пиратство. Когда ценностями были золото, шелка, специи, пираты присваивали себе золото, шелка и специи. Сейчас в разряд ценностей, в том числе и материальных, перешли идеи людей, авторское право – и они присваивают себе продукты авторского права. При этом немаловажно, что ценность, интересующая пиратов, не просто должна сулить неплохие барыши. В ином случае пиратами можно назвать всех мошенников, воров, взломщиков банковских счетов и прочих, кто присваивает себе чужое. Нет, пиратов интересует именно то, что плохо охраняется, что легче всего получить.

На кого нападали корсары в XVII веке? На торговые корабли, которые редко когда могли противостоять неожиданному нападению посреди моря. Объединение торговых кораблей в караваны, даже сопровождение их боевым флотом все равно не избавляло от опасностей подобного путешествия. А что сейчас? Наиболее уязвимыми являются продукты авторского права: несмотря на наличие соответствующих статей в нашем законодательстве де-юре, де-факто отстаивать права на авторство идеи и тем более возмещение убытков сейчас почти невозможно. Поэтому пиратство в XXI веке – это пиратство объектов авторского права. И наивысшего расцвета оно достигает как раз там, где авторское право хуже всего защищено законом. Еще этому сильно способствует такая национальная особенность, как сочувствие пиратам. Многие их считают чуть ли не новоявленными Робин Гудами, которые из благородства делятся с населением «награбленным». Однако тут необходимо учитывать два обстоятельства. Во-первых, Робин Гуд не гнался за наживой, в отличие от современных пиратов. А прибыль у них получается внушительной – сейчас разница в стоимости лицензионных и пиратских игр

составляет всего около 100 рублей. Только вот в стоимость лицензионного диска входят все расходы компании-разработчика на этот проект, включая заработные платы сотрудникам. А пираты делают деньги из воздуха. Но главное, пока мы поддерживаем пиратов словом и рублем, не стоит ожидать бурного развития рынка компьютерных игр в России. Во-первых, медленнее развиваются компании-разработчики – недополучая часть честно заработанных денег из-за пиратов, они не могут дать полноценную жизнь новым проектам: ни позволить себе лицензировать продвинутые движки и middleware, ни пригласить на работу лучших специалистов.

А во-вторых, размах пиратства в нашей стране широко известен и за ее пределами. А это значит, что сюда не так торопятся приходить западные разработчики и издатели. С развитием индустрии компьютерных игр у отечественных пиратов появилась новая статья дохода – онлайн-игры. При этом онлайн-игры еще более уязвимы, чем игры обычные – защитить в суде права на предо-

ставление игровых услуг еще сложнее, чем на конкретный продукт. Как объяснить состав преступления русским следователям, которые словосочетания «эмуляторный движок» и «модифицированный клиент» зачастую слышат первый раз в жизни? К тому же Интернет представляет собой «безбрежный океан», где так легко незаметно напасть и быстро скрыться – на тот же зарубежный хостинг, например. Конечно, частные сервера популярных онлайн-игр существуют и в других странах. Но там владелец чаще всего запускает сервер для того, чтобы детально разобраться в игровой механике, проверить различные «билды» персонажей и так далее. В самом худшем случае – чтобы играть на нем с небольшой компанией друзей. У нас же частные сервера в подавляющем большинстве являются пиратскими – то есть, отнимающие большую часть прибыли у тех, кому она должна принадлежать по праву. С одной стороны, пиратские сервера популярных MMORPG у нас живут и процветают в том числе и потому, что эти проекты в России не представлены: пока что официальные русскоязычные сервера

есть всего у двух мировых проектов – «Рагнарок Онлайн» и Everquest II. С другой стороны, прочие компании-разработчики не торопятся запускать проекты в России именно из-за пугающего количества пиратских серверов. Они понимают, что у нас не случится того же, что в других странах, где игроки могут играть на частных, но с появлением официального сервера все переходят на него. Нет, у нас такая модель не срывается – ведь почти все пиратские сервера предлагают условно-бесплатную для пользователя финансовую модель, где деньги владельцами зарабатываются не за счет абонентской платы, а в более завуалированном виде, будь то так называемые «премиум-аккаунты» или продажа игровых вещей за настоящие деньги. Пираты XXI века не носят черных треуголок и не поют хриплыми голосами «Йо-хо-хо и бутылка рома». Но это не меняет их сути. И в обеих ветках развития индустрии компьютерных игр – оффлайновой и онлайн-овой – они мешают доброкачественному и бурному развитию, на которое, в принципе, уже готов и способен наш рынок.



ДЖАЗ

работа по найму

Тебе заплатили.
Остальное – ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

Концерт для саксофона и базуки.

список телефонов поддерживающих игру:

Nokia 6600, 6680, 6681, 6682, 7610, N70, N91, 6670, 6680, 6681, 6682, 7610, N70, N91
SonyEricsson D750, K800, K808i, K810i, K700, K700c, K700i, K750, K750i, V800, V800c, W550, W550i, W600, W600i, W700, W800, W800i, Z1010, Z800
Siemens C75, CX65, CX70, CX75, M65, M75, S65, S75, SK65, SL75

Служба технической поддержки:
support@gfi.ru или звони
+7(495)530 3533 с 10:00 до 19:00.
Стоимость отправки sms-сообщения - 55

Отправь SMS со словом JAZZ на номер 7529 и получи игру "Джаз: работа по найму" на свой мобильный

Мобильная война
с вредоносным элементом началась.
"ДЖАЗ" у тебя в кармане –
просто возьми трубку!





ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy, real-time, fantasy

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Namco Bandai

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Black Hole Entertainment

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

▶ ОНЛАЙН:

www.markofchaos.com



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

WARHAMMER: MARK OF CHAOS

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.5
ПЛЮСЫ +

Увлекательный сюжет и разнообразные задания – в этом Mark of Chaos не отстает от прегрешественниц.

МИНУСЫ -

Упрощенный игровой процесс. Незапоминающаяся музыка. Неоптимизированный движок.

РЕЗЮМЕ ✓

Игра станет неплохой находкой для новичков. Но шансов притянуться по вкусу бывалым стратегам у нее немного.



Можно взглянуть на поле битвы с высоты птичьего полета...



...или можно приблизить камеру и рассмотреть каждую деталь.



Основная карта. В каждой кампании их несколько.



Как это случилось

Поклонники вселенной Warhammer Fantasy не спали ночами, играя в сложнейшую Shadow of the Horned Rat, а затем в великолепную Dark Omen. Они участвовали в закрытом бета-тестировании Mark of Chaos, которое давалось, правда, с трудом. Они быстро навели справки и узнали сомнительное прошлое команды разработчиков: первой игрой начинающей студии Black Hole Entertainment была неудачная подделка под Warcraft III – Armies of Exigo. Карточный домик надежды, который им подарила Namco Bandai, никак не хотел складываться – ветер критики и сомнений обдувал Mark of Chaos еще задолго до рождения. И пусть первым в меня бросит камень тот, кого не удивило имя издателя. Впрочем, злополучной бета-версией были потрясены не только преданные фанаты. Бои длились всего несколько минут, равновесие сил отсутствовало начисто, и единственной отрадой была графика. Как тут не задуматься начинающему игроку: это ли Mark of Chaos, о которой трубят пресса, эту ли игру с нетерпением ждут поклонники? Между тем до релиза оставалось всего несколько месяцев, а будущее проекта все еще было туманным. Namco Bandai не получила петицию за

подписью поклонников с просьбой продлить срок разработки, и знаменитая история с Heroes of Might & Magic V не повторилась. Исполнены ли обещания? Много ли общего у Mark of Chaos с предыдущими играми? Достоин проект хоть какого-то внимания? Если вы все еще заинтригованы, оставьтесь с нами – вы все узнаете.

Начинается турнир!

Сюжет Mark of Chaos тесно связан с вселенной Warhammer Fantasy. Дабы не выдумывать лишнего, Black Hole Entertainment привлекли к разработке бывшего сотрудника компании Games Workshop. И в конце концов возник действительно интересный сюжет. Про лицензию тоже никто не забыл: в главных ролях персонажи, знакомые фанатам не понаслышке. В игре, как и обещали, присутствуют две кампании. Первая – за Империю, действующую в союзе с Высшими Эльфами. Вторая – война на стороне Хаоса, при поддержке Скейвенов. Обе имеют различные, но порой пересекающиеся задания, состав которых удовлетворит любого поклонника стратегий. Здесь есть как осада, так и оборона замков, сопровождение грузов или важных персон, а в некоторых заданиях необходимо просто стереть противника с лица земли.



Для новичков в мире Warhammer подготовлено полное описание каждого юнита.

Geodric Hauptbahnen's Magical Marvels

Having recently returned from Altdorf after having spent the last year being tested at the Gold College of Magic, Hauptbahnen is eager to exploit his newly acquired wizard's charter. Though he has yet to learn much from the Elves, his store is well stocked from the great city on the Reik.

Stefan von Kessel

Stefan has believed since he was young that his grandfather and father were worshippers of Chaos. Branded as an infant he bears the scars of this suspicion physically as well as mentally. His family stripped of their titles and wealth, Stefan has made a life for himself in the Empire. He is determined to prove his loyalty to the Empire, and has a fiery dedication to Sigmund. He loathes Chaos in all of its guises. His vehemence that the Empire is victorious against the warbands from the North. He is an experienced warrior, a veteran of war over the last few years, with a confidence and command honed on bloody battlefields across the Empire.



Buy

Sell

Handmade forever!

Прежде чем играть в настольный Warhammer, необходимо не только купить фигурки, но и раскрасить их. Раскрашивать можно по стандартам или по своему вкусу. Прекрасно понимая, что пестротой виртуальных фигурок в наше время никого не удивишь, разработчики разошлись не на шутку. В режиме кампании все отряды раскрашены в точности по правилам, а вот в skirmish или в multiplayer руки у вас полностью развязаны. Причем дело не ограничивается банальным «покрасим штаны в красный цвет, а картузы в синий». Игрокам выбирают верхнюю часть одежды, а также различные головные уборы. Некоторым фигуркам можно даже приклеить усы. А потом рассмотреть во всех подробностях будущих солдат. Конечно, каждого солдата можно сохранить и использовать в дальнейшем. Таким образом, наши отряды всегда будут выгодно отличаться от армии противника.



Боевой состав, который может участвовать в битве, ограничен. Четыре героя, десять отрядов, четыре осадных орудия – максимальное количество вакантных мест. Если с отрядами и орудиями все более-менее ясно, то о героях стоит рассказать подробнее. Они присутствовали и в предыдущих играх, и были гораздо сильнее сослуживцев. Но теперь в Mark of Chaos игрок волен сам воспитывать героя как за благо рассудится. При переходе на новый уровень он не только совершенствует основные качества, но и получает очки на развитие дополнительных заклинаний. Можно вкладывать очки развития в командные действия – подопечный, по мановению мыши, присоединится к отряду и будет исправно поднимать боевой дух или произносить заклинания, благотворно действующие на окружающих. Но разрешается прокачать и «эгоиста»: например, маг, достигший высшей точки развития, в одиночку раскидает несколько вражеских отрядов. Третья ветка позволяет вырастить свирепого монстра, без труда расправляющегося с противниками в дуэлях. Дуэли – нововведение для игр серии Warhammer Fantasy. Битвы один на один выделены на основной карте специальным значком и длятся не более нескольких минут. Во время дуэли потребуются особые навыки, прокачиваемые в соответствующей ветке. По собственному почину герой их не ис-

пользует, так что стоит быть готовым принять посильное участие и вовремя использовать спецприемы.

Сторона, предводитель которой погибает, с громкими криками бросается наутек под радостное улюлюканье победителей. Дуэли могут проходить на обычном поле боя, но этот способ не самый удобный – проще взять противника числом.

О предстоящей битве можно узнать заранее не только из разговоров, но и с помощью карты, по которой передвигаются ключевые персонажи между битвами. Внешним видом она навеивает воспоминания об уже упомянутых Heroes of Might & Magic V. Однако однородная поверхность заставляет скучать – разработчики не удосужились прорисовать хотя бы несколько объектов. Так что вместо красочных мостов и замков, в ключевых точках расположены примитивные спрайтовые изображения одинакового цвета. Чаще всего точки на карте – сражения, но могут быть и другие варианты. Например, развилки, которые ведут к союзникам, вызывающим о помощи, или просто сюжетные вставки. Встречаются на пути и города, в которых можно получить благословение на ближайшую битву, пополнить ряды бравой армии, а также купить обмундирование. Его покупка происходит быстро и без хлопот – уже после первой главы игрок может позволить себе все, чего душа пожелает.

Сторона, предводитель которой погибает, с громкими криками бросается наутек под радостное улюлюканье победителей.

Все беды от романтики

Разработчики позаботились о здоровье игрока. Бессонные ночи обязательно будут – куда же без них, но на этот раз общее количество сведено к минимуму, особенно если выбрать самый низкий уровень сложности. Правда, в этом случае вы лишите себя не только бессонных ночей, но и вообще всяческого удовольствия от игры. Причина проста: на низком уровне сложности можно просто выделять все отряды и посылать их в бой. Такая «зачистка» продлится порядка 10-15 минут, и уже спустя несколько часов Mark of Chaos рискует оказаться на полке.

Но даже на предельном уровне сложности бывалый стратег пройдет игру за несколько ночей. Не слишком искушенные игроки притормозят на паре заковыристых миссий, количество которых можно пересчитать по пальцам, но также пройдут игру достаточно быстро.

Причина не только в золоте и артефактах, «выпадающих» из противников с завидным постоянством. Опытные стратеги справедливо заметят, что игра не учитывает уйму жизненно важных для жанра условий. Случайным образом уничтожить половину собственного отряда немелким заклинанием? Извольте, но придется постараться. Далеко не все заклинания вредят собственной армии – для этого надо целиться едва ли не специально. Времена, когда самый простой Fireball уносил на тот свет половину отряда «наших», ушли в прошлое. Но если с помощью мага можно сделать усилие и зацепить своих, то при помощи лучников это не удастся в принципе. В общем, если ваши мечники завязали битву со скейвенами, а неподалеку расположены лучники – не спешите трясуцими руками останавливать последних. Они все равно не нанесут союзникам вреда. Единственный шанс насолить дружественным войскам в разгар битвы – пушки, но и в этом случае надо изрядно постараться.

Второй удар стратегам ниже пояса – особенности рельефа. Все бы ничего, но отныне не играет роли место расположения тех же пушек или лучников. Линия обстрела попросту не меняется. Из-за этого печального обстоятельства нет нужды заранее продумывать расстановку перед битвой. Зачем?

Такое печальное изобретение

Вступительный ролик, впечатлявший всех еще до релиза, так и остался непревзойденным. Остальные сюжетные вставки смонтированы на движке игры и выставляют графику Mark of Chaos не в самом лучшем свете.





Тяжело в учении

О некоторых не слишком приятных особенностях игры лучше узнать заранее, чтобы потом не пришлось кусать локти.

- Битва заканчивается ровно в ту минуту, когда все задания выполнены, так что заранее побдирайте все золото и предметы, оставленные после боя врагами.
- Если на развилке вы пошли в одну сторону и уже согласились выполнить там задание, вернуться обратно вам не дадут.
- Нанимать дополнительные силы в городах необязательно даже на самом высоком уровне сложности: постепенно к вам присоединится немало отрядов и героев.
- Восстанавливать потери можно не только в городе, но и на основной карте – достаточно нажать кнопку «Make Camp», расположенную в нижней левой части экрана.
- В той же части экрана, но на этот раз на полях сражений, можно найти кнопку, которая убирает панель управления.
- Не забывайте своевременно прокачивать героев: для этого необходимо кликнуть по щиту, расположенному в верхней части иконки выбранного вами персонажа.
- Перед осадой замка необходимо купить лестницы или бочки с порохом.
- И последнее: обязательно пройдите обучение – не только научитесь азам и освоите управление, но и вдоволь посмеетесь над шутками вашего наставника.



Несмотря на увеличенную мышечную массу воинов Хаоса, они не сильнее имперских воинов.



Если камера парит исключительно в облаках, можно не жаловаться, но при первом приближении заметно: анимация юнитов порядком прихрамывает. Несущественная, но очень неприятная недоработка – портреты персонажей. В отличие от предыдущих частей, портреты не анимированы. Если раньше нам доводилось следить за мимикой ключевых персонажей между битвами, то теперь приходится наблюдать лишь небольшие портреты неизвестного художника. Скучно. И единственная отрада – голоса героев.

В системных требованиях не зря указан «средний игровой ПК». Есть немалый шанс запустить Mark of Chaos и на слабом, только как бы при первом серьезном сражении не пришлось об этом пожалеть. Графические настройки, выставленные «на минимум», большого прироста кадров не дадут. Разве что игра будет выглядеть так, словно ее создавали для первых поколений графических карточек 3Dfx. А если на борту вашего компьютера меньше гигабайта оперативной памяти, в перерывах между битвами можете прогуливаться до холодильника, делать себе бутерброды и неспешно возвращаться обратно – скорее всего, ползунок загрузки не перевалит и за середину. Но и с не самой последней видекартой и




несколькими гигабайтами оперативной памяти порой сложно почувствовать себя счастливым – при осадах замков Mark of Chaos заставляет задуматься как минимальные конфигурации, так и рекомендуемые. Вывод напрашивается сам собой: игра попросту плохо оптимизирована. Кстати, первые патчи, размером несколько сотен мегабайт, дела не поправили.

А теперь посмотрим правде в глаза. Mark of Chaos – хорошая игра, но она создана не для тех, кто ее ждал. Консервативно настроенные адепты Shadow of the Horned Rat и Dark Omen могут смело собирать вещи и отправляться в дальнее плавание – ожидать следующих проектов в рамках серии Warhammer Fantasy. Mark of Chaos слишком легка и недостаточно глубока.

Все дело в подходе, и причины стоит искать в первом кирпичике, заложенном в самом начале разработки. С другой стороны, и далекие от жанра люди могут разочароваться: в игре множество интересных задумок, но не каждая из них получила полноценное воплощение. Сейчас это просто крепко сбитая игра, но не более. Если бы над Mark of Chaos поработали на несколько месяцев дольше, наверняка оценка была бы выше. **СИ**

ОН ПРИШЕЛ РАЗБУДИТЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО



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

Dark Messiah™ MIGHT AND MAGIC™

WWW.DARKMESSIAHGAME.RU



UBISOFT™



ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ



Мультиплеер на 24 человека, появление разных видов военной техники, неплохая графика, гениальное звуковое сопровождение.

МИНУСЫ



Линейные уровни, не особенно удачные нововведения, слишком большое сходство с Call of Duty 2, отсутствие кампании за русских.

РЕЗЮМЕ

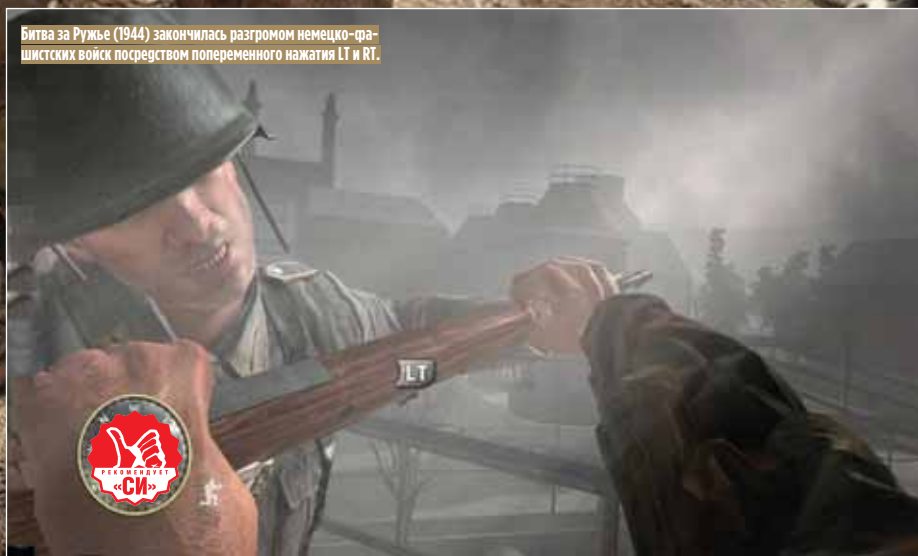


По сравнению с CoD2 сингл стал хуже, мультиплеер – лучше. Одинаковые слагаемые с разными знаками взаимоничтожаются.

ОТЛИЧНО

ПАРТИЯ СКАЗАЛА:
«КАЖДЫЙ ГОД – НОВАЯ ЧАСТЬ CALL OF DUTY»,
КОМСОМОЛ ОТВЕТИЛ
«ЕСТЬ!».

Битва за Ружье (1944) закончилась разгромом немецко-фашистских войск посредством попеременного нажатия LT и RT.



CALL OF DUTY 3



«Василий! Зачистить этот дом! Давай-давай!» Как жаль, что в Call of Duty 3 нет уровней за русских.



Историческая справка

Фалезская операция, 1944 год – наступательная операция англо-амер. армий 10–21 августа с целью окружения и разгрома нем.-фашистских войск в районе Фалез (Falaise), Мортен, Аржантан (Северная Франция). В ходе боев 7–10 августа по отражению контрудара крупной группировки немецко-фашистских войск (до 12 дивизий) в районе Мортена для союзников возникла возможность окружить и уничтожить основные силы нем.-фашистской группы «Б» (5-я танковая и 7-я армии). 17 августа англ. войска захватили Фалез. Образовался т. н. «Фалезский мешок», выход из которого для немецко-фашистских войск был возможен лишь через узкую горловину между Фалезом и Аржантаном. Основная масса немецко-фашистских войск, потеряв до 10 тыс. убитыми и около 50 тыс. пленными, вышла из «Фалезского мешка» и отошла за р. Сена. Ф. о. была успешной для союзных войск, но окружить и уничтожить немецко-фашистскую группировку они не смогли, несмотря на благоприятные условия. Командование союзных армий и корпусов проявило медлительность и излишнюю осторожность, опасаясь переходить установленные разграничительные линии и переоценивая возможности своей авиации.

Выложиться, потратить время и деньги, сделать одну первоклассную игру; потом, прикрываясь громким именем, продавать поделки «мейд ин соседний сарай» – по этой порочной схеме сейчас работают многие компании (особенно грешит такой хорошей Ubisoft). Но вот, глядишь, и Activision не отстает: после огромного успеха Call of Duty 2, ставшей самой популярной игрой платформы на старте Xbox 360, компания, по логике вещей, должна была выпустить пару дополнений без новой цифры в названии. Видимо, соблазн повторить прошлогодний успех ещё и на запуске PlayStation 3 был слишком велик. Call of Duty 3 – это кусочек кампании по освобождению Франции, воссозданный на движке Call of Duty 2 командой Treyarch, авторами Call of Duty 2: Big Red One. Настоя-

щие создатели сериала, компания Infinity Ward, не имеет к третьей части никакого отношения, и нынче работает сразу над четвёртой, где, по слухам, война будет идти в наши дни, а в мультиплеере на PC схлестнутся до 54 человек на одной карте. Кстати о PC: словно подчёркивая сомнительный статус своей разработки, Activision сделала Call of Duty 3 консольным эксклюзивом. Можно предположить, что хардкорных фанатов-компьютерщиков сериала мягко подталкивают в сторону приставок нового поколения: а пока в Европе до PlayStation 3 как до Луны, Xbox 360 оказывается в выигрышной позиции. Опять. Как и Call of Duty 2: Big Red One, третья часть рассказывает только об одной части войны, а именно о Фалезской операции 1944 года, когда американские, британские, канадские и

польские войска взяли в кольцо стопятидесятитысячную немецкую армию. И хотя почти двум третям вражеских войск удалось выйти из окружения и отступить за Сену, операция считается огромным успехом союзников и одной из важнейших побед в Нормандии. Call of Duty 3 опять дает вам возможность нюхнуть пороха от лица разных союзных войск (и политкорректно не дает шанса сразиться на стороне гитлеровских прихвостней), но в этот раз без предварительной исторической справки из Большой Советской Энциклопедии вы вряд ли поймете, что происходит. Ни в одной из четырнадцати миссий игра не старается объяснить положение войск на фронтах и дать вам какое-то представление о ходе войны, а вы, переискакивая из одной армии в другую, толком не знаете, за что сражаетесь. Зачистить этот

дом! Взорвать артиллерийские орудия! Держать оборону! Зачистить тот дом! Давай-давай, гет ту кавер! Call of Duty 3 создана на движке прошлой части, и у игроющего сразу же возникает ощущение, что он снова только-только сошёл с пляжа Омаха. Здесь графика как в Call of Duty 2, звук как в Call of Duty 2, геймплей как в Call of Duty 2... но это не Call of Duty 2. Поначалу отличия незаметны, но, завершив несколько стартовых миссий, начинаешь замечать: что-то испортилось. Ты ещё не понимаешь, что именно, но твой взгляд уже скользит по экрану телевизора, а не по Германии прошлого века. Атаки, штурмы, наступления, танки, снайперы, бункеры – всё это уже было сделано, и было сделано гораздо лучше. Там, где за счёт отличного, продуманного до мелочей гейм-дизайна Call of Duty 2 выходила за рамки воен-

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2, Xbox
- ▶ ЖАНР:
shooter.first-person.historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Treyarch
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 24
- ▶ ОНЛАЙН:
www.callofduty3.com



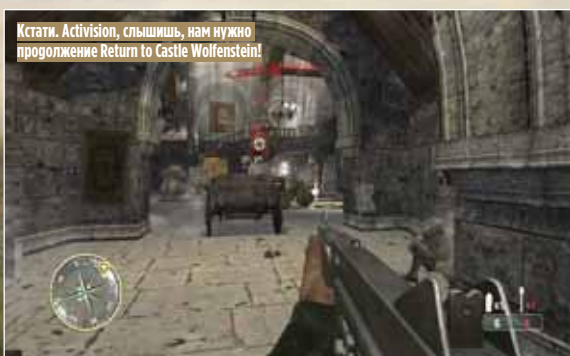
▶ Автор:
Игорь Сонин
zontique@egameland.ru

В игре используется отлично смоделированное оружие из Call of Duty 2.



В отличие от предшественницы, Call of Duty 3 засовывает вас в уровень-тоннель: справа колючая проволока, слева кусты – вперёд, солдат!

Кстати, Activision, слышишь, нам нужно продолжение Return to Castle Wolfenstein!



Союзники, как и раньше, возрождаются за углом в неограниченном количестве.



«Гребите, Шура, гребите». Новые интерактивные вставки довольно bestолковы.



ного шутера и затягивала игрока в оглушительную Вторую мировую, Call of Duty 3 действует строго по шаблону, на который у нас давно выработался жесткий отрицательный рефлекс. Если в Call of Duty 2 почти все уровни создавали иллюзию открытого мира, а многие из них в самом деле можно было проходить разными маршрутами, то Call of Duty 3, наоборот, засовывает вас в уровень-тоннель: справа колючая проволока, слева кусты – вперёд, солдат! Лучшие моменты Call of Duty 2 всегда давали игроку полную свободу выбора; тот же пляж Омаха запомнился не потому, что там шумно и стреляют, а потому что там, на огромном берегу, ты, перебегая от одного хлипкого укрытия к другому, сам искал верный путь, а не ехал по сюжетным рельсам. В Call of Duty 3 потёмкинские деревни уже не кажутся настоящими, а бутафорский выбор – какой дом штурмовать первым? – вызывает только усталую усмешку: скорее бы разделаться с этим и посмотреть новый уровень. Иногда война замирает: только что вокруг всё грохотало, взрывалось, звенело, крутом были враги, а теперь покой и тишина. Это значит, вы сделали что-то не по сценарию, и сюжетный паровоз сошел с рельсов. Где-то рядом ждёт сюжетно важный скрипт, без которого война продолжаться не может. Поищите хорошенько, и вы найдёте отряд союзников, замерший перед закрытой дверью. «В атаку!» – кричит командир, вышибает дверь, и – бах! бдышь! пух! пух! та-та-та! – война снова окружает вас. Но осадочек остаётся.

Казалось бы, разработчики вполне могли бы исправить те редкие ошибки, которые были в прошлой части игры. Ан нет, игровая физика, которая раньше оставляла желать лучшего, но играть не мешала, теперь... мешает. Оказавшись в неудачном месте в неудачное время, вы можете попасть под обломки здания, которые никого не убивают. Одной неудачно упавшей сверху жерди достаточно, чтобы движок посчитал ваше существование в одной точке пространства нарушением законов квантовой физики и пригвоздил игрока к тому месту. Ну что, вы помните, где был последний чекпоинт? Обещанная система рукопашного боя (CQC, ни больше ни меньше) оказалась bestолковыми интерактивными сценами. Иногда сценарий решает, что пора, давно пора натравить на вас Жестокое Гестаповца, и запускает скрипт. Но если ножевой бой в одной из заставок Resident Evil 4 и правда превращался в испытание ловкости и реакции, то в Call of Duty 3 драка оборачивается bestолковым и монотон-

ным жмяканьем двух триггеров. К счастью, мордобой встречается раз десять за всю игру и особенно ничего не портит (равно как и не улучшает). Появились и другие интерактивные заставки: например, теперь вы сами будете ставить взрывчатку на артиллерийские орудия или грести в лодке. К танковым миссиям прибавились путешествия на трёхместном джипе, который ведёт себя совсем не по уставу. Ручной тормоз в мгновение ока вводит армейский джип в лихой управляемый занос – кто бы мог подумать, что мы так будем развлекаться в Call of Duty?

Вторая часть долгое время была самой популярной игрой на Xbox Live, и в мультиплеере Call of Duty 3 нас не подводит. Год назад игра поддерживала всего 8 игроков на одной карте, теперь же максимальное количество увеличилось втрое, причём с одной приставки могут играть до четырёх человек одновременно. Для вас – девять карт (дополнительные будут опубликованы на Xbox Live), военная техника – джипы, танки, мотоциклы (с колясками!). Шесть режимов игры: Battle (он же Deathmatch); Team Battle (командный Deathmatch); Capture the Flag; Single Flag CTF (то же, но с одним флагом); Headquarters (одна команда занимает штаб, другая штурмует его); War (битва за контроль над точками возрождения). Кроме этого, в мультиплеере Call of Duty 3 появилось разделение на классы, подобно тому, которое испокон веков существует в сериале Battlefield. Доступные варианты: Light Assault, Heavy Assault, Medic, Scout, Support, Anti-Armor, Rifleman. Каждому классу полагаются свои два вида оружия и гранаты, да и характеристики разных бойцов серьёзно отличаются. Например, бесполезные в бою медики никуда не годятся как стрелки, но зато быстро бегают, умеют оживать убитых и очень больно бьют прикладом в лоб. Разведчик же стреляет из табельного «Спрингфилда» далеко и точно, но до-олго перезаряжает винтовку. Система классов и добавление военной техники делают из мультиплеера Call of Duty 3 миниатюрную копию Battlefield 1942. И это комплимент. Сетевая игра и раньше была коньком Call of Duty 2, а в третьей части улучшено практически всё, что можно было улучшить. Сингл в этом году подкачал, и если вы только купили Xbox 360 и хотите попробовать лучший одиночный военный шутер, то ваш выбор – феноменальная Call of Duty 2. Третья серия и в сингле остаётся достойным представителем жанра, но меркнет на фоне гениальной прошлой части. **М**



Мы говорим Call of Duty, подразумеваем лучший на планете эффект от дымовой гранаты. Лучший!



«Василий, ты зачистил этот дом? Давай-давай!» Зачистки набили еще в прошлой части. Пошагай.



Эти немцы не были наделены интеллектом. Даже искусственным.

А как же наша любимая PS2?

Если помните, то к выходу Call of Duty 2 для Xbox 360 и PC была подготовлена особая версия для «отстающих» консолей – Call of Duty 2: Big Red One. В 2006 году на всех приставках появляется один и тот же Call of Duty 3, и кампания на PS2 и Xbox мало чем отличается от виденного на Xbox 360. Кроме графики, конечно: на PS2 картинка осталась примерно на (высоком) уровне Big Red One. Кроме этого, на PS2 и Xbox сетевые матчи ограничены 16 игроками, а не 24. Отдельный разговор – Call of Duty 3 для Wii. В ней совсем нет мультиплеера, кампания и графика примерно те же, что и на PS2 и Xbox, а контроллер-винтовка используется как в Red Steel.





ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing, PC-style

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

«1С», «Полный Пэ»,
Skyfallen Entertainment.▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено

▶ ОНЛАЙН:

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

▶ Автор:

Олег Охотничий
olad@gameland.ru

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

ОДИН ИЗ МНОЖЕСТВА ДОЛГОСТРОЕВ ОТ «1С», УВИДЕВШИХ НАКОНЕЦ СВЕТ В ЭТОМ ГОДУ. И НЕ САМЫЙ ХУДШИЙ.



Зона бугущего

Стоит сразу сказать, что прямой связи между повестью Гоблина (вольной фантазии на тему Quake II), написанной в середине 90-х, и данной игрой, кроме названия и имен героев, нет. Если такие задумки у создателей и были, за долгие годы разработки «Санитары подземелий» все равно превратились в совершенно самостоятельный проект. Итак, планета-тюрьма «Матросская тишина». Последнее пристанище преступников всех мастей, осужденных на пожизненное заключение. До руководства колонии доходят слухи,

что заключенные собрались покинуть планету на кустарном космическом корабле, но наблюдение с орбитальной станции не дало никаких результатов. Начальство собирает десантников из диверсионного отряда «Упырь» и дает им важное задание: действуя под прикрытием, необходимо проникнуть на «Матросскую Тишину» с целью проведения разведки. Однако судьба распорядилась по-своему. После неудачной высадки потерявших бдительность бойцов захватывают в плен местные мерзавцы: канибалы, уголовники и работорговцы. Главного



У Кабана весьма непростая задача – выжить, выбраться на волю, посетить еще несколько живописных мест, найти сослуживцев и выполнить приказ.

героя, курсанта по имени Кабан постигает участь арестанта на промзоне, где заключенные изготавливают боеприпасы и оружие. По сути, он оказывается в тюрьме строгого режима, где царят свои законы и порядки, жесткая иерархия, во главе которой – администрация. Ей подчиняются ссученные, бугры и обычные заключенные. Весь день зеки работают не покладая рук. Тех, кто не хочет жить «по понятиям», быстро ломают, неподчинившихся бросают в недра доменной печи... Так что у Кабана весьма непростая задача – выжить, выбраться на

волю, посетить еще несколько живописных мест, найти сослуживцев и выполнить приказ.

Наследие «Черного острова»

С самого начала становится ясно, что источником вдохновения для авторов послужил культовый Fallout. Система создания персонажа, основанная на нескольких характеристиках, десятке умений и перках, а главное, необычный, неплохо проработанный мир со свободой передвижения и ощущением полной безысходности. И пусть на планете «Матросская Тишина» никогда не было ядерной

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

Своеобразный мир, нелинейность прохождения, циничный юмор, хорошее музыкальное сопровождение.

МИНУСЫ

Устаревшая графика, норовистая камера, слабый AI, обилие багов.

РЕЗЮМЕ

Несмотря на ляпы и скандальную тематику, один из лучших ролевых проектов отечественного производства.

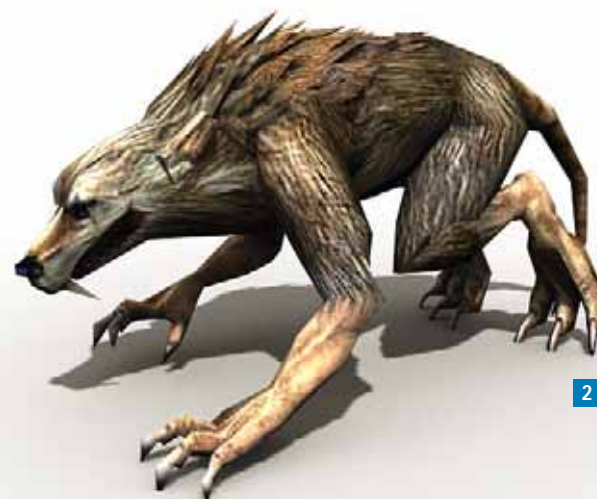


Мамрук метнул жердь в крайнего охранника, а у другого выхватил автомат, вывернув руку так, что от дикой боли тот закрутился волчком и упал. Автомат упал в костер, а Мамрук по-мегвежьи, прижимаясь к земле, пошел по косогору вверх. Не успел он войти в ритм бега, как Артур вонзил челюсти в прорезиненную ткань, сгавил ее и прижал голову почти к земле. Но в тот же миг в его брюхо вонзилась рессорная стугебеккерская заточка, и потекли собачьи кишки по фрусайке: жалобно заскулил Артур, и из-за запаха крови из брюшного разрыва, ударившего в ноздри, Брат не рассчитал прыжка в ноги и попал на грудь. Резко и легко поймав его хвост, беглец переломил позвоночник, обезвживив задние ноги. Собаки остались скулить на месте, хватая друг друга за шерсть и растянутые внутренности...



1 Рюкзак не бездонный. Подберите только самое необходимое.

2 Не самый приятный представитель местной фауны – крысоволк.



2



Не удивляйтесь необычным врезкам. Это цитаты из книги Некраса Рыжего «Чешежопица», которая неофициально стала одним из источников вдохновения создателей «Подземелий». Полный текст можно прочитать на сайте Гоблина (<http://oper.ru>).

Зубы – в тюрьмах их не печат, не ставят пломбы, а выдирают. Знаменитая на всю Сибирь Галина Евгеньевна, врач-стоматолог Новосибирской тюрьмы, бывает, войдет в азарт – го сотни зубов в день выбрасывает. Рука у нее сильная – любые зубы летят, как брызги, как здоровые, так и больные, кариесные. Она удаленные зубы использует: для творчества, ими рисует, выкладывает на досуге портреты любимых людей – Ленина, Дзержинского, Бугенного. Ими, по рассказам, у нее отгелана прихожая в квартире.



1 А теперь можно и приодеться!

2 На карте города отмечены все важные места и связанные с ними квесты.

войны, животные-мутанты, самодельное оружие и лишние каких-либо моральных норм отношения между обитателями живо напоминают творение Black Isle.

Как и разнообразие заданий. Большинство поручений нелепны, и решить каждый квест можно несколькими способами, в зависимости от нравственных убеждений играющего. Пойти трудной дорогой и искусно стравливать подонков друг с другом, или встать на скользкую тропинку насилия, грабежа и предательства. В отличие от большинства ролевых игр, добрые поступки и милосердие здесь не поощряются, наоборот, вызовут лишь презрение со стороны NPC. Так, на той же зоне можно не пребывать охранником и уйти от преследования, угнав паровоз, а можно сотрудничать с администрацией, подставляя

и убивая тех немногих, кто протянет вам руку помощи. Задачи «пойди туда, не знаю куда, принеси то, не знаю что» в игре отсутствуют. Впрочем, порой основной сюжет крепко хватает Кабана за шкуру, и, как бы ни хотелось, сбежать от финальных титров не удастся.

Финка и пистолеты

Сражения проходят в реальном времени с возможностью повстать игру на паузу, при этом ближний бой и перестрелки на расстоянии рассчитываются по разным алгоритмам. Во время рукопашных схваток учитывается сила удара, умение противника защищаться, вероятность внезапного нападения. Некоторые из видов оружия, например, финка, могут нанести критические увечья и быстро вывести противника из строя. Если хорошенько смазать лезвие ядом

«Хрюша», враг не только будет изнемогать от резаной раны, но и станет каждую секунду терять здоровье из-за сильного отравления. Зачастую в рукопашной схватке этот прием работает лучше всего. Не забыли разработчики и об огнестрельном оружии. Нужно не только уметь обращаться с пистолетом, но и поддерживать его в хорошем состоянии, ведь из неисправного ствола долго не постреляешь, да и точность значительно падает. Кстати, «пушки» довольно быстро вытеснят клинки: с ножом при всем желании не одолеешь врага, одетого в фирменный бронезилет «Полный Пэ» и вооруженного пулеметом. Снайперская винтовка поможет вести прицельную стрельбу по зазевавшимся противникам, не подпуская их на близкое расстояние. И не забывайте о гранатах. Из удобного укрытия можно с

легкостью избавиться от нерасторопных врагов. Стоит упомянуть и об имперском оружии. При правильном использовании рейлган враз уничтожит группу бронированных бойцов. Огорчает одно – нехватка патронов. Горю помочь просто: развить навык воровства. Опытный вор вмиг обчистит противника прямо во время боя, заодно с патронами прихватив и деньги.

О глупом мальчике Пете

Искусственный интеллект противника оставляет желать лучшего. Враг прекрасно понимает, откуда стреляют, даже если наш боец спрятался, но не способен обнаружить, где прячется метатель гранат. Поэтому не удивляйтесь, если с легкостью закидаете целую банду коктейлями Молотова и не получите ни царапины. Это не единственный изъян AI. Персонажи иногда «зависают» в объектах, например в одной из





В зону он попал самую никудышнюю – ту, что на станции Мерзлотная. С блатягами не сружился, жил, как говорится, анакоретом, таким лагерным отшельником. Его, уважая, побаивались, ибо еще в Иркутской Екатеринбургской тюрьме навел шорох в камере: справился с паханом. Поставив на колени, Мамрук так помял ему позвоночник, что сгелал горбатым навечно. Рассказывали, что во время драки даже клопы, испугавшись, не вылезали из щелей. Расправился и с дружками пахана, которые решили скопом заступиться за своего вожжа. Дубаки-коридорные смотрели эту драку, как продолжение фильма «Приключения Тарзана», не ожидая, что один человек осилит столько озверевшей шпаны. Он осилил.



Опытный вор вмиг обчистит противника прямо во время боя, заодно с патронами прихватив и сеньги.

миссий проститутки застряли в узком ущелье, преградив дорогу Кабану и его бойцам. Оставалось либо расстрелять несчастных девиц, либо переиграть миссию.

Ремонт и медицина

Здоровье Кабана и его товарищей напрямую зависит от состояния оружия и обмундирования. Все предметы легко починить при помощи специального умения, но намного проще обзавестись новыми. Например, украсть, снять с трупа или, в конце концов, купить все необходимое. Десантники восстанавливают здоровье двумя способами. Либо поедают продукты – мясо, хлеб, морковь или картофель, либо рассчитывают на редкие находки в виде аптекчек и чемоданчиков с лекарствами. Наконец, можно просто отдохнуть. Как следует прокачав умение «Внушительность» (на которое, кстати, влияют надетая на

героя броня, оружие в руках и число напарников), займитесь рэкетом. Перепуганные жертвы последние штаны снимут лишь бы избежать страшной участи. Не забывайте об этом полезном навыке, выполняя задания, цель которых – добыча денег.

Национальный беспредел

Все глубже погружаясь в мир «Матросской тишины», бойцы отряда «Упырь» обнаруживают, что территория планеты поделена между этническими группировками. Негры воюют с китайцами, а тех и других ненавидят арийцы. И чтобы стать своим у желтокожих, придется спалить напалмом шайку «черных». На протяжении игры то и дело попадаются неполиткорректные шутки. Например, рэпперские штаны могут здорово подмочить репутацию героя, а увесистую золотую цепь мы обнаружили на шее мохнатой гориллы.

Повесть о старой кобыле

Движок от «Магии Крови» явно устарел. Размытые текстуры, персонажи, похожие друг на друга как родные братья, и полное отсутствие эмоций на физиономиях героев нагоняют тоску. Полнотно, конечно, что игру делали долгие три года (что заметно по проработанным диалогам и многочисленным ответвлениям сюжета), но даже «Neverwinter Nights 2» на движке пятилетней давности выглядит красивее. Интерфейс, как и в большинстве отечественных проектов, оставляет желать лучшего. В придачу ко всему – неудобная камера. Лучше бы разработчики из Skyfallen Entertainment обратили внимание на коллег из Obsidian – ведь есть более элегантные решения! Количество же ошибок в «Санитарях Подземелий» поражает воображение, поэтому прежде чем начать игру обязательно

скачайте последнюю «заплатку» с официального сайта – это избавит вас от большинства «глюков».

Остаться в живых

Если вы вдруг решите поиграть в «Санитаров» за компанию с любимой девушкой, убедитесь что она стойко переносит мат, понимает феню, в восторге от сальных шуточек в адрес геев и большая поклонница фильма «Жмурки». Про детей и говорить нечего – это игра точно не для них. «Санитары подземелий», несмотря на ляпы, – качественная RPG, не скованная цензурой, со своеобразным юмором, живописными героями, хорошим музыкальным сопровождением и жестоким, мрачным миром, где выживает лишь сильнейший. Другого такого проекта уж точно не будет ближайшие пять лет или вообще никогда. Цените момент. **С**

- 1 Купить и продать необходимое можно на рынке.
- 2 Вам обязательно понравятся диалоги!
- 3 Карта мира. Можно поохотиться за бангитами либо на животных.
- 4 Несмотря на недостатки графики, сюжетные ролики срежиссированы отлично.





GEARS OF WAR



КАК Я ПЕРЕСТАЛ БЕСПОКОИТЬСЯ
И СТАЛ ШЕСТЕРНЕЙ ВОЙНЫ.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

▶ ЖАНР:

shooter.third-person.sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft Game Studios

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Epic Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

▶ ОНЛАЙН:

<http://gearsofwar.com>



▶ Автор:

Игорь Сонин

zontique@gameland.ru



Вот за что мы любим Microsoft, так это за то, что с ней всё просто и понятно. Компания не финансирует создание сомнительных «спящих хитов» вроде эстетского Shadow of the

Colossus или гениальных «Психонавтов». Каждый предновогодний сезон все заранее знают, что будет в моде, что будут хвалить, чему в едином порыве начнут ставить «десятки» незрительные западные сред-

ства массовой информации. Gears of War от Epic Games и Клиффа «Клиффи Би» Блэжински – это туз в колоде Microsoft, главная игра года для Xbox 360, лекарство от запуска PlayStation 3, которое с сияющих витрин будет

соблазнять фанбоев Sony, мерзующих в очередях. На разработку игры ушло десять миллионов долларов, но только за две недели «Шестерни войны» разошлись тиражом в миллион копий. Для игры такого калибра



ГЕНИАЛЬНО

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ +

Первоклассная графика, сочный геймплей, впечатляющая игровая вселенная, поддержка кооперативной игры.

МИНУСЫ -

Слепое следование канонам жанра, слишком короткая сюжетная кампания, недостаточно продуманный мультиплеер.

РЕЗЮМЕ

Своим успехом Gears of War в равной степени обязана и объективным достоинствам, и жесткой рекламной кампанией.

не жалко потратить еще десяток миллионов долларов на рекламу — и Microsoft этим воспользовалась. В США прошла крупная маркетинговая кампания, Gears of War показывали на любой серьезной выставке, Клиффи

раздавал интервью направо и налево, расписывая прелести своего детища. Не будем показывать пальцем, но, по данным одного крупного международного информационного агентства, Gears of War считается лучшей игрой

для Xbox 360, разделяя призовое место только с The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Завертелись!

Действие Gears of War разворачивается на искалеченной вой-

ной планете Сера, где четырнадцать лет горстка людей ведёт безнадежную битву с ордой чудящих-землекопов из расы Locust. Было время, когда люди увлеченно грызли глотки друг другу, но когда новый враг за первый



«Шестерни войны 2»?

Едва разработчики успели отпраздновать грандиозный успех Gears of War, как во всенародный Интернет просочились слухи о возможном продолжении. Винай всему интервью с Джеффом Беллом, вице-президентом Microsoft по глобальному маркетингу. Господин Белл заявил, что «целью рекламной кампании было формирование в глазах аудитории образа Маркуса Феникса как главного героя трилогии Gears of War, а также генерация эмоционального подтекста, который обычно отсутствует в рекламных кампаниях шутеров от третьего лица». Вы заметили то, что мы заметили? Джефф, большой начальник, знающий все на свете, проговорился и назвал Gears of War «трилогией». Конечно, в тот же день пришло опровержение от Microsoft, мол, «это не официальное заявление, подробности мы сообщим дополнительно». Но, особенно в свете концовки Gears of War, и так все понятно. Как минимум одному сиквелу – быть. Масла в огонь подлил и Марк Рейн, вице-президент Epic Games, который сказал просто: «Трилогия? Глупости. Сколько захотим шестерней, столько и будет. Вон посмотрите на Final Fantasy или Grand Theft Auto – трилогия это отнюдь не предел».

же день глобального наступления уничтожил четверть населения планеты, стало не до шуток. Локусты действуют с дикой эффективностью: лысые и зубастые мутанты прокапывают подземные тоннели под оборонительными рубежами, выбиравая на поверхность изнутри и с тыла расправляются с защитниками. Силы самообороны, впавшие было в глубокую фрустрацию, нашли выход: оставшиеся в живых собрались на гористом плато, куда не могли проникнуть кроты-энтузиасты. Наш герой – Маркус Феникс, ветеран, в военное время осужденный за неподчинение приказу. Человечеству приходится туго, и в первой же заставке на фронт отправляются даже заключенные. Суровый, охваченный жадой мести Маркус снова берёт в руки оружие. Теперь он... Шестерня Войны! Дын-дын-дын!

Вместе с отрядом из трёх других шестерней Маркус отправляется на самое ответственное задание, которое может положить конец бессмысленному кровопролитию. Центральная тема игры – Destroyed beauty, «Разрушенная красота». Вы пройдёте по некогда живым городам, увидите музеи, превращенные в штабы, и парки, ставшие укрепрайонами. Эти картины сами по себе производят впечатление, а Gears of War показывает их такими, какими раньше мы могли их только вообразить. Это наилучшая демонстрация того, на что способно «новое поколение», которое, как новый год, уже стало настоящим. Такую картинку уже и «реалистичной» не назовёшь: в нашем мире не бывает таких чётких отражений, таких рельефных материалов, такой совершенной игры света и тени. Microsoft хотела доказать, что Xbox 360



Техники в игре почти нет, а покатушки на броневике совсем невыразительны. Зато по сторонам поглазеть всегда интересно.

Четырнадцать лет горстка людей ведёт безнадежную битву с ордой чудищ-землекопов из расы Locust...



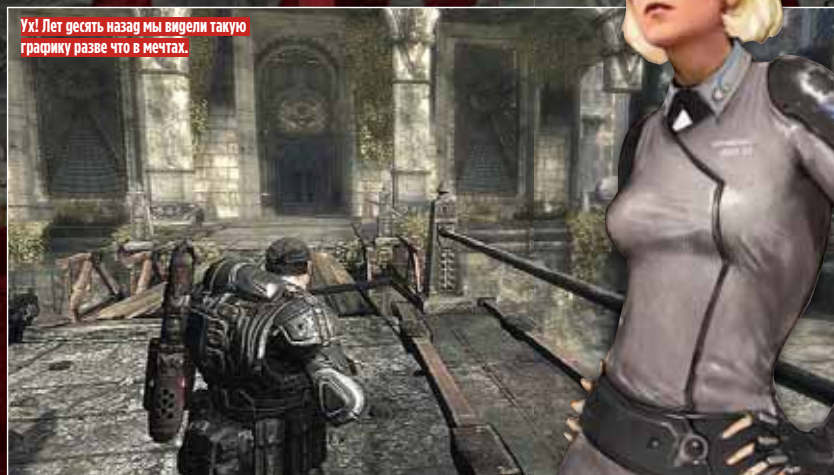
Дурацкое новое поколение. Все блестит, как будто мокрое... стоп. Оно в самом деле мокрое.



Вскрытие покажет: скончался от потери крови.



Ух! Лет десять назад мы видели такую графику разве что в мечтах.



может показывать графику не хуже, чем PlayStation 3 – и компании это отлично удалось.

Пнуть в шестерню

А вот с геймплеем всё не так радужно. То есть, радужно, но в меру. Как шутер про человека с ружьём Gears of War вплотную приближается к абсолюту: персонаж точно и быстро реагирует на ваши команды, управление мгновенно запоминается, камера не шалит, а гибкость мозгов играет в бою такую же роль, что и ловкость рук. Игровая механика основана на использовании укрытий, в которые с одинаковой охотой бросаются и люди, и локусты. Прилипнув спиной к непробиваемой стене, вы можете стрелять прицельно или вслепую, бросать гранаты. Всё. В чистом поле к набору простых

действий добавляются рукопашные приёмы, в том числе атака бензопилой, которая заливает экран густой тёмно-красной кровью. А вот гимнастика не удалась: мужики даже прыгать не умеют (с такой бронёй не очень-то и попрыгаешь, но всё равно обидно). Как-то ещё на заре жизни Xbox 360 злопыхатели говорили, что все игры для неё – про тачки и мужиков с пушками. Ничего не попишешь, были правы: та же беготня от укрытия к укрытию встречается и в Ghost Recon Advanced Warfighter, и в Rainbow Six Vegas, а если взглянуть в прошлое, то и в kill.switch от Namco. Все эти игры настолько похожи друг на друга, что сферический наблюдатель в вакууме мог бы запросто причислить их не то что к одному жан-

ру – к одному игровому сериалу, действие которого происходит то в настоящем, то в недалеком будущем, то на планете Сера. И в этом умозрительном сериале Gears of War была бы звездой – здесь самые сочные эффекты, самая холёная боевая система, самое любопытное оружие и самая гениальная графика. Но единственное, что всерьёз отличает Gears of War от прочих представителей жанра, это так называемая система Active Reload – «Активная перезарядка». Суть её вот в чём: теперь вместо одной стандартной перезарядки есть три: быстрая, нормальная и медленная. Если вы нажимаете нужную кнопку дважды и укладываетесь в подсказанный игрой временной промежуток, перезарядка будет быстрой. Если промахнётесь – оружие за-

клинит, и Маркус выругается. Если не станете связываться – оружие перезарядится со средней скоростью. Идея удачная, но достаточно ли её одной, чтобы сделать потенциальный блокбастер настоящим хитом? Вряд ли. Пять сюжетных глав проходятся за хороший вечер, поэтому сделайте одолжение: не играйте в Gears of War на сложности Casual. Пропустите самое интересное. Битва начинается со сложности Hardcore, где вам уже придётся как следует подумать, прежде чем вылезать из укрытия, а кавалерийский наскок гарантированно заканчивается болезненным фиаско. В игре есть несколько действительно удачных моментов, вроде битвы со слепым Берсеркером, который выслеживает Маркуса на слух, но в остальном это довольно од-



Все честно: оружие, которое носят солдаты, в мирное время покоится на широких спинах.



Кампания рассказывает о злоключениях ударного отряда; второй игрок может в любое время взять на себя управление.



Представьте, сколько часов работы ушло у моделлеров на создание этого зала. Вы пройдете его за несколько минут.



Компьютерные противники не учились у Суворова: берут числом, а не умением.

Любое задание можно выполнять как в одиночку, так и вдвоем с приятелем. Играть на пару гораздо веселее, интереснее и проще, ибо компьютерные грузья, даже втроем, не стоят одного соратника из плоти и крови.

нообразное восьмичасовое путешествие от укрытия к укрытию под несмолкающий звон пуль. Кстати, в Gears of War используется популярная нынче система «щадящего» здоровья — оно восстанавливается, как только вы проведете несколько секунд в безопасном месте.

Лучше новых звуков

Уровни полностью линейны, за исключением тех мест, где группа из четырех солдат делится на пары (а это случается довольно часто). В этом случае вы можете выбрать, куда хотите отправиться сами, а куда послать ИИ-товарищей. Любое задание можно выполнять как в одиночку, так и вдвоем с приятелем, как за одной приставкой посредством split-screen, так и за двумя, через Xbox Live. Второй игрок может подключиться к прохождению с любого места, но по его выходе вас заставят вернуться в главное меню. Играть на пару гораздо веселее, интереснее и проще, ибо компьютерные друзья, даже втроем, не стоят одного соратника из плоти и крови. В мультиплеере «Шестерни» поддерживают всего до восьми игроков и только в командном режиме, четыре на четыре. На выбор три типа игры: командный Deathmatch; Assassination, где команды охотятся на лидера группы

противника; Execution, где павшие могут возвращаться в бой, если победители не устроят им своевременную экзекуцию. Но и тут не всё гладко: в игре (строго командной, заметьте) отсутствует поддержка кланов, и, как следствие, вы не можете собрать банду четверых удачных парней и драться с другими командами, а случайно собранные матчи наполнены людьми, которые только краем уха слышали о совместной (и честной) игре. Процесс поиска свободной сессии часто превращается в лотерею: игра очень любит выдавать ошибку connection lost, не объясняя причин.

Но, даже если закрыть глаза на происки заокеанских рекламистов, Gears of War — одна из лучших игр для Xbox 360 и вообще для приставок нового поколения в этом праздничном сезоне. Пусть она не замахивается на смелые ньютоновские открытия и взятие жанровой Бастилии, но доведенная до совершенства игровая механика вкупе с лучшей в мире графикой делают свое дело: в одиночку играть интересно, на пару — вдвое интереснее, по сети — втрое! Зная огромную популярность Gears of War, мы уверены, что в самом скором времени проблемы сетевой игры будут решены, и шестерни войны закрутятся в полную силу. **СИ**



В этом сезоне можно прятаться за углами. GRAW, Rainbow Six Vegas, а теперь и Gears of War. Это начинает утомлять.

Кросс-обзор

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

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Игорь Сонин**
sonin@gameland.ru



СТАТУС: спецкор-респондент
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Metal Gear Solid 2:
Sons of Liberty

Человек-зонт. С детства интересуется Японией и ее идиотской поп-культурой, знает, как на дивном языке сказать «вкусная хурма». Любимый сериал – Metal Gear Solid; предпочитает английские или японские версии в зависимости от качества озвучки. Любит игры, которые делают жизнь интересней. Остальные не любит.

ГЕЙМПЛЕЙ

Очень жестко, четко, сурово. Первые пять минут за Gears of War оставляют неизгладимое впечатление: кажется, что боевая система достигла совершенства. Позже понимаешь, что это так и есть. Но этого мало – хочется чего-то особенного, чего-то, что бы выделило «Шестерню» из толпы обычных шутеров. А «изюминки» как раз и нет.

ГРАФИКА

Говорю со всей ответственностью, что ни одна другая игра для Xbox 360 не выдает такой умопомрачительной графики. И, насколько мне известно, ни одна игра для PlayStation 3 тоже. Проще говоря, это самая красивая игра из всех, которые сейчас существуют в мире, и Sony предстоит зророво постараться, чтобы найти достойный ответ.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

За всю одиночную кампанию мне не встретилось ни одной ошибки или недоработки, это о чем-то ва говорит. Сюжетное приключение слишком короткое и однообразное. Знай себе двигай ногами, живее, от укрытия к укрытию. Тут уж не до того, чтобы «сделать жизнь интересней». Тут пулю бы в лоб не получить.

ВЕРДИКТ
8.5

 **Артём Шорохов**
cg@gameland.ru



СТАТУС: редактор консольной части
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Battle City Xonix
Bubba'n'Stix Kula World

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

ГЕЙМПЛЕЙ

Ошеломительно! Ураганный фантастический боевик умудряется выглядеть ультрареалистичным – при том, что «тактические элементы», слава богу, касаются лишь перестрелок. Отличный сплав своих и чужих находок породил геймплей буквально совершенный. Лучший шутер от третьего лица.

ГРАФИКА

Самая лучшая. Просто самая лучшая. Это технически. А с точки зрения дизайна... тоже все распрямлено. Жаль, наверное, не все любят эстетику «разрушенного будущего». А еще здесь слишком часто попадаете Полуразрушенный Диван. Дежавю...

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Есть игры, которые двигают жанр вперед, молодецким прыжком избавляются от жанровых оков и... расчищают усеянный граблями путь для своих последователей. Эти игры, безусловно, очень важны. Но не менее важны и те, что вбирают в себя все лучшее за последние несколько лет и закрепляют жанр на взятой высоте. Это те, которые «игральные». С которыми еще многие годы будут сравнивать каждого нового «грабильного прыгуна». Gears of War как раз из таких.

ВЕРДИКТ
9.0

 **Red Cat**
chaosman@yandex.ru



СТАТУС: Обозреватель
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Panzer Dragoon Orta
Rome: Total War

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

ГЕЙМПЛЕЙ

Достаточно стандартный шутер от третьего лица, но проуманный до мелочей, динамичный и захватывающий. Тактические уловки в сюжетном режиме практически не нужны, зато при игре через Live они могут зророво пригодиться. Пресловутая сложность с лихвой компенсируется активностью напарников и возможностью быстро восстановить зроровые. Боссов мало, но каждый запомнится наолго.

ГРАФИКА

Наверное, лучшее из того, что сейчас есть на Xbox 360. Некоторые художественные решения, пожалуй, спорны – например грифельно-серая цветовая палитра со временем начинает утомлять. Зророво потрудились над анимацией, как морпехов, так и локустов. А вот с кровью, по-моему, переборщили: все эти брызги вишневого варенья и необъятные лужи смотрятся не очень-то реалистично.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Шикарная игра, вполне оправдавшая возложенные на нее ожидания. До появления Halo 3, вероятно, останется главной «звездой» Xbox 360. Но впечатление несколько портится мелкими багами, засорившими многопользовательский Live-режим.

ВЕРДИКТ
8.5

 **Евгений Закиров**
zakirov@gameland.ru



СТАТУС: Обозреватель
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Devil Summoner: Soul Hackers
Donkey Kong Country

Любит разрушать Токио и пытаться восстановить его заново. Ходит по улицам с кошкой на поводке, ценит в играх художественное оформление и не ест бутербродов на завтрак. Не переносит спортивные симуляторы: считает, что игры без сюжетной основы и ярких персонажей не имеют будущего.

ГЕЙМПЛЕЙ

Консольные шутеры, какими бы красивыми они ни казались, очень редко являются действительно достойными внимания. Приятно, что GoW оказалась исключением из правил: приучил управление, показал насыщенный геймплей, и визуально успел покрасоваться. Но этого мало. Революция в жанре – это не про Gears of War.

ГРАФИКА

Четкие текстуры, опрятные модели героев, потрясающий дизайн оружия – все это загает основу для атмосферности. Местные уровни резко освещаются ослепительными вспышками или взрывами, но уж если такое случится, то только успевай ловить челюсти. В общем, «шикарно». Для простого, не HDTV, телека даже слишком шикарно.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Наверное, отсутствие пресловутого HDTV сказывается: после двух часов непрерывной игры и увлечения появляются зевки. Это путешествие в один конец, пережить которое еще раз вряд ли когда-нибудь захочется. Да и потом, мощные стимулы проходить дальше – кроме графики и бензопилы – надо искать самому. Утомляет.

ВЕРДИКТ
8.0



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: special.puzzle
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Genius Sonority
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Nintendo DS
- ▶ ОНЛАЙН: www.nintendo-europe.com



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Особо редкие покемоны

Кроме стандартных, в игре встречаются и особые разновидности покемонов. Самая ценная из них – розовые желеобразные Ditto. Они могут «дополнить» любую шеренгу, хотя сами в шеренги строиться отказываются. Кроме того, только с их помощью удастся избавиться от надоедливых булжников, поброшенных боссам.



1 Стоит покемонам взять верх – и знакомая надпись тут как тут.

2 В сюжетном режиме есть даже карта мира, которая позволит вернуться к любой из пройденных миссий.

3 Срежь мелких рагостей – возможность шпионить за другими пользователями Pokemon Link!. Если тактовые отыщутся поблизости.

4 Самые редкие покемоны появляются всего на несколько секунд.

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (<http://marioshop.ru>) за помощь в подготовке материала



ВЕРДИКТ 7.0

POKEMON LINK! ХОРОШО

ГОЛОВОЛОМКА ПРО ПОКЕМОНОВ.

ПЛЮСЫ +
Годами проверенная механика игрового процесса; простенький, но забавный сюжетный режим; десятки «секретных» покемонов.

МИНУСЫ -
Как и почти любой представитель жанра, со временем надоедает; AI на поздних уровнях откровенно мухлюет; графика невыразительна.

РЕЗЮМЕ ✓
Неплохая, но лишенная «огонька» головоломка, где привычные кубики заменили рожицами разнообразных покемонов.

Популярность Pokemon сегодня такова, что Nintendo без особого труда удастся хорошо продать практически любой проект, выпущенный под этим брендом. И появление Pokemon Link! – очередное тому доказательство. Незатейливый клон знаменитой Tetris с простенькой графикой, вероятно, легко затерялся бы среди себе подобных. Но благодаря громкому имени умудряется держаться на плаву и даже привлекает внимание на общем фоне «небрендированных» сестёр по жанру.

ДО СЛЕЗ ЗНАКОМЫЙ ОБРАЗ

К вашим услугам – привычный еще со времен Tetris «колодец», занимающий оба экрана DS. Только на дно колодца с постоянно возрастающей скоростью сыпятся не разнообразные геометрические фигуры,

а покемоны, которых необходимо как можно скорее ликвидировать, пока чудовища не заполонили все свободное пространство. Избавиться от пришельцев можно, собирая их в шеренги (по вертикали или горизонтали – неважно) с помощью стилуса. Учтите, что перемещать покемонов разрешено вправо, влево и вниз. А вот наверх поднять удастся только на расстоянии одной клетки, да и то всего лишь на несколько секунд – хотя этого вполне хватит, чтобы сформировать очередную шеренгу. Едва в шеренге наберется четыре покемона одной породы, они исчезают. И вот тут-то главное не зевать, потому что исчезновение первой четверки вызывает своего рода цепную реакцию, позволяя вам за кратчайшие сроки расчистить экраны от завала Пикачу и его друзей. Составьте в течение

ближайших двух-трех секунд шеренгу из трех покемонов – и они также выйдут из игры. Разделались с «триадой» – переходите к бесполезным до сего «парам». Конечно, счастье не будет длиться вечно, но при должной сноровке урожай из бонус-очков обещает быть весьма крупным. Особенно щедро вас наградят, если хотя бы на мгновение в «колодце» не останется ни одного покемона. Главная беда Pokemon Link! традиционна для игр-головоломок – однообразие. Управившись с сотнями и тысячами покемоно-шеренг, вы, вероятно, всего, просто-напросто устанете и захотите чего-нибудь нового. А ничего иного в Pokemon Link!, увы, нет – очередной раунд не отличается от множества предыдущих. Разве что схватки с боссом в сюжетном режиме выбиваются из об-

щего ряда. Во-первых, злодеи без зазрения совести похищают покемонов прямо из «колодца», нередко разрушая уже готовые исчезнуть шеренги. Во-вторых, они умеют в прямом смысле выключать свет на экранах, заставляя какое-то время играть вслепую – что частенько приводит к весьма плачевному результату. Наконец, взамен украденных покемонов супостаты норовят подсунуть булжники, и избавиться от них подчас ох как непросто. Жаль, количество боссов невелико – всего-то полдюжины. Тем не менее, поклонникам головоломок Pokemon Link! почти наверняка понравится. Однако стоит помнить, что аналоговых игр на DS более чем достаточно – и многие могут предложить куда больше, чем «новое-старое» творение Genius Sonority. [A]

super-bikes

ФОРМУЛА СКОРОСТИ



Published by Lago Srl. © 2006 Lago srl. Developed by Milestone Srl. All rights reserved.

Все названия производителей и марок мотоциклов, а также их внешний вид транспортных средств, приведенных в этой игре, являются торговыми марками или защищены авторским правом владельцев. Все права защищены. Модели мотоциклов, вошедшие в игру, могут отличаться от своих реальных прототипов по форме, цвету и характеристикам. Не воспроизводите водительские приемы, демонстрирующиеся в этой игре.

Помните, совершая поездку на мотоцикле в реальной жизни, вы должны быть крайне осторожны.

© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблицинг». Все права защищены.

Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>.

Розничная продажа в магазинах **М.Видео**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР:
strategy, turn-based, modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sony Online Entertainment
- ▶ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Sony Online Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PlayStation Portable
- ▶ ОНЛАЙН:
[http://fieldcommander.
station.sony.com](http://fieldcommander.station.sony.com)



▶ Автор:
Сергей «TD» Цилнорик
td@gameland.ru



ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
Проверенный временем геймплей из Advance Wars, обилие игровых режимов и онлайнные сражения.

МИНУСЫ -
Полная вторичность, корявая графика, смехотворный сценарий, серость и невыразительность игровой стилистики.

РЕЗЮМЕ ✓
Бездушный, безликий, безвкусный самозванец-клон. Но при этом – единственная TBS на PSP.

FIELD COMMANDER

ХОРОШО

ПОРТАТИВНАЯ ПОШАГОВАЯ СТРАТЕГИЯ. «ADVANCE WARS ОТ SONY». FIELD COMMANDER.

Да, детище Nintendo не породило новый жанр. Но во многом наметило пути развития жанра старого; в особенности – на портативных консолях. Ради первых двух частей Advance Wars можно было купить GBA; третья, Dual Strike, до сих пор остаётся одной из лучших игр для Nintendo DS. В этом свете совсем не удивительно, что Sony создала собственный клон замечательной портативной стратегии. Да-да, ничуть не убоюсь этого слова – клон. До мозга костей. Юниты, правила боя, механика – всё взято из AW, всё перенесено с такой дотошностью, что почти все стратегические решения, разработанные не-

когда при игре в Advance Wars, применимы в Field Commander. Естественно, что-то добавилось, что-то потерялось – но сам факт подобного... заимствования никак не красит Sony Online. Первое из заметных отличий – модная трёхмерная графика. Проку, правда, от неё никакого: битвы по-прежнему двумерны; единственное приемлемое положение отныне свободной камеры – то же, что и в AW; наконец, объём не сделал игру красивой; скорее, наоборот. Там, где Advance Wars ограничилась аскетичными спрайтами, Field Commander встречает нас уродливой низкополигональной мешаниной, в очередной раз дающей знать, что PSP до

PS2, как сержанту до генерала. Анимации атак, которые в AW демонстрировались отдельно от поля боя (как битвы в JRPG) и выглядели даже симпатично, в Field Commander реализованы на все той же бедной на детали карте с участием всё тех же неприглядных юнитов – и впечатление производят соответствующее. Добавьте к этому еще и периодическое под тормаживание игры – и исчерпывающий ответ на вопрос о необходимости «трёхмерья» отыщется сам собой. Отличает Field Commander от Advance Wars и наличие озвучки. Правда, ничего она толком не меняет: воспринимается игра крайне серо и уныло. Field Commander отчаянно пытается казаться взрослой: из

«подбитых» солдатиков фонтанами хлещет кровяца, яркий анимешный дизайн персонажей (AW) сменился угрюмым «как бы вправдашним» рисунком (FC), а диалоги этих самых персонажей стали подчеркнута серьёзными. Результат налицо: у здешних командиров обаяние отсутствует начисто; они безлики и картонны, ни малейшего интереса их реплики не вызывают. Последней каплей становится использование одного и того же клише при создании этих самых реплик: едва ли не каждая сюжетная миссия начинается со слов начальства о её (миссии) исключительной важности. Враг в ответ занудно бахвалится, и вам передают управление. Победили? Вот вам несколько слов недобитого



Turn-Based Strategy Online

Онлайновый мультиплеер – основное выгодное отличие Field Commander от Advance Wars: Dual Strike. По Интернету можно и картами меняться, и играть как в реальном времени (то есть, сидеть у хотспота со включенной PSP, дожидаясь то ли хода противника, то ли разрядки аккумулятора), так и в режиме Transmission, вовсе не подразумевающим одновременное пребывание противников в онлайн. Сделали ход – информация о нем поступила на сервер и ждет соперника, который при подключении к серверу ее и получит, и «обработает». Подобные баталии могут длиться неделями, зато требуют не так уж много времени для каждого хода. Огня бега – с технической стороны дела не все гладко: официальные форумы FC пестрят жалобами на некорректную работу серверов Sony и гневными протестами.

Впрочем, для любителей онлайнных сражений в пошаговых стратегиях есть отличная замена: созданная на чистом энтузиазме браузерная игра Advance Wars by Web, в точности копирующая правила Advance Wars: Dual Strike и позволяющая пользователям создавать свои карты и устраивать матчи. Тридцать тысяч пользователей и сотни выверенных карт жгут вас по адресу <http://awbw.amarriner.com>.



врага о том, что это поражение не значит ровным счётом ничего, вот придёт время и далее по тексту. Слушать одно и то же три десятка раз кряду невыносимо. Впрочем, настало время и для ложки мёда. Точнее, целого горшка. Свистнутый у Advance Wars геймплей по-прежнему увлекателен и ничуть не устарел; более того, Field Commander ухитряется его местами дополнить и улучшить. Так, поля битв отныне состоят из трёх плоскостей. То есть, если в AW на одной клетке мог находиться лишь один юнит, то в FC можно наблюдать вертолет, покоящийся над крейсерами, под которыми затаилась погружённая субмарина. Иными словами,

стоящий солдатик больше не остановит летящий над ним истребитель – что, надо сказать, весьма и весьма правильно. Также нам дана возможность «атаковать» лесные насаждения – в целях создания дороги для техники – и города, дабы противник на них не наживался. Зато баланс в Field Commander дал трещину. Во многом тут стоит благодарить stealth-юниты: если в Advance Wars подводные лодки и самолеты-разведчики стоили более чем прилично и расходовали уйму топлива, что делало их чрезмерное применение невозможным, то в Field Commander за относительно небольшую сумму можно нанять снайперов, которые хоть и передвигаются медленно, а для пехоты

смерти подобны. И главная загвоздка с ними – в том, что они вынуждают противника терять ходы. Так, если вдруг вертолет пролетит мимо места, где затаился снайпер, вертолет внезапно потеряет всякую волю продолжать свой путь и зависнет над обнаруженным противником, не откликаясь на команды вплоть до следующего хода. Количество потраченных ходов прямо пропорционально числу наштампованных противником стелс-юнитов – и это изрядно портит игровой процесс. Со сложностью игры вообще какая-то дикость. Field Commander едва ли не целиком проходит «одной левой», в то время как на отдельных миссиях сам чёрт ногу сломит, причём в несколь-

ких местах. А в результате удальства не дождёшься ни от первого варианта (скучно), ни от второго (издевательство). Или вот ещё: мизерные размеры карт (издержка трёхмерности игры?). Чтобы найти в Field Commander карту, превосходящую квадрат 20x20 клеток, придётся постараться. В то время как Advance Wars вполне могла похвастаться полями битв, втрое (а то и вчетверо) больше. Да и предел игроков в FC – двое против четырех у AW. Итак, клон оказался гораздо слабее оригинала, выиграв разве что на онлайнном поприще. Впрочем, как знать: вдруг да в ближайшее время Nintendo анонсирует новую Advance Wars – с поддержкой сетевых баталий? **СД**

1. Еще одно нововведение: захватив определенные здания, можно время от времени наносить сокрушительные удары по врагу.
2. Если у танка вдруг опустеет топливный бак, машина не просто останется – она взлетит на воздух! С чего бы вдруг?
3. Сколько? 16x16? Мало каши ели?
4. Знакомьтесь: крутая трехмерная графика. Новый писк моды.
5. Невидимый снайпер уничтожает вражескую пехоту издалека.



1 Большую часть времени придется провести в поезде...

2 ... но не исключены и «вылазки» на свежий воздух.

ХОРОШО



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PC

▶ ЖАНР:
adventure, third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
The Adventure Company

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»

▶ РАЗРАБОТЧИК:
AWE Productions

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

▶ ОНЛАЙН:
www.agathachristiegame.com/motoe



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ

Классический сюжет, великолепное музыкальное сопровождение. Удачно подобраны голоса актеров.

МИНУСЫ

Неудобное взаимодействие с предметами. Огня концовка. Пройти игру можно всего за один вечер.

РЕЗЮМЕ

Игра скоротечна, но в отличие от предыдущей части, не успевает быстро наскучить. На этот раз будут довольны не только поклонники Агаты Кристи.

AGATHA CHRISTIE: MURDER ON THE ORIENT EXPRESS

РАЗРАБОТЧИКИ УЧЛИ ПРОМАХИ, И, ВОЗМОЖНО, ДАЛЬШЕ НАС ЖДЕТ ЦЕЛАЯ СЕРИЯ ХОРОШИХ ДЕТЕКТИВНЫХ КВЕСТОВ.

Классический детектив как жанр в компьютерных играх большой популярностью не пользуется. Геймеры чаще отдают предпочтение экшну с впечатляющими спецэффектами, нежели проекту с интересным сюжетом и сложными головоломками. Что ж, на вкус и цвет товарищей нет, но играм-детективам все же стоит уделять внимание. Особенно когда они того заслуживают. К сожалению, во многих игровых расследованиях мы заранее знаем имя преступника. Нам остается лишь разгадать мотив преступления. Другое дело книги Артура Конан Дойля или Агаты Кристи, где злоумышленник зачастую остается неизвестным

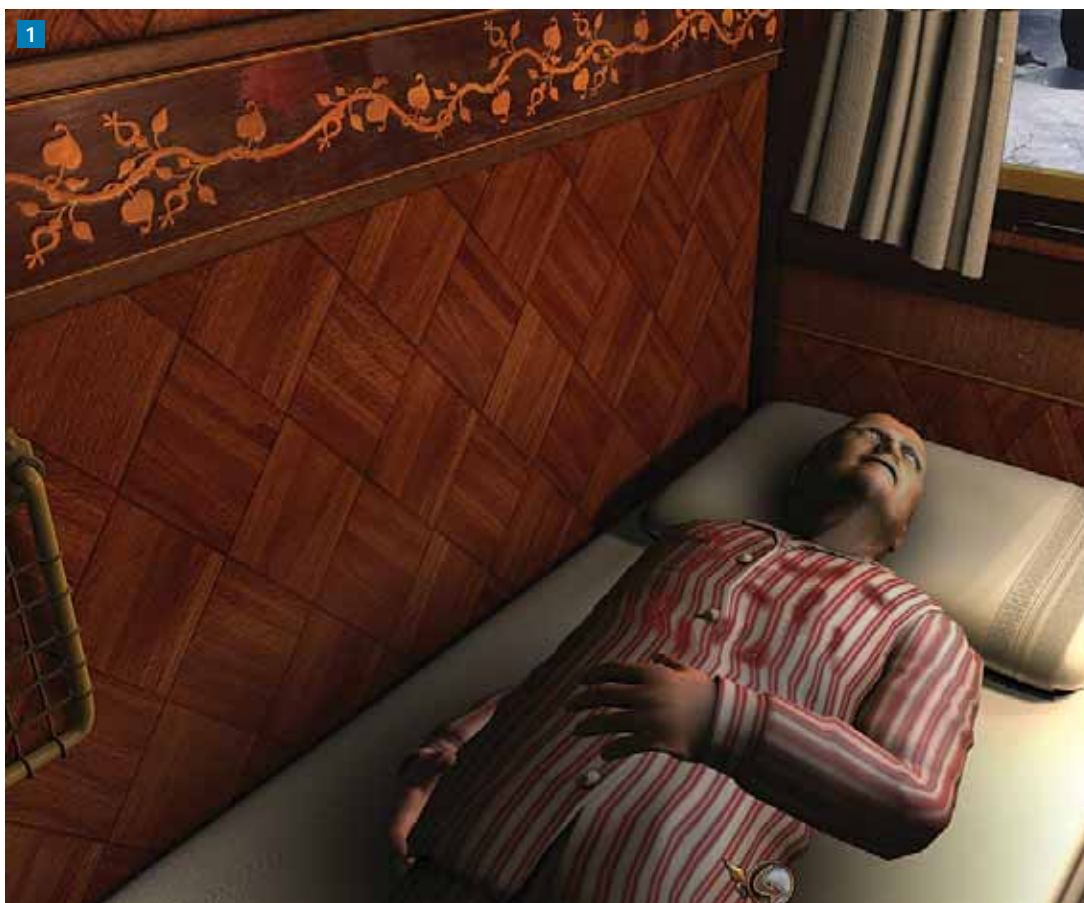
до конца повествования. И если проекты с участием Шерлока Холмса все же появляются на экранах мониторов, то персонажи Агаты Кристи – редкие гости в наших краях. Можно припомнить разве что The Scoop конца 80-х (хотя к написанию одноименного романа Агата Кристи приложила руку лишь отчасти) и недавнюю And Then There Were None от тех же людей, что создали Murder on the Orient Express. Первая попытка AWE Productions познакомить игрока с одним из самых известных произведений писательницы пришлось по вкусу немногим. Игра получилась очень скучной. Невыразительный дубляж, убогая графика, отсутствие интересных интерьеров и

пейзажей – неподходящие компоненты для игры, созданной по мотивам одной из лучших книг в жанре детектива. Однако поклонники творчества Агаты Кристи не унывали: они всегда мечтали принять участие в событиях любимого романа, и наконец им представился случай. Добьется ли успеха новая версия Murder on the Orient Express?

Шаг в сторону – не побег

Несмотря на все недостатки, And Then There Were None сложно назвать неудачным проектом. Хорошее в игре безусловно было: новый персонаж, который отсутствовал в оригинальной истории, нелинейное прохождение и четыре различные концовки.

Murder on the Orient Express позаимствовала лишь часть удачных решений из этого списка. Концовка одна, прохождение линейное, а вот новый персонаж имеет место быть – это молодая девушка по имени Антуанет Марсо (Antoinette Marceau). Ей поручено найти свободное место в поезде для самого Эркюля Пуаро. Но ничего умнее, чем уступить свой билет, Марсо в голову не приходит. К слову, Антуанет большая поклонница Эркюля, и оказать услугу знаменитому сыщику – большая честь для нее. Разработчики вновь позволили себе отойти от сюжета книги не только в мелочах: бедняга Пуаро повредил ногу, и расследовать дело об убийстве предстоит



Кто есть кто: Ли Шелдон

В оригинальной книге Агаты Кристи «Убийство в Восточном экспрессе» расследование ведет сам Эркюль Пуаро: ногу он не повреждал, а единственные проблемы со зрением заключались в упоминании о слабом желудке бельгийского сыщика. Как и было отмечено, Антуанет Марсо – персонаж вымышленный, и в книге отсутствует. За эти расхождения с сюжетом винить или жаловаться необходимо Ли Шелдона (Lee Sheldon). Он участвовал в создании *And Then There Were None*: именно ему принадлежит идея ввести различные концовки, нелинейность и нового персонажа. Самая известная работа Шелдона – *Dark Side of the Moon* – одно из лучших приключений 1998 года. Ли также успел поработать над сюжетами отдельных эпизодов сериалов «Звездный Путь», «Ангелов Чарли» и многими другими фильмами и популярными сериалами (в основном конца 70-х и начала 80-х). Заинтересованные могут посетить официальный сайт Шелдона – www.anti-linearlogic.com.



именно юной Марсо. В остальном все схоже: чуть более десятка пассажиров оказались в дороге, но мрачном поезде, остановившемся на неопределенный срок из-за снежных заносов. И любой из путешественников может оказаться убийцей мультимиллионера Рэтчетта. Чтобы доказать вину, вам необходимо обнаружить улики, изобличающие преступника. Но это не значит, что вам придется обшаривать каждое купе – немалая часть игры пройдет в беседах с пассажирами. Тут разработчики подготовили игрокам приятный сюрприз. Один из главных недостатков *And Then*

There Were None – невыразительные голоса героев, полностью утрачен. Мало того, играя в *Murder on the Orient Express* нельзя не отметить – каждый персонаж полностью создан таким, каким его рисовала в нашем воображении Агата Кристи. Вдвойне приятно слушать голос Эркюля Пуаро, которого мастерски озвучил сам Давид Суше (David Suchet). Именно Суше играл Пуаро в самом известном сериале по мотивам книг Агаты Кристи. Знакомые с предыдущим проектом компании AWE Productions отметят те же плюсы и минусы интерфейса. На одной чаше весов расположилось удобное

управление, на другой – утомительное взаимодействие с предметами. Уподобляясь Патрику Нарракотту – главному герою *And Then There Were None*, Антуанет Марсо усердно складывает в карманы все, что плохо лежит. А плохо лежит многое. В итоге, уже спустя полчаса игры в инвентаре нашей подопечной образуется свалка, в которой разобраться с ходу не сможет даже опытный игрок.

Грандиозное разоблачение

Если не брать в расчет интерфейс, выводы напрашиваются сами собой – игра удалась. Разработчики умудрились вза-

мен старых промахов надеть новые, но они не столь существенны, чтобы испортить игру. Так пожелаем компании AWE Productions удачи: в библиотеке Агаты Кристи найдется еще немало замечательных сюжетов. Настораживает только одно – как бы российские разработчики, посмотревшись на своих западных коллег, не бросились штамповать игры с сюжетами из книг Александры Марининой или Дарьи Донцовой. Именно погружения в пучину безликих детективных приключений и стоит опасаться. А в разработках AWE Productions сомнений уже быть не может. **СМ**

1 Мультимиллионер Рэтчетт. Как живой, если не считать вмятин на теле.

2 Эркюль Пуаро держится молодцом, но работать над делом не хочет.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
strategy.city_building.historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sunflowers Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Related Designs
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
- ▶ ОНЛАЙН:
www.anno1701.com



▶ Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com



1 Отправляющая нас за тридевять земель королева. Надо заметить, что во время игры в то и дело всплывающем крохотном окошке лицо ее королевского величества будет выглядеть куда менее завораживающе. Наверное, мы слишком долго пылили.

2 Иногда игра нас будет торопить, уговаривая что-то сделать как можно быстрее, иначе... на самом деле никакого «иначе» не будет. В игре таймер не предусмотрен, пока мы сами не столкнем нужный триггер, ничего страшного не произойдет.

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +

Очень угадный внешний мир, находящийся в постоянном движении. Очаровательные корабли и строения. Самостоятельное население.

МИНУСЫ -

Внутренняя скованность игры. Крайне небольшое число сценариев. Недостаток разнообразия. Высокие системные требования.

РЕЗЮМЕ ✓

Отличное средство от стрессов. Плавная, ни к чему не обязывающая игра. Мирное, пасторальное времяпрепровождение.

ANNO 1701

ИНТЕРАКТИВНЫЙ АКВАРИУМ С ЗОЛОТЫМИ РЫБКАМИ НЕВИДАННОЙ КРАСОТЫ.

Самое начало восемнадцатого века. Игрушечный кораблик приплывает на крохотный необитаемый остров, на котором прибывшие первым делом строят небольшой порт (игра именует это сооружение warehouse – склад), после – центральную площадь будущего поселения. Правильно, какая разница, где мы будем жить и что мы будем есть, главное, чтоб было где тусоваться с соседями. В этот момент игра кажется нелепой, и мультипликационная графика, словно специально предназначенная для самых маленьких, недвусмысленно предлагает и нам не воспринимать ее всерьез. Что мы вообще тут делаем?

Новый свет

Основное наше занятие – мирное строительство, обустройство и развитие нашей колонии. Сперва наши подданные живут в маленьких деревенских домах, их запросы ограничены едой и одеждой, да и кроме охоты, рыболовства и рубки леса они мало на что способны. Наша задача – удовлетворить потребности подопечных, тем самым давая им возможность развиваться. Кстати, игре нельзя отказать в некотором ироничном взгляде на действительность. Например, знаете, как «темного» деревенского жителя превратить в просвещенного городского, стоящего одной социальной ступенькой выше? Для этого деревенщине надо построить школу, а также

обеспечить все население табаком и алкоголем. Поистине восхитительное мировоззрение!

Бизнес в стиле «франк»

Табак, кстати, где попало расти не будет, то же касается и сахарного тростника (из которого потом и получают заветные бочонки со спиртным), так что, скорее всего, придется осваивать соседние острова и налаживать транспортные маршруты. Хорошо продуманный механизм снабжения всех желающих всем необходимым вообще больше не потребует вашего вмешательства. Правда, увлекшись развитием и обустройством, очень легко вмиг растратить все имевшиеся на счетах средства, и, к сожалению, игра почти не предостав-

ляет возможностей тщательнее следить за экономикой. Никаких бухгалтерских отчетов, графиков и прочего – нам нужно все оценивать на глаз. Игра будто не хочет, чтобы мы влезали в происходящее слишком глубоко. Теоретически помимо мирного строительства в игре предусмотрено и кое-какое военное дело, дозволено строить боевые корабли и высаживать десант на острова противника, но на самом деле эта часть игры явно рудиментарна. Выбор войск крайне невелик, единственный имеющийся тактический прием – обвести рамкой и вперед! В конце концов, мы пришли сюда, чтобы строить, а не разрушать. Игра идет в довольно медленном темпе, причем мы никак не мо-

ХОРОШО



Верность традициям

Первая часть сериала, Anno 1602, вышла в далеком 1998 году, и, если не считать графики, была той же самой игрой, что и сегодняшняя Anno 1701. Построение склада на берегу, как основы будущей колонии, постепенное развитие поселения, получение доступа к новым знаниям, освоение соседних островов – не только все эти основные части игры остались неизменными, но и подавляющее большинство зданий и юнитов также перекочевали в сегодняшнюю игру напрямую из 98-го года. Неудивительно, что в плане игрового процесса Anno 1701 смотрится несколько архаично.

Вторая часть, Anno 1503, вышла три года назад, в 2003-м, и от первой части отличалась несколько улучшенной, хотя и по-прежнему двухмерной, графикой. В остальном игра осталась неизменной, только на этот раз всего было больше: выросли острова, сильно увеличилось количество типов зданий, прибавилось видов войск.

В наше время стратегии уже боятся рухнуть под собственной тяжестью, так что Anno 1701 решила отказаться от принципа экстенсивного роста, предпочтя сосредоточиться на графике и улучшенном интерфейсе. И это к лучшему.



1 Где город, там время от времени случаются бедствия. Впрочем, с небольшими пожарами горожане отлично справляются сами, организовывая стихийные пожарные бригады и таская ведро воды к месту несчастья. Менее сознательные граждане в это время стоят вокруг и жалобно причитают: «Кажется, там внутри еще кто-то есть!»

2 В игре имеется специальный кинематографический режим, скрывающий интерфейс, приближающий камеру к самой земле и включающий эффект глубины резкости. Ничего полезного в этом режиме сделать нельзя, зато пейзажи столь безупречны, что зачем здесь еще какая-то польза?

Над берегом парят стаи чаек, деревенские жители игут на рынок, в море кувыркаются дельфины, где-то трубят слоны...

жем ускорить время. Поначалу это удивляет, но потом понимаешь, что все сделано правильно: эта игра не для тех, кто куда-то торопится. Будет ли вам и вправду приятно, если золотые рыбки начнут носиться по аквариуму как угорелые?

Остановившись, оглянуться

Игра дьявольски красива, хотя это понимаешь не сразу. Даже внимательное разглядывание скриншотов дает только весьма приблизительное представление о внешнем виде игры, поскольку в движении она смотрится го-

раздо выигрышнее. Дело в том, что в этом мире ни на секунду не затихает жизнь. Над берегом парят стаи чаек, деревенские жители идут на рынок, в море кувыркаются дельфины, где-то трубят слоны, рабочие толкают перед собой тележки с грузами, склад на берегу отражается в постоянно меняющейся ряби воды. И камера то грациозно взмывает в небо (и тогда земля видна сквозь небольшие опрятные облачка), то прижимается к самой земле, чтобы мы могли получше рассмотреть пряничные домики, дымящееся жерло вулкана, гор-

ную реку, кончающуюся водопадом... Здешные карты просто до отказа набиты разного рода достопримечательностями, к тому же под воздействием наших поселений они постоянно преобразуются.

При этом визуальный ряд выстроен удивительно тщательно. Например, «туман войны», закрывающий от нашего взгляда те места, где мы еще не были, выглядит, как старая морская карта. Смотрится просто фантастически – мы направляем наш кораблик на белое пятно на этой карте, и по мере его продвиже-

ния окружающий мир перестает быть начерченным на бумаге, а натурально оживает.

Или вот представьте, как бы печально выглядела застройка города десятками совершенно одинаковых жилых домиков. И дабы не допускать однообразия, игра самостоятельно делает эти строения чуть разными, из-за чего деревни и города выглядят живыми. Самые лучшие игрушки – те, которые точь-в-точь как настоящие, только еще лучше.

В погоне за приключениями

В однопользовательской игре есть два основных режима: свободная игра и сценарий. В свободной игре мы самостоятельно выбираем условия игры, противников, цели, которые необхо-



Перед нами в качестве цели ставятся конкретные сюжетные задачи: спасти потерпевший крушение корабль, найти важные королевские документы и т.п.

димо достигнуть. Казалось бы, именно этот режим должен стать для игры основным, а не нет. Некоторая сухость геймплея, вообще присущая немецкой школе стратегий, дает о себе знать, даже несмотря на всю графическую роскошь происходящего. Мы ощущаем себя, как художник-декоратор, забытый поздно вечером в опустевшем театре: как бы мы ни старались, действие все никак не начинается. Мы строим, развиваем, расселяемся, налаживаем, побеждаем, а все равно кажется, что ничего вроде бы и не происходит. А вот в сценариях совсем другая картина. Там перед нами в качестве цели ставятся не абстрактное развитие поселения, а конкретные сюжетные задачи: спасти потерпевший крушение корабль, найти важные королевские документы и т.п. Разумеется, мирное строительство и развитие всюду присутствуют и в сюжетных миссиях, но

там они обретают совсем иной смысл, и постоянная смена задач, да и порой встречающиеся неожиданные сюжетные повороты, очень на руку игре. Трудно даже представить, сколь захватывающим может быть спектакль, разыгрываемый золотыми рыбками в аквариуме. Вот только сюжетных миссий ужасно мало. Всего десять штук на всю игру, кажется, разработчики и не собирались делать на них упор, просто случайно так вышло... но что бы им стоило заглянуть в коробку еще десятка два заданий? Ведь эти кончатся слишком уж быстро. Другой недостаток игры также касается нехватки разнообразия. Так, на своем жизненном пути мы встречаем много разных поселений: от пиратов и до ацтеков, и у всех, между прочим, свой набор уникальных зданий – так почему же у нас нет возможности поиграть за кого-нибудь из них?

Погружение в аквариум

Перед строгим критиком игра никак не сможет оправдать собственное существование. Если тыкать указкой в висящую на доске план-схему какой-нибудь Medieval2, то на ее фоне 1701 выглядит в лучшем случае смешно. Здесь вся игровая механика упрощена до предела и не предоставляет игроку никакой свободы выбора. Развитие наших поселений каждый раз совершенно линейно, поскольку никакого пространства для маневра у нас нет: подобно тому, как в коридорных шутерах последовательность комнат выстроена не нами и никак от игрока не зависит, так же и здесь каждое следующее здание строго обязательно для построения, если мы хотим продвинуться вперед. Нас просто ведут за ручку. Возможно, это и полезно для самых младших игроков, но для тех из нас, кто уже не помнит, когда последний раз садился за парту, подобная опека со стороны игры несколько раз-

дражает. Мучительно хочется подумать своей головой. В другой раз, наверное?

1701 не из той породы игр, которые могут похвастаться глубиной геймплея. Здешные соперники даже и не пытаются оказать серьезное сопротивление, дабы победивший наконец игрок мог почувствовать момент сладкого упоения собственным стратегическим гением. По большому счету, это вообще никакая не стратегия. Это интерактивный аквариум с золотыми рыбками, у которого можно сидеть часами просто потому, что с ним занятно возиться, что-то построить тут, насыпать корма вон там. Это не спортивное состязание, а расслабление ума, здесь не работают, а отдыхают. Эта игра не затянет на всю ночь, мало того, стоит вам слишком засидеться, как игра выбрасывает на экран сообщение примерно следующего содержания: «Дружочек, ты провел у экрана целых два часа. Быть может, уже пора баиньки»? Но пройдет день-два, и сюда нестерпимо потянет снова – к аквариуму с чудесными золотыми рыбками. Они будут ждать. **М**

1 Так все начинается. Крохотный порт, огни корабль и покрытый нетронутыми лесами сказочный остров. Но, единожды ступив, нога человека начинает очень быстро топтаться.

2 По мере развития нашего поселения жители самостоятельно перестраивают собственные дома. Весьма похвально!

3 Морские сражения здесь на удивление быстротечны. Впрочем, и сами корабли поведением на воде напоминают скорее моторные лодки, нежели степенные парусники.

PANZER ELITE ★ ★ ACTION ★ ★

**СОРОК ТОНН СТАЛЬНОЙ СМЕРТИ
ПОД ВАШИМ КОМАНДОВАНИЕМ**



**"Panzer Elite Action. Танковая гвардия" + официальное дополнение
"Panzer Elite Action. Дюны в огне"**



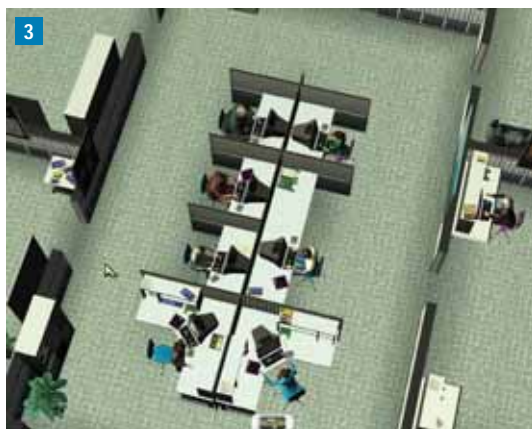
© 2006 by JoWood Productions Software AG, Pynthstraße 40, A-8940 Liezen, Austria. Developed by Zootfly LLC. All rights reserved.
Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Used under license. Uses Miles Sound System Technology.
© 2006 GFI. All rights reserved. © 2005 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85,
[e-mail: support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru), а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы.





1 Не забывайте модернизировать обрис, и ближе к концу временного отрезка игры пог вашим началом окажется корпорация-монстр.

2 Квартал в левом нижнем углу оказался в стороне от прогресса, там все почти так же, как в начале пятидесятых. Остальные кварталы, благодаря своевременному транспортному обслуживанию, успешно развиваются в ногу со временем.



3 Сразу видно: в этой фирме дела идут. Этап обшарпанных стен и кирпичей у входа позади.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, tycoon
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Cenega Publishing
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «ТС»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: NIKITA
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОНЛАЙН: <http://dtk.nikita.ru/>



▶ Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ: ТРАНСПОРТНАЯ КОМПАНИЯ (FREIGHT TYCOON INC.)

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ

Интересная модель работы компании по перевозке грузов, нарядная графика, подробное меню.

МИНУСЫ

Условный мир, больше похожий на абстракцию.

РЕЗЮМЕ

Математическая пьеса о жизни дальнотбойщиков.

ПЛОХ ТОТ ВОДИЛА, КОТОРЫЙ НЕ МечТАЕТ...

Как вы думаете, что снится дальнотбойщику, вернувшемуся из рейса? Внезапные поломки, штрафы, порча груза? Может быть. А может статься, в эти тихие часы, после сытного домашнего обеда, видится ему заветная мечта – собственная маленькая фирма. И он уже не простой водила, через грязное лобовое стекло разглядывающий незнакомую ночную дорогу, а директор, хозяин жизни, и смотрит на эту жизнь свысока. Хотите подглядеть сны дальнотбойщика? Установите «Транспортную компанию».

Сон в зимнюю ночь

Добро пожаловать в мир-мечту! Здесь нет войн, потрясений,

транспортного налога, пробок. Даже смены времени суток, и то нет, только время все равно бежит – день за пару секунд. Здешиим миром правят грузоперевозки. Именно они определяют судьбу целого региона. Самому больше не нужно ничего возить, да и не дадут. Зато можно закупить грузовиков, бронемашин и прочей спецтехники и за короткое время превратить немалую область с двумя-четырьмя мелкими городками в один огромный мегаполис. Чем лучше отлажена транспортная сеть, тем быстрее работает промышленность. Растут фабрики – растет жилой сектор, рынки превращаются в супермаркеты, возить нужно все больше и больше...

Союз советских капиталистических провинций
Наполеоновские планы ограничены размерами карты, сюжетом (в кампании) и эпохой. Самые ранние эпизоды начинаются в 1950 году, заканчивается рост империи перевозок в наше время. Где происходит действие – сказать сложно. Все герои гордо носят русские имена-фамилии, но уже в пятидесятые годы кругом, какую карту ни выбери, царит махровый капитализм. Причем такой убедительный, что невольно начинаешь задумываться: а что у нас было-то, до 91 года, может учебники врут, да и мне в детстве коммунисты-пионеры просто приснились? Нет, похоже, память меня не обманывает, и

мы имеем дело с альтернативной историей. Подтверждением служит, например, отсутствие узнаваемых марок всего на свете – от названий фирм до моделей автомобилей... Известные имена грузовикам, впрочем, и ни к чему. Все равно видно их лишь с птичьего полета, а там и не отличишь тяжеловоз «КамАЗ» от тяжеловоза «Гранит». А вот на подведомственный «офис» можно взглянуть вблизи. Режим, созданный исключительно «для красоты», но очень показательный в плане демонстрации уровня развития вашего хозяйства.

Сабля, бугеновка и велосипег
Да-да, у каждого приличного поставщика транспортных



Пасхальные яйца

Вам ведь тоже не верится, что всю дорогу до релиза разработчики с каменными лицами делали серьезную-пресерьезную игру? Правильно не верится! Не родилось еще такого дизайнера или программиста, а то и художника, который не был бы готов пошутить над собой, коллегами и игроком. Как? По-разному. Например, новичка, впервые решившего заглянуть в окрис начального уровня, в коридоре конторы ожидают огромные непромокаемые сапоги с растянутыми голенищами, униформа первых «менеджеров». Это, так сказать, ни к чему не обязывающая шутка, просто «бантик». А вот юмор полезный. Где-то в укромном уголке карты обязательно прячется совершенно неуместная летающая штуковина, «бонус», щелчок по которому дает игроку что-нибудь полезное: навороченную машину или денег, например. Поездка: на паузе его искать бессмысленно, в погоне за улучшениями придется рисковать временем. А вот юмор «для посвященных»: портреты некоторых водителей неумовимо напоминают известных игроков... Хотите ознакомиться с полным списком приколов? Легко. Марш играть!



Если подрядиться везти 20 тонн той же колбасы и пригнать 4 машины грузоподъемностью 5 тонн – это совсем не то, что 2 по 10.

услуг есть не только гараж с десятком грузовиков, но и офис с менеджерами, техникой-ремонтники, эвакуатор. Вначале, правда, офис больше смахивает на заброшенный сарай, эвакуатор приходится нанимать в ближайшем «федеральном гараже», а особо выгодные контракты уплывают из рук из-за низкого доверия фабрикантов к вашей фирме. После нескольких в срок выполненных соглашений доверие растет, открываются новые задания, благосостояние фирмы увеличивается, позволяя нанять, например, менеджера по персоналу.

Куда кривая вывезет

Несмотря на условности (некоторые грузовики, например, «из пункта А в пункт Б» едут больше года), геймплей

у «Транспортной компании» отнюдь не «условной» сложности. Вроде бы такое простое дело – привезти на рынок колбасу с ближайшего мясокомбината! Но в дело вступают многочисленные параметры. Они есть у всего – у самого контракта, у машины, у водителя, у техника, менеджеров... Менеджер по персоналу, например, «воодушевляет» трудяг на рабочие подвиги, по технике – препятствует износу машин, техник чинит, штатный эвакуатор оперативно транспортирует. Ну и сами грузовики, конечно, бывают разные. Скажем, если подрядиться везти 20 тонн той же колбасы и пригнать 4 машины грузоподъемностью 5 тонн – это совсем не то, что 2 по 10. Не все заводы позволяют загружать од-

новременно несколько машин, долгая очередь перед воротами чревата срывом контракта. Но даже если удалось вовремя загрузить все 4 машины, может вдруг оказаться, что везут они товар слишком медленно. Караул! Колбаса протухает! Почему скорость низкая? Может быть, колымага технически несовершенна, может быть, она нуждается в ремонте, а может быть, и водитель неопытный. Или все дело в том, что конкуренты (да-да, такие же «транспортные магнаты» под управлением AI) устроили очередь и попросту оттерли вас от проходной? А уж если на дороге приключилась авария!.. Прощайтесь с прибылью и репутацией. Главное, понять причину поломки и постараться в будущем учесть ошибки.

Кто виноват и что делать

Удобное меню поможет разобраться. Его уступчивость просто поражает. Любое окно можно подтянуть в произвольное место экрана, и из одного пункта в другой ведут минимум две дороги. Этаким интерфейс-конструктор, рассчитанный на то, что игрок сам по своему вкусу настроит управление. Структура компании, отраженная в многочисленных схемах, оказывается на порядок сложнее, чем остальной игровой мир с его условностями. Кому-то это, несомненно, придется по вкусу, а кому-то может и не понравиться. Если вам и на работе хватает логистики, контрактных обязательств и банковских ссуд – обратите внимание на другие проекты серии «Дальнобойщики». Как устанете от бессонных ночей за баранкой – возвращайтесь. **СМ**

- 1 Возить можно не только сырье и товары, но и, например, деньги из банка. Возможность ограбления машины инкассаторов отсутствует.
- 2 Вода настолько угалась разработчикам, что они подумывают о продолжении, в котором бы участвовал водный транспорт.
- 3 Игра дает огромный выбор: десятки водителей, контрактов, машин. Думать, что выгоднее, лучше на паузе (пробел).



Властный голос сегуна

Игра имеет набор голосовых команд (в комплекте с игрой поставляется микрофон и специальное крепление для геймпада), которыми управляются ваши подопечные. «Advance», «Fall back», «March Left» и «March Right» отвечают за передвижение, быстрый рывок к цели осуществляется с помощью команды «Press Forward». На испещренном реками уровне можно приказывать солдатам управлять шлюзом: «Open the Gate», «Close the Gate». Ключевой командой является «Rally». Ею вы указываете солдатам на важнейшие предметы на поле боя, будь то поднимающийся боевой дух рисовый шарик, приставная лестница для преодоления препятствий, вражеские флипперы или же пораженный Огамаи генерал-гигант.



1 Вблизи солдаты выглядят не просто плохо – чудовищно!

2 Вражеская когорта отвлеклась на умело расположенный на поле рисовый шарик. Полный вперед!

3 Армия проходит сквозь ворота. Победа!

4 Огама давит своих. Боевой дух солдат падает, растет неповиновение. Из-за башен вдали за событиями наблюдает босс – гигантский вражеский генерал.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ODAMA

ВЕРДИКТ

6.5

ПЛЮСЫ +
Незабываемый игровой процесс: оригинальность на грани безумия.

МИНУСЫ -
Солдаты выглядят чересчур коряво; лишь один игровой режим; игра коротковата.

РЕЗЮМЕ
Одна гениальная идея в основе игрового процесса – достаточно ли, чтобы оценить игру как «схоршую»? Увы, нет.

СТРЕМЯЩАЯСЯ К НОВИЗНЕ NINTENDO ВЫКАТИЛА НА-ГОРА БЕЗУМНУЮ СМЕСЬ СТРАТЕГИИ И ПИНБОЛА! СПЕШИТЕ ВИДЕТЬ!

Пинбол, в котором шариком нельзя выбивать очки? Стратегия, где юниты подчиняются не всеильному и вездесущему курсору, а лишь голосу игрока? Что для одного жанра – безумие, для двух сразу – Odama. Действие Odama разворачивается в средневековой Японии, когда, как известно, гигантских боевых роботов еще не изобрели. Их заменили, по версии Sony, гигантские боевые крабы, а по версии Nintendo – гигантские боевые шары для пинбола, именуемые Одамами. Уточним: Одама принадлежит лишь вам, правителю-полководцу, стремящемуся вернуть себе законный трон. И именно Одама в силах привести к победе: ведь ваша армия малочисленна, а врагов не счесть! Управляя огромными флипперами, вы катаете Одаму по полю боя, но берегитесь – неловко запущенный шар за просто раскатает в блинчики и вашу собственную армию, что плохо скажется на боевом духе оставшихся в живых. В центре внимания в Odama – священный колокол, передвигаемый командой неуязвимых носильщиков. Расчищать для них путь является целью ваших солдат; враги же стараются оттеснить носильщиков назад. Если носильщики окажутся отодвинутыми за флипперы, битва будет проиграна. Для победы же в бою необходимо, чтобы за отведенное время («до заката») колокол оказался за усердно охраняемыми воротами противника. Причем в следующей битве вам дозволено использовать только те ресурсы, что сэкономили в нынешней. Относительно

солдат это означает исключительно сопровождающую колокол команду: сколько солдат прошло через ворота, столько и будет доступно в грядущем бою. Единственный же способ раздобыть новые кадры – «переехать» вражеских солдат Божественной Одамой. Превращение Одамы из простой в Божественную осуществляется с помощью предметов, которые можно обнаружить в безжалостно разрушаемых смертоносных шарах домах. Вся игра состоит лишь из дюжины уровней, и каждый при должной сноровке и везении можно пройти за десять минут. Вопрос, однако, в том, что сноровку эту вам придется приобретать методом весьма многочисленных проб и ошибок: Odama – игра не из легких. Однако ни многопользовательского режима, ни каких-либо

стоящих бонусов, ни какой-либо гибкости в рамках одного уровня не найти. Лишь вы, ваша армия да Одама, сносящая все на своем пути. И на этом фоне заметных и, в общем-то, существенных недостатков красуется неоспоримое достоинство – по-настоящему уникальный игровой опыт. Ни в одной другой игре вам не доведется раздавать приказы не кнопками, а голосом, словно полководец; нигде более вы не сможете уничтожить громадным шаром вражеские армии, освобождая путь своим войнам. Впечатление двойственное. Odama – проект слишком неординарный, чтобы просто пройти мимо него, но в то же время имеющий достаточно количество проблем, чтобы закрыть на них глаза и выложить за игру приличную сумму.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
GameCube
ЖАНР:
strategy.real-time.historic/
special.pinball
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК:
Vivarium
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
<http://odama.nintendo.com>



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

ΝΑ ΑΔΑΒΙΤΕ ΕΙΘΑΑΕΤΕ ΝΑΕΤ ΝΕΟΧΙΤ?



PlayStation 2 (Slim) RUS

5040 δ.



NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack

5600 δ.



Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)

14560 δ.



PSP (EURO) BASE

7000 δ.



Game Boy Micro (Όχι Αύξ)

3220 δ.



Nintendo DS Dualscreen

4200 δ.

Εαδαέ
ιθιηοι!
GamePost



ΙΑ ΙΤΔΑ ΕΕ ΝΙ ΑΙ ΕΟΥ ΕΑΔΟ?

- * Ταθηι ιουε αουαθ ειτ ιυβ-δαθι ου εαθ
- * Εαδου αεγ αναο δαεααεεειτ ιι ου ιθειθαατε
- * Ειθεαεοειτ ιι ου οεαοθεε εε εαθ



Diablo Action Figure

1120 δ.

Necromancer

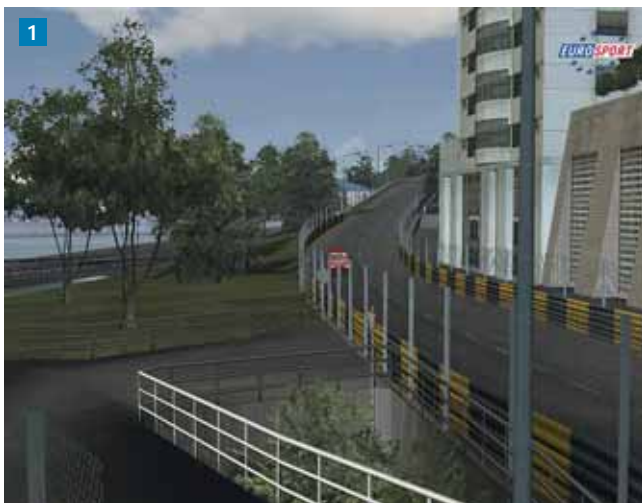
Οδασοβονγ εοδουαδου! Αι ηοι ει ου οηει αεγ. Εεαηνι ουε ι ι ει αι ε ει εεαθεεα.
 Χατ ι εοα: +7 (495) 780 88 25 εεε ι εεεοα: sales@gamepost.ru



Τελ.: (495) 780-8825
 Φακς.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru





УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: racing, special
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: SimBin
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 26
- ▶ ОНЛАЙН: www.race-game.org



▶ Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

1 Ничто так не способствует повышению аварийности, как тесная трасса. И в этом плане Масао не знает себе равных, так что если вы неуютно себя чувствовали в Монако, то сюда лучше даже не соваться.

2 Машина Алекса Занарди. Бывший пилот Формулы 1 в 2001 году в результате автотрагедии лишился обеих ног. Однако смог вернуться в автоспорт и теперь выступает в серии WTCC, причем весьма успешно: в общем зачете он 11-й, а одну гонку даже выиграл.

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ

Похоже это первый симулятор, посвященный гонкам WTCC. Удачная физика, отличный искусственный интеллект. Многие трассы ранее в играх не встречались.

МИНУСЫ

Невысокая производительность. Не лучшая графика, отсутствие телеметрии, зашифрованный файл игровых настроек и множество других мелких недостатков.

РЕЗЮМЕ

Покупать стоит только в том случае, если у вас уже есть GT Legends и GTR2 и вам хочется гобавки. И будьте готовы разочароваться.

RACE – THE WTCC GAME

ВПЕРВЫЕ SIMBIN ВЫПУСТИЛА ИГРУ, В КОТОРОЙ ОТРАЖЕН ТЕКУЩИЙ СЕЗОН АВТОГОНОК. ПОСВЯЩЕННЫЙ ИГРОК ПОНИМАЕТ, ЧТО ЭТО НЕСПРОСТА.

Игра Race посвящена гонкам WTCC (World Touring Car Championship). Это гонки на серийных авто – в правилах FIA записано, что за текущие 12 месяцев каждая машина должна быть произведена в количестве не менее двух с половиной тысяч. Конечно, перед гонками машины подвергаются значительному усовершенствованию, но и здесь установлено множество ограничений (например, объем двигателя не должен превышать 2000 кубических см). В общем, скорости в WTCC куда меньше, нежели в GT-классе, а тем более в F1, и это делает RACE самым доступным хардкорным симулятором современных автомашин. К тому же, гонки скоротечны – всего по 50 километров, что, например, в шесть с лишним раз меньше, чем в F1. Вообще в WTCC много забавных правил. В выходные дни прово-

дятся сразу две гонки, и победителем считается тот, кто наберет больше очков. При этом на стартовой решетке второй гонки первая восьмерка ставится на оборот: тот, кто пришел первым, занимает восьмое место. Мало того, победитель гоночного уик-энда на следующие выходные выйдет с дополнительным балластом в 40 кг (2-е место – 30 и т.п.). Все эти творческие безобразия приводят к тому, что в общем зачете чемпионата происходит постоянная смена лидеров, и до последнего круга заключительной гонки нельзя сказать, кто станет чемпионом. Но одно дело наблюдать за этой чехардой с экрана телевизора, и совсем другое – окунуться в нее самому.

На старт!

Искусственный интеллект по большей части очень хорош,

хотя его жесткость некоторым игрокам может показаться чрезмерной. Дело в том, что в WTCC столкновения машин – дело довольно распространенное, причем в отличие от F1, где любой контакт, скорее всего, приведет к весьма плачевным последствиям, здесь даже ощутимые удары могут пройти незамеченными. Модель повреждений в целом неплоха, хотя, откровенно говоря, мы надеялись на лучшее – все-таки WTCC как никогда требует детальной проработки.

Реестр претензий

Здесь нет телеметрии. Вообще никакой, хотя на самом деле в WTCC телеметрия, разумеется, используется. А оптимальные настройки нам, судя по всему, предлагается искать вслепую. Это, честно говоря, просто шокирует, особенно учитывая,

что видимых причин оставлять столь важную часть игры за бортом нет. Конечно, плотная работа с данными телеметрии – удел лишь наиболее искушенных виртуальных гонщиков. Однако перед нами все-таки не аркада, а очень серьезный симулятор. В общем, такое положение вещей удивляет очень сильно. Race не умеет сохранять игру посреди гонки, причем заметим, что как в GTR2, так и в GT Legends такая возможность была. Текстовый файл с многочисленными игровыми настройками «имя_игрока.PLR» теперь зашифрован! То есть у игрока больше нет возможности настраивать игру по своему усмотрению. RACE требует гораздо больше компьютерных ресурсов, нежели предыдущие игры серии GTR/GTL, и при этом она значительно уступает им в плане графики.

Гонки Мини Куперов

Хотя WTCC и вынесен в заголовок, в игре есть еще пара дополнительных видов гонок. Во-первых, это Mini Challenge класса S, гонки на современных Мини Куперах, а во-вторых гонки на WTCC-машинах 87-го года. Правда, оба этих типа являются явно бонусными и на основное внимание не претендуют. Например, Mini Challenge'06 проводился на совершенно иных трассах, нежели имеются в RACE, за единственным исключением, трассы Brands Hatch. Но и та в Mini Challenge используется в иной конфигурации. Что же касается WTCC'87, то из пяти типов машин, принимавших участие в сезоне 87-го, в RACE представлены только два: BMW M3, занявший ровно половину мест в итоговой десятке, и Alfa Romeo 75 Turbo, в итоговом зачете чемпионата не появившиеся вовсе, поскольку из-за разногласий с федерацией Alfa Romeo они сняли свои автомашины с соревнований. А отлично выступавший Ford Sierra RS Cosworth, взявший вторую половину мест в топ-10, был почему-то разработчиками проигнорирован. Что же касается трасс, то из сезона'87 в RACE имеются только Монца и Брно, да и те, разумеется, только в современных конфигурациях. Впрочем, точное воссоздание исторических трасс – работа невыполнимая, да и неумачный дебют класса WTCC в 87-м – не лучшая тема для готового симулятора.



Через некоторое время после релиза GT Legends основная и большая часть команды Simbin ушла, основав собственную контору под названием Blimey!

Копиты выполнены менее детально, нежели в GTL/GTR2, внешне машины RACE куда проще, они страдают явной полигональной недостаточностью, да и текстуры особой детализацией не блещут, и в целом все это на эталон современной графики никак не тянет. К тому же что-то странное творится с освещенностью. В кабине машины как-то подозрительно темно, с чем очень контрастирует яркая полоска окружающего мира, маячащего в ветровом стекле. Игра не сохраняет повторы свободных заездов и лучшего про-

денного круга, а только гонки. Как в одиночной гонке, так и в чемпионате максимальное число соперников – 24. При этом пилотов гораздо больше (в реальном чемпионате в гонке участвовало в среднем 25-35 пилотов), а потому каждый раз часть пилотов отсекается. Особенно забавно, когда это претенденты на чемпионский титул. Игра создает трудности даже с переназначением клавиш, когда простые функции просто отказываются работать. Это уже вообще ни в какие ворота не лезет.

В игре то и дело обнаруживаются недостатки, которых не было раньше. Они не очень существенные и в глаза бросаются не сразу, но все вместе картину изрядно портят. Поймите правильно, игра вовсе не плоха, и если бы на свете не существовало ни GTR/GTR2, ни GT Legends, то RACE получила бы оценку куда более высокую.

Главный вопрос

Как же могло случиться, что Simbin начала халтурить? (Давайте уж называть вещи своими именами.) А дело в том,

что RACE делала вовсе не та Simbin, которая подарила нам GTR/GTL. Так случилось, что через некоторое время после релиза GT Legends основная и большая часть команды Simbin ушла, основав собственную контору под названием Blimey! games. И разработку GTR2 Simbin предоставила именно Blimey!, а вот RACE делала самостоятельно. Именно этим объясняется почти одновременный выход GTR2 и RACE, как и разница в качестве – поскольку RACE делала, по сути, новая команда, пусть и прикрываясь знакомой вывеской. А Blimey!, завершив работу над GTR2, вскоре объявила о работе над следующим проектом, автогонками с лицензией Ferrari. Вот эту игру мы и будем ждать. **С**

1 Игра лицензирована телеканалом Eurosport, чей логотип теперь постоянно маячит в правом верхнем углу экрана.

2 В настройках минимальное значение клиренса – 80 мм. Машина могла бы и больше, да запрещено правилами FIA, а с этим лучше не спорить.



1 Обучалка в виде набитых текстом всплывающих окошек донельзя скучна, но совершенно необходима в случае, если вы только знакомитесь с серией. Можете сэкономить на спотворном.

2 Многие предметы в игре (ветали, строения, портреты рас и пр.) можно посмотреть крупным планом. Практического смысла в этом нет, да и эстетической радости, как видите, никакой.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
strategy, turn-based sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Strategy First
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Malfador Machinations
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
мультиплеер ремонтируется
- ▶ ОНЛАЙН:
www.spaceempires5.com



▶ Автор:
Ашот Ахвердян
ashot.akhverdian@gmail.com

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ

Четкое следование традициям редкого жанра. Максимальная открытость народному творчеству: со временем игра будет становиться лишь лучше.

МИНУСЫ

Очень слабая графика. Неочевидный интерфейс. Огромное количество ошибок. Полное отсутствие какой бы то ни было новизны.

РЕЗЮМЕ

Любителям космических приключений крайне рекомендуется подождать хотя бы год после релиза. Остальные могут вообще не беспокоиться.

SPACE EMPIRES V

БЕССТРАШНЫЕ ПИОНЕРЫ ПЛОСКИХ ГАЛАКТИК ПОЛЗАЮТ ПО КОСМИЧЕСКОМУ ГЕКСАМ СРЕДИ НАГРОМОЖДЕНИЙ ЗВЕЗД, ПЛАНЕТ И ЧЕРНЫХ ДЫР.

Когда впервые видишь SEV, хочется молча выключить компьютер. Крайне своевременно уловив, куда ветер дует, создатели решили приукрасить свой шедевр кое-каким 3D, и получилось это на редкость неудачно. Плоская сетка гексов, над которой в пустоте висят неподвижные цветные виноградины планет, — кажется, что над игроком просто издеваются. А ведь этот ужас можно еще и вращать. До свидания! Космос знает: его ждут! Знает, что ему будут прощать различные мелкие недостатки, и с готовностью пользуется этим. Карлсон ничего не обещал, но он обязательно вернется, ему просто некуда деваться, во всем Стокгольме всего одно открытое окно. Начинаем заново, карту на мониторе закрываем рукой. Культовые игры оттого и куль-

товые, что у них мало поклонников, зато те, что есть, верны по гроб.

Развивая горизонты

Заселяем планеты, строим на них здания, выделяем деньги на развитие науки, создаем новые виды космических кораблей, пускаем их в производство, отправляем флот навстречу неизведанному, с ужасом понимаем, что мы не одни во вселенной. Первое неприятное впечатление потихоньку забывается, втягиваемся. Листаем многостраничные меню, читаем описания открытий, составляем текст обращения к космическим соседям: они выглядят так, словно сошли с обложки самой дешевой фантастической книги на свете. Мы выглядели не лучше. Здесь поссорились, там подружились. И все-таки она затягивает. Игра парадоксальным образом соче-

тает богатство возможностей с сильнейшим ограничением путей движения. Каждый следующий клик очевиден, он неизбежно вытекает из предыдущего и приводит к последующему. По большому счету, мы ничего не решаем, а только движемся по возникшей откуда-то колее. Примерно день-два вам будет чудиться, что в игре есть нечто большее, чем видно на первый взгляд. Ощущение, что за строчками скудных описаний таится настоящий мир, мы стоим на его пороге и вот-вот туда попадем. Это прекрасное чувство, только ради этого вообще стоит играть, и если в этот момент SEV вдруг сделает шаг навстречу... Не сделает. Игра устарела, как вчерашний чек из супермаркета. В этих декорациях не происходит никакого действия, здесь нет никого, кроме нас.

Дерево открытий сулило что-то удивительное: обычные звездолеты, органические, кристаллические... Можно удариться в религию, а можно в парапсихологию, можно учиться повелевать временем. Возможности казались безграничными, а все опять упирается в боевые модификаторы — три процента там, пять здесь. Издалека поэта так легко перепутать с бухгалтером: оба увлеченно скребут бумагу карандашами.

Небесные аномалии

Игра как-то странно перекошена. Она предоставляет столько возможностей здесь и полностью связывает руки на соседнем экране. Вот чертеж корабля, и мы волны расставить любые агрегаты в любые места корпуса. На что это влияет? Ни на что! Мало того, словно испугавшись, как бы игрок не воспользовал-

Кризис жанра

Ныне космические приключения находятся в тупике. Камень преткновения, не дающий жанру развиваться, касается способа управления космической империей. Пока что их всего два: либо полное управление общими для всей империи параметрами, как в Master of Orion, либо микроменеджмент, управление каждой составляющей (звездной системой, планетой и т.п.) по отдельности, как в Master of Orion 2. Недостатки очевидны: в первом случае это крайне ограниченные возможности управления, во втором – необходимость совершения многочисленных однотипных действий, что приводит к весьма медленному и скучному геймплею ближе к концу игры, когда империя сильно разрастается. Теоретический выход очевиден, но очень трудно выполним – сохранив возможность микроменеджмента, набо в то же время дать игроку возможность полноценно управлять империей, давая общие указания, касающиеся ее развития. Собственно именно это пыталась сделать Master of Orion 3, но игра рухнула под собственной тяжестью, выйдя одновременно обрезанной и неготовой. Печально, но оглушительный провал MoO3 окончательно отбил у глобальных стратегий тягу к экспериментам.



ся полученной свободой, ее отбирают. Почему на фрегате можно ставить 12 двигателей, а на куда больший дредноут только 10? Почему брони можно ровно столько, и не больше? Ведь корабль еще полупустой, и грузоподъемность еще не использована? Почему одно, почему другое...

В угоду балансу у нас полностью отбирают свободу творчества. А зачем тогда обманывать игрока, делая вид, что она тут есть вообще? Гримасы гейм-дизайна видны из-под каждого игрового меню. Мы вольны переоснащать звездолеты, модернизировать здания, пускать звездолеты на металлолом... но не можем сносить здания.

Место на планетах тут едва ли не главный ресурс, а банальный бульдозер так и не был изобретен. Мы упираемся в потолок всех известных наук, а на главной планете главной цивилизации руду добывают, по старинке долбя молотом в стену шахты. Где здесь кнопка «покраснеть»?

Красный космос

И потом, ошибки... Игра буквально кишит ими, как муравейник муравьями. У нас внезапно появляются корабли, которых никогда не было, в тех местах, где им совершенно неоткуда взяться. Во время боя корабли действующих сторон могут взять и просто не тронуться с места – хотя никаких причин для

такого поведения у них нет. Отдельных поздравлений заслуживает и наш кремниевый соперник... с точки зрения интеллекта он примерно соответствует боксерской груше. Он не готов ни нападать, ни защищаться. Он не бросается в погоню. Он занимает стратегические точки на карте, совершенно не понимая, зачем ему это вообще нужно, и наши беззащитные корабли шныряют туда-сюда мимо постов врага. Соперника жалко. Это очень хорошее чувство с общечеловеческой точки зрения, но в игре оно все-таки неуместно.

С миру по нитке

При этом у SEV есть последний, и, вероятно, главный козырь в

кармане. Это игра-конструктор, игра-стройплощадка. Здесь все создано так, чтобы поддаваться как можно более полной модификации с минимальными усилиями. От картинок и до практически любых параметров – все для самостоятельного глобально-космического игротворчества. Не нравится SEV? Хотите все изменить? Пожалуйста, дерзайте. Или же подождите, пока работу сделает кто-то другой. В предыдущей серии Space Empires такой подход себя оправдал, и народное творчество вдохнуло в игру жизнь, обеспечив ей устойчивую популярность. Однако снаряд может устать падать в эту воронку. ☒

1 Экран создания новых типов звездолетов. Один из самых неугачных примеров дизайна в игре.

2 Интересно, зачем нужно распределять свои средства по разным веткам исследований? Бонусов от этого никаких, куда эффективнее по старинке исследовать что-то одно, но быстро.

3 Планеты никуда не движутся, они просто висят себе в космосе. Картинка так же статичная, как этот скриншот.

1 Коридоры. За коридоры сотрудникам EA отныне не выплачивают зарплату, поэтому замкнутых пространств в Medal of Honor Heroes почти нет.

2 Искать укрытия и прятаться – определенно лучший навык, которым обладают солдаты немецкой армии. Даже камень для них – прикрытие. Фашистам и стены помогают: нет-нет да и прилетит в гости вражья пуля сквозь деревянную, каменную или даже стальную преграду.

3 К каждой миссии любой кампании дозволено вернуться и пройти ее еще раз. Таким образом можно собрать ценные наряды для мультиплеера, вроде немецкой пижамы. Вручается за убийство 25-ти врагов человечества.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation Portable

▶ ЖАНР:

shooter.first-person.historic

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТЕР:

«Спорт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Electronic Arts

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 32

▶ ОНЛАЙН:

http://www.ea.com/psp/medalofhonor_heroes

▶ Автор:

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

MEDAL OF HONOR HEROES

УЧЕБНИК ПО ИСТОРИИ, КОЛЛЕКЦИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ МЕДАЛЕЙ... ПРОСТО ХОРОШИЙ ШУТЕР?

Сотрудники Electronic Arts, кажется, уже знают о Второй мировой больше, чем сами ветераны. За время существования золотой жилы – Medal of Honor – они успели пересказать не только школьную программу по этому вопросу, но и предоставить полные энциклопедические данные по каждой включенной в игру операции. Покорив таким образом все домашние платформы, издатель переключился на портативные. Как раз вовремя! Недостаток шутеров от первого лица на PSP теперь не грозит. Изучив опыт других разработчиков, EA сразу пообещали снабдить первый проект несколькими схемами управления. И обещание свое честно сдержали – схем действительно много, да только по-настоящему удобной среди них так и не нашлось.

Выбор такой: Commando (аналоговая пуговица – передвигаться, «фигурные» кнопки – прицеливаться), Elite (все наоборот), Pathfinder (пуговица – двигаться вперед и осматриваться по сторонам, а кнопки – прицеливаться вверх-вниз и стрейфиться), Sniper (то же, но «треугольник» отвечает за прицеливание, а «крест» за прыжок). По названию нетрудно догадаться, что каждая из раскладок заточена под определенный стиль игры. Поэтому схемы для одиночного режима и мультиплеера приходится чередовать – трюки, что проходят с компьютерными противниками, с настоящими бойцами вряд ли прокатят. Одиночный режим поделен на несколько кампаний, каждая из которых состоит из пяти миссий. Иногда игроку дают выбрать между тем или иным задани-

ем, но чаще всего последовательность их выполнения predetermined. Каждая завоёванная точка на карте отмечается флажком, так что всегда можно вернуться к уже пройденной миссии и пробежать ее заново, побив прежний рекорд. Бонусы за прохождение распределяются в зависимости от выбранного уровня сложности. На каждый профиль игрока приходится по три таких уровня, причем проходить их можно параллельно. По счетчику рядом с названием определяется степень завершенности игры. Однако не стоит удивляться, когда после прохождения всей кампании он откажется показывать, казалось бы, законные «сто процентов». Это значит, что во время прохождения вы упустили ценные бонусы или не выполнили часть «необязательных» условий. За все

это присуждаются награды, открываются дополнительные костюмы для мультиплеера. Причем даже на уровне сложности Green, шквал орденов, медалей и прочей формальности обескураживает. Награды выдаются буквально ни за что: стоит убить десять фашистов – получите орден, служите Отечеству дальше; случается убить столько же фашистов выстрелами в голову – какой вы хороший снайпер, примите еще одну медаль! Меж тем сами миссии не могут похвастаться оригинальностью. Условно можно выделить несколько типов заданий, которые успешно сочетаются в рамках одного эпизода. Например, основной целью может быть захват города по контрольным точкам (расставленным тут и там немецким флажкам), в то время как дополнительное задание



Ненстоящие люди

Карта-компас в углу экрана играет роль поводыря-спасителя. Помимо сослуживцев, на ней стрелочками обозначается направление к точкам, указанным в основных или дополнительных целях миссии. Главные – жирной желтой стрелкой, второстепенные – маленькой синей. Сами уровни достаточно большие, вдобавок еще и многоярусные. Так что без помощника, который указал бы путь к городской площади или готовому вывезти из зоны военных действий грузовику, не обойтись. Стоит, однако, заметить, что противники и без этого чужесного приспособления способны вас отыскать. Как? С помощью великого, но хранищегося в строжайшем секрете изобретения Третьего рейха – телепортации. Да-да, иногда немецкие солдаты появляются буквально из ниоткуда. Причем процесс этот тщательно скрывается от игрока. Немцы возникают за ящиками, за грузовиком, в подвале в конце концов. И вливаются в сражение, едва завяжет зеленую каску. Впрочем, как вы заметите чуть позже, сопровождающих вас союзников тоже не грузовики подвозят. И в этом их большая заслуга.



СЕКРЕТ

Для получения дополнительных костюмов в игре выполните требования: Commander – получите Staff Sergeant Rank; German General – получите Sergeant Rank; German Gunner – получите 1st Class Sergeant Rank; Kriegsmarine – получите Specialist Rank; Navy Crewman – получите Corporal Rank; Navy Gunner – убейте 50 врагов в Campaign Mode; US Pilot – убейте 75 врагов в Campaign Mode; Special Forces – убейте 100 врагов в Campaign Mode; Secret Police – убейте 150 врагов в Campaign Mode; Winter Infantry – убейте 200 врагов в Campaign Mode; Sergeant – пройдите Campaign Mode на уровне сложности Veteran.



4 Граната даже если и не поранит каким-то чудом, все равно оглушит. Огн перед нами немец или три? В которого стрелять?

5 Вопреки традициям сериала, лучше не пытаться справиться со всеми противниками самому, а оставить их смышленным напарникам. Они появляются из ниоткуда и растворяются во тьме...



Medal of Honor Heroes go последнего сражается за звание «самой красивой игры на PSP», удивляя четкими текстурами и гальностью прорисовки.

потребуется собрать какие-то документы. Что это за документы, для чего они и как повлияют на ход истории, не сообщается, и в этом главный просчет разработчиков. Несколько шпионских миссий с фальшивыми паспортами, диверсиями и всем тем, за что мы так любили первые части Medal of Honor, – и финальная оценка подскочила бы на балл, не меньше. Впрочем, надо отдать создателям должное. MoH Heroes до последнего сражается за звание «самой красивой игры на PSP», удивляя игроков безупречной анимацией, четкими текстурами и неожиданно высокой дальностью прорисовки. Более того,

каждая карта открыта для свободного исследования. Никаких узких коридоров, прохождения «по рельсам» в один конец и четкой привязанности к скриптам здесь нет. Перед игроком ставятся цели, выполнять которые он волен как заблагорассудится. Это открывает необходимый простор для маневров: отправив сослуживцев обходить, скажем, танк с одной стороны, можно самому зайти с другой и расстрелять отвлекшихся немцев в спину. А лучше подняться на второй этаж здания напротив и, забрав ценные документы с удачно оставленной кем-то винтовкой, избавиться от немчуры из укрытия.

И хотя таких случаев предостаточно, все же интереснее принимать непосредственное участие в городских сражениях. Искусственный интеллект ведет себя неоднозначно: иногда враг удирает от пули, иногда прет напролом, не обращая внимания на пули... В то же время, он оказывается неожиданно предприимчив. Сообразив, что согнать игрока со стратегически важной точки с помощью ружья не получится, он прибежит к помощи гранаты. Гранаты, кстати, имеют неприятное свойство – даже если одна разорвалась рядом и не причинила вреда здоровью солдата, голова после взрыва все равно гудит, а перед глазами всё плывёт.

На несколько секунд изображение размывается, предметы трясются, и оглушённый герой еле-еле перебирает ватными ногами. Что характерно, напарники тоже показывают себя с лучшей стороны. Они отлично умеют прикрывать, никогда не теряются в суматохе, метко стреляют... Да только теми же гранатами пользоваться не умеют. Кидают себе прямо под ноги, и хорошо если отшвырнуть успевают. А нет – и в живых останется только вовремя отскочивший герой. Один против десятка фашистов, с винтовкой против пулеметов... Что ж, на войне как на войне. И не такое случалось. **CM**

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ +
Высокая детализация, роскошный мультиплеер на 32 игрока, быстрые загрузки, множество приятных бонусов.

МИНУСЫ -
Цели миссий повторяются, игра слишком короткая, а к управлению приходится долго привыкать.

РЕЗЮМЕ ✓
Красивая и занимательная, но прерупто короткая игра. Отличный шутер от первого лица, решивший проблему управления лишь через очки. Но наметки верные.



1 Отплясывают би-бой классно, все движения плавно переходят одно в другое – никаких дерганых склеек! Правда, из-за этого приемы выполняются с некоторым запаздыванием после нажатия кнопок.

2 Девушка брейка Ричард «Crazy Legs» Колон неплохо выглядит для своих сорока.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

B-BOY

ИГРЫ О БРЕЙК-ДЭНСЕ ВЫХОДЯТ РАЗ В 20 ЛЕТ. НЕ ПРОПУСТИТЕ!

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ

Оригинальная механика состязаний. Настоящие би-бои, фирменные прикиды, правильная музыка и классная хореография.

МИНУСЫ

Невозможность битв между «самоделными» игроками. «Простои» при просмотре выступлений других би-боев. Однобокость геймплея.

РЕЗЮМЕ

Уверен, настоящие би-бои не только пляшут и переодеваются. Может, книжки читают или кроссворды разгадывают?

Вскоре после триумфа New Sid Meier's Pirates! (ну, вы поняли, о чём я) многие разработчики задались вопросом: «Как Сиду Мейеру удалось второй раз сбить общественности товар двадцатилетней давности?». Секрет успеха не разгадал никто, кроме нестандартно мыслящих британцев из FreeStyleGames. Как вы помните, практически единственным отличием новых «Пиратов» от старых была танцевальная мини-игра. «Вот оно! – поняли «фристайловцы». – Нужно сделать игру, посвященную древним ритуальным пляскам, и дело в шляпе!» И знаете, у них действительно получилось. Забегая вперёд, скажу, что танцевальную механику B-Boy можно назвать самой ин-

тересной в жанре музыкально-ритмических игр, а кроме танцев, в B-Boys практически ничего и нет. С другой стороны, рубятся же люди в файтинги, в которых «одно мочилово»? Правда, в последнее время сериалы вроде Soul Calibur и Mortal Kombat как раз обрастают всяческими Story Mode, а также гоночными и даже шахматными режимами. Можно сказать, что и у B-Boys всё впереди, однако кое-что она готова предложить уже сейчас.

BE A B-BOY

Основной режим, Livin' Da Life (учитесь писать па-бибойски!), предлагает нам примерить кроссовки простого брейк-дэнсера (собственно, «би-боя», или, по желанию, «би-гёрлы»), пробива-



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2,
PlayStation Portable

▶ ЖАНР:
special.rhythm.dancing

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sony Computer
Entertainment Europe

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Сорт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:
FreeStyleGames

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4

▶ ОНЛАЙН:
<http://www.bboythegame.com>



▶ Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

СЕКРЕТ

Набирать в разделе Options\Cheats главного меню (версия для PS2):

- 93665 – открыть персонажа Crazy Legs;
- 26939 – отменить действие всех когов;
- 41549 – скрыть индикаторы тактов;
- 15483 – максимальный уровень хура (у вас и у оппонента);
- 56239 – скрыть колесо тактов;
- 83083 – открыть площадку Red Bull: King of the Ring;
- 20014 – открыть все прикиды в режиме Livin' Da Life;
- 85363 – открыть всех персонажей режима Jam;
- 92750 – открыть все площадки режима Jam;
- 34589 – открыть всех персонажей, все площадки и все аудиотреки режима Jam;
- 85872 – открыть все аудиотреки режима Jam;
- 39572 – открыть все движения, аудиотреки и прикиды режима Livin' Da Life;
- 50361 – открыть все движения режима Livin' Da Life;
- 43649 – открыть все движения для режимов Livin' Da Life и Jam;
- 78727 – открыть все аудиотреки режима Livin' Da Life;
- 17345 – открыть уровень Club;
- 11910 – открыть уровень Pro.

ющего себе дорогу к славе локими движениями натренированных конечностей. Возможности создания внешности персонажа скромны в сравнении с Oblivion или The Sims 2, но сделать его более-менее похожим на себя любимого всё-таки можно. А вот придумать ему имя почему-то не дают – героя, на радость фанатам группы «Каста», будут звать Custom. И всё ради того, чтобы диджей-рефери мог громко выкрикнуть «Кастом!» (имена вроде Vasya или Decl ему не даются).

DA ROLE-PLAYIN' ELEMENTS

Побеждая в танцевальных поединках (throwdowns, как говорят настоящие би-бои), наш герой со временем переходит из любий-

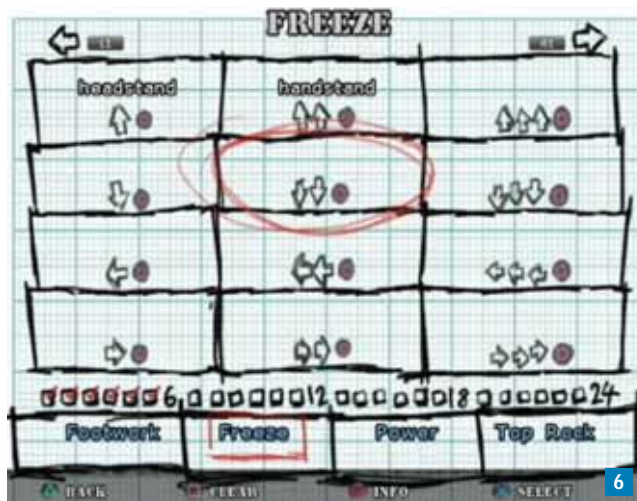
тельской лиги в клубную, а потом и в профессиональную. Начинает он, зная минимум основных движений, однако проигравшие противники учат его новым выкрутасам. Кроме того, репетируя в своей студии (б.-б. lab), можно наострить ещё более лихо крутить «вертушки» (б.-б. windmill) и скакать «забежки» (б.-б. six step), а также освоить новые переходы между движениями.

НА ГРАНИ ТАНЦА И СПОРТА

Как же выглядит состязание? Вне зависимости от формата (турнир, игра на вылет, командное или одиночное выступление), битва идёт за медали в пяти дисциплинах: основы (foundation), ритм (rhythm), переходы (flow), изобретательность (creativity) и кру-



PSP-вариант игры почти не отличается от «старшего» B-Boy – геймплей один и тот же, а графика лишь немного грубее (что позволяет считать ее более красивой в своем формате). Между портативной и «стационарной» версиями даже возможен обмен сохраненными играми. К сожалению, «слить» сейв с PS2 на PlayStation Portable, не имея PSP-версии B-Boy, равно как и наоборот, нельзя. Может показаться, что в B-Boys как раз лучше играть в режиме «гостал из кармана – провел турнир – спрятал обратно», однако на деле этому мешают некоторые досадные препятствия. Все вы отлично знаете болевое место PSP – малое время работы батарей. B-Boy с аппетитом кушает заряд, разминывая бесценные микрофарады на кручение диска во время длительных загрузок, а также на демонстрацию танцев ваших соперников. Возможно, игра могла бы хорошо показать себя в Wi-Fi-сражениях, но в них можно использовать только готовых танцоров – возвращенного кровью и потом мистера Кастома позволяет пасти лишь в рамках режима Livin' Da Life. Но, гадже с учетом всего сказанного, называть PSP-версию B-Boys «плохой» или «хуже из двух» я бы не стал.



тизну (blow up). Участники поочередно выходят на танцпол и «дают жару», стараясь прибрать к рукам как можно больше медалей. Происходящее очень напоминает выступление Тони Хока, у которого отобрали доску, чтобы далеко не укатился. Основное и очень правильное отличие B-Boys от всех прочих ритм-игр – импровизация здесь возможна и поощряется. Вам не нужно тупо жать «крестик», когда на экране появляется «крестик», – нет, вы вольны выбрать любое движение. Главное – во-первых, попасть при этом в ритм, а во-вторых, уметь делать переход между текущим и новым движением. В помощь игрокам под ногами у би-боя бегут метки тактов, раскрашенные в разные цвета. Бе-

лые достаточно просто «отсчитывать» шифтами, чтобы получить медаль за чувство ритма. Синие метки обозначают момент, когда можно перейти от одного движения к другому. Чем больше выкрутасов вы свяжете в цепочку, тем ближе вы к медали flow. Сами движения разбиты на 4 группы, каждой из которых соответствует одна из кнопок джойстика. «Треугольник» отвечает за верхний брейк (б.-б. top rock), «крестик» – за базовые нижние движения, вроде «забежки» и «вертолёта», «кружок» – за крутые приёмы (стало быть, с кручением), наконец, «квадрат» – за удерживание равновесия (б.-б. freeze) в самых причудливых позах. Кроме того, для выполнения некоторых при-

ёмов надо дополнительно потрудиться – например, повторно нажать нужную кнопку в определённый момент. Сложные приёмы помогают вам заработать значок blow up. Не забудем и про медаль «за творческий подход». Этой награды заслуживают те би-бои, которые ловко чередуют движения из разных групп, избегая повторов.

БИ-БОЙЦЫ НЕВИДИМОГО ФРОНТА

В общем, на танцполе скучать не приходится. Скука начинается, когда на площадке появляются ваши противники. Нашему танцору, конечно, позволено приплясывать во время выступления оппонента, а также показывать ему уничижительные жесты, но все эти телодвижения никак не вли-

яют на конечный результат. Понятно, что формат настоящих брейкерских состязаний именно таков, но ждуть, пока оттанцуют все три противника в игре «на вылет», способен только истый фанат брейк-дэнса. Впрочем, прежде всего для фанатов игра и создавалась – именно они способны оценить и прикиды от лейблов, вроде Dope Ammo и Armory Records, и участие настоящих звёзд брейка со всего света, таких как Crazy Legs, Mouse и Ivan, и подборку мелодий – от Black Eyed Peas до Cypress Hill и Джеймса Брауна. Так что, если вы «би-бой» (или «би-гёрл») в душе, смело приобретайте этот диск. Прочим, несмотря на оригинальность, игра может прискутить после пары-тройки турниров. ❏

3 Завоеывая медали на спонсорских выступлениях, вы можете пополнить гардероб фирменными прикидами от Adidas, Armory и других известных и малоизвестных компаний.

4 Многие «самодельные» персонажи отличаются только внешностью, однако стиль всех настоящих би-боев узнаваем. Например, характерная обезьяноподобная раскраска Ivan the Urban Action Figure.

5 Чтобы удерживать freeze-позу, надо балансировать правым и левым шифром. Длительное болтанье ногами в воздухе помогает забрать медаль foundation.

6 Вы вольны сами назначать комбинации кнопок различным движениям. Доступные варианты представляют собой нажатие крестовины в определенном направлении от одного до трех раз, за которым следует кнопка группы.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PS2, Xbox 360, PSP, DS
- ▶ ЖАНР:
sports.traditional.soccer.sim
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Konami
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
1.0
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.pes6.net>



▶ Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

- 1 Поставочный скриншот версии Xbox 360. Далеко от реальности.
- 2 Curva Nord миланского «Джузеппе Меацца». Добро пожаловать в ад.
- 3 Стартовые составы сборных Франции и Италии. Есть Зиган, нет Матерацци.
- 4 «Арсенал» все еще играет на «Хайбери».

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ +

Как и прежде, настройки позволяют все переложить по своему вкусу, а совместимость с самодельными утилитами позволяет без особых усилий переключить что угодно: от бутса до стадиона.

МИНУСЫ -

Графика ниже среднего, большое количество несуществующих команд. FIFA 07 от этого уже отошла, а PES все еще гонимая.

РЕЗЮМЕ 📄

Футбольная модель «сделай сам». Сам исправь названия команд, сам скачай формы, сам измени имена игроков. Склеи, раскрась, играй.

PRO EVOLUTION SOCCER 6

ОТЛИЧНО

САМ СЕБЕ ФУТБОЛ.

На российских спортивных форумах сообщения от поклонников Pro Evolution Soccer всегда можно отличить от постов пользователей, которые относятся к PES без особых восторгов, скажем так, трезво. Еще вчера не слишком деятельные в обсуждении недостатков любимой игры поклонники симулятора футбола от Konami сегодня, на волне успеха игры, просто взбесились, и теперь упреки покатились лавиной. На орехи достается не только самой PES, но даже и FIFA. Фанаты Pro Evo ищут ошибки там, где их быть не может, а если не находят, то обязательно выдумывают: здесь, мол, Роналду в финте ногой не так кру-

тит, здесь Быстров не слишком быстр, а Роберто Карлос – вообще фальшивка, по силам ли человеку в тридцать так сильно по мячу бить. Напоминает типичный случай в соседней песочнице: на татами по военным стратегиям приходит авиасимуляторщик и в пух и прах разносит современную RTS только за то, что истребитель X летает гораздо быстрее, чем должен, а на фюзеляже красуется rip-up картинка. Это все к тому, что пытаться вычленивать из Pro Evolution Soccer 6 хоть что-нибудь новое (и уж тем более похвалить) – все равно что писать диссертацию о едва заметных различиях между братьями Березуцкими. Русский язык таким псевдонаучным начинани-

ям дал меткое определение: переливание из пустого в порожнее. А в рамках форумных тем типа «FIFA vs PES» или «PES 6: что нового?» люди занимаются исключительно сотрясанием воздуха. Сначала попереливают (по формуле «было – стало»), затем сотрясут (тут не обойтись без споров двух лагерей фанатов с применением технологии «свой – чужой»), а потом разойдутся с миром. Давние поклонники FIFA сетуют на дешевую простоту PES, Фанаты Pro Evo – на излишнюю мажорность FIFA, но вместе они только увеличивают число помешанных на футбольных симуляторах. В PES 6 судья стал более терпимым по отношению к мелким фолам и столкновениям.

Он свистит только в случае грубых нарушений, а в других ситуациях молчит, либо дает пострадавшей стороне возможность быстро разыграть мяч. Если нарушение правил происходит вдали от штрафной площадки соперника, игрок имеет право молниеносно продолжить атаку, не прерываясь на ненужный розыгрыш. Прекрасное нововведение, которое сделало PES еще динамичнее. Второе, что заслуживает похвалы, – новые анимационные зарисовки в движениях футболистов. Модели теперь не похожи на дрыгающиеся марионетки, каждое предыдущее движение плавно перетекает в следующее. Master League, самая противоречивая часть Pro Evolution



НА ТРИБУНАХ СТАНОВИТСЯ ГРОМЧЕ

Если вы когда-нибудь играли в Master League, то наверняка замечали, как ничтожно мала зрительская аудитория на трибунах. И если при этом вы включали камеру Wide, то озидало ощущение, будто вы играете по фронтограмму: болельщиков на стадионе нет в помине, а шумовое сопровождение такое, будто матч проходит на переполненном «Нью Камп». Было такое? Было и, к сожалению, есть сейчас. Копати не учла ошибки прошлого года, из-за чего PES 6 страдает абсолютно тем же недугом. Типичная ситуация: предпоследний тур чемпионата, играют команды, занимающие два первых места в турнирной таблице, разрыв между ними – два очка... Но что мы видим? Редкие островки поклонников за воротами, огромные зияющие дыры на центральных секторах. Это баг. Который исправляется крохотной программой Lod Mixer, идущей в комплекте с модулем Kit Server. Устанавливаете ее поверх ехе-файла – и все: на стадионе аншлаг, камера Wide показывает футбол без перевертывания фактов. Горбатого патч исправит.



Soccer, призванная на протяжении нескольких виртуальных сезонов имитировать постоянно меняющийся футбольный мир, но всегда справлявшаяся с этой задачей лишь наполовину, наконец-то заработала если не на 80, то на все 65%. До полного идеала еще далековато, но то, что сейчас разрешает делать Master League, заставит вас сидеть за PES 6 неделями. Причем это не похоже на типичный облегченный режим карьеры или, наоборот, перегруженный тактическими настройками менеджер. Это что-то среднее, притягивающее своей живостью и непринужденностью, не слишком легкое и не очень сложное. В это просто-напросто интересно играть. Во-первых, из-за ожившего трансферного рынка (теперь компьютер к покупке ваших игроков дей-

ствительно проявляет неподдельный скаутский интерес), во-вторых – из-за того, что каждая струна Master League (менеджмент, трансферы, карьерный рост игроков) теперь имеет по три уровня сложности. Какую мелодию играть и какова будет ее тональность – решать вам. Единственная проблема – не обновляющиеся через Интернет составы, но она решаема набором нескольких легких весовых патчей. Беда игры уже который год в том, что на прилавок ее выкладывают куцей, с ничтожно малым набором лицензированных игроков и команд. Понимаю, что на это есть вполне объективные причины (отсутствие прав на рекламу спонсоров, прав на использование образов футболистов и еще многие другие юридические загвоздки), а не желание

угодить лишь избранным клубам и сборным. Понимаю, что со временем положение, дай Бог, улучшится. Но то, что сейчас Копати отказывается играть по правилам рынка и продает Pro Evo как футсिम откровенно маргинальный, – это, конечно, убавляет ей невероятное количество бонусных очков. Иметь на руках замечательную игру, неумело ее одевать (графика, меню, музыка, комментаторы – все такое же, как и год назад) и при этом месяцами находиться на олимпе чартов продаж – это либо нечеловеческий талант, либо нечеловеческое везение. Я больше склоняюсь первому к варианту. Иначе как объяснить то, что после всех продолжительных утомительных процедур по превращению Pro Evolution Soccer в современный симулятор (скачивания, установки и настройки

специальных утилит, пакетов форм, эмблем, звуков и стадионов), люди не только сразу садятся за него на несколько часов, но и потом долго не могут оторваться? Автор этих строк стирал и устанавливал Pro Evolution Soccer 5 несколько десятков раз, успев выучив cd-key наизусть. И все из-за того, что каждый раз после десяти часов непрерывной игры жутко мучила совесть. Что в этой связи будет с великолепной PES 6 – даже страшно представить. На одном форуме кто-то, искавший игру в продаже, создал тему с заголовком «Пропал ПЕС». ПЕС найден, вознаграждение выплачено – пропали мы. ❌



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
action, platform, 3D
- ▶ ЖАНР:
action, platform, 3D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nival Interactive
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
GameOver Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
- ▶ ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/bd_ru



▶ Автор:
Александр Трифионов
operfl@gameland.ru

1 На собранные во время прохождения уровней монеты можно покупать полезные предметы у гоблина. Например, свиток невидимости или защитный амулет.

2 Игровой процесс иногда перемежается мини-играми, вроде полетов на самолете или гонок на вагонетках.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ

Отличный сюжет и диалоги с неглупым и незлобным юмором, хорошая задумка с переключением между героями, мини-игры.

МИНУСЫ

Примитивная графика, неудобная система сохранений, затянутые уровни.

РЕЗЮМЕ

Сценаристу – премию. Более продуманный дизайн, картинку получше – и получились бы русские Psychonauts.

ХРАБРЫЕ ГНОМЫ: КРАДУЩИЕСЯ ТЕНИ

И ВЫСОТЫ БУДУТ ИМ СТРАШНЫ, И НА ДОРОГАХ УЖАСЫ.

Если посмотреть на издательскую деятельность Nival Interactive за истекший год, картина обнаружится весьма любопытная. Фанатский мод к «Проклятым Землям» пятилетней давности, «блокбастер на импорт» в виде Heroes of Might and Magic V и add-on к нему, игра по фильму «Дневной Дозор», первое из грядущего сонма дополнений к «Блицкригу 2» и несколько локализаций. В сущности, повторение в миниатюре линейки любого отечественного издателя. Вы чувствуете, что чего-то не хватает? Правильно, детской игры. Отечественные студии, как правило, ими пренебрегают, хотя аудитория есть, и не маленькая – достаточно посмотреть на количество русскоязычных версий западных проектов категории от «3 до 12». Все хотя бы делать шу-

теры, стратегии или, следуя последней моде, MMORPG. Но положение меняется, и к лучшему. Разработчики Casual Games, которым посвящен репортаж в этом же номере, подобными предрасудками не страдают. Наоборот, они привыкли делать проекты, не слишком сложны и нравящиеся кому угодно, от детского до генерального директора банка. «Храбрые гномы: Крадущиеся тени» – то, что получается, когда подобный подход переносят на создание «большой» игры. Дело, впрочем, не только в «казуальном» подходе. По большому счету, все очарование «Гномов» держится на сюжетных роликах, в которых герои обсуждают происходящее, ругаются между собой и общаются с другими персонажами. Умный, не пошлый юмор, насмешки над фэнтезийными штампами и платформерами

как таковыми, отсылки к Пратчетту и Толкиену и ироничный «голос за кадром», как будто позаимствованный прямоком из Bard's Tale. Дети посмеются над поговоркой про дракона и два выхода из положения, взрослые – над фразой из «Терминатора 2», которую один из гномов периодически говорит своему брату. Кажется, впервые в российской игре есть действительно запоминающиеся персонажи. Простой, но решительный Фафнир, рассудительный Торвальд и хитроумный гoblin-торговец к концу игры становятся как родные. Все это заслуга ведущего геймдизайнера, сценариста и автора диалогов – Евгения Систера. С геймплеем, к сожалению, не все гладко. Задумка была неплохой, хоть и позаимствованной из древней Lost Vikings: один гном умеет двигать ящики и причинять тяжкие

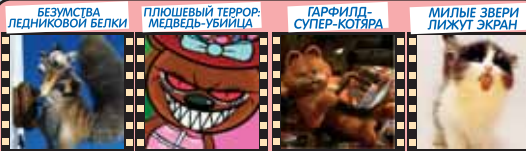
телесные, второй – дергать рычаги и высоко прыгать. Переключаться между ними можно в любой момент, и на этом построено решение всех встречающихся головоломок и даже сражения с боссами. Но, честно говоря, соотношение прыжков – сбора монеток – беготни туда-сюда – истребления всякой нечисти и диалогов могло бы быть другим. Когда раз за разом падаешь в пропасть, неважно, из-за неверного ли глазомера или каприза камеры и вынужден повторять весь путь от последней точки сохранения (вот объясните, зачем они тут?), только чтобы получить следующую минутную порцию здорового смеха, начинаешь задумываться, что лучше бы авторы сняли мультфильм, а игрок сэкономил нервы и время. Но если у вас большой запас терпения и не смущает допотопная графика – не проходите мимо! **С**

WAP.MODEMART.RU

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ - ЗАХОДИ И КАЧАЙ

ВИДЕО \$2,0

Отправь код на номер 4448



ЭПИЗОД 1 25504937 ЭПИЗОД 1 65504939 ЭПИЗОД 1 45504938 ЭПИЗОД 1 45504939
 ЭПИЗОД 2 15504937 ЭПИЗОД 2 55504939 ЭПИЗОД 2 35504938 ЭПИЗОД 2 05504939

85504938 Горячая снегурка
 85504937 Девушка с игрушкой
 65504936 У бассейна жарко
 85504939 Ну и пинкичок!
 45504936 Любовь по-русски
 15504938 От любви не уйдешь
 05504938 Кошки-рыбки
 85504936 Домохозяйка и сантехник
 45504937 Девочка и кефир
 05504937 Горячие шалости блондинок

55504936 Русские пышечки
 25504938 Забавный зомби
 55504938 Ёжик
 65504938 Бабулька и грабитель
 35504937 Супер-очки сквозь одежду
 25504936 Любовь на троих
 15504936 Азиатские игры двух подруг
 55504937 Итальянский жеребец
 65504937 Мария в джакузи
 35504936 Куколка на полу

ТЕМЫ ДЛЯ МОБИЛЬНИКА \$2,0

Отправь код на номер 4448

Твой телефон будет в твоём стиле. Фон, значки, индикаторы и окна станут такими, какими ты их захочешь увидеть!



Убедитесь, что ваш телефон поддерживает темы!
ПРОЧИТАЙ ВНИМАТЕЛЬНО!

Подробная инструкция, стоимость услуг, список поддерживаемых моделей и полный каталог - на www.i-free.ru или wap.modemart.ru. Служба поддержки: support@i-free.ru, 07242 (с моб. тел.), (495) 740 48 55, (812) 438 16 76, Украина (044) 239 23 61. Стоимость запроса на номер 4448 составляет \$0,15, на 4444 - \$0,30, на 4445 - \$0,60, на 4446 - \$0,99 (аб. МегаФон - 30 руб.), на 4447 - \$1,3, на 4448 - \$2 (аб. МегаФон - 90 руб.), на 4449 - \$3 (аб. МегаФон - 120 руб.), на 4161 - \$4,75 (аб. МегаФон - 143 руб.). Стоимость минуты звонка на номер 07242-30, 17 по курсу ЦБ РФ без учета НДС. Для заказа полифонических мелодий, звуков, картинок, доступа в каталог необходимо иметь возможность Вал-доступа в Интернет, который оплачивается дополнительно согласно вашему тарифному плану. После отправки сообщения на короткий номер вам придет вал-ссылка, перейдите по ней и получите ваш заказ. Отправляя заказ, вы даете согласие на получение дополнительной информации по услугам Ай-Фри. Гарантированный срок действия тарифов и кодировки 3 месяца с момента выхода издания.

МЕЛОДИИ+РЕАЛТОНЫ/МРЗ \$0,99

Отправь код на номер 4446

ЛЮБАЯ МЕЛОДИЯ ИЗ ЭТОГО РАЗДЕЛА ДОСТУПНА КАК РЕАЛТОН/МРЗ, ПОЛИФОНИЯ И МОНОФОНИЯ.

В коде мелодии замени X на:
 1-для заказа моно-мелодии Nokia или Samsung, 2-для моно-мелодии Siemens, 3-для моно-мелодии SonyEricsson, 4-для полифонических мелодий и отправь код на номер 4446.
 Для заказа реалтона/Мрз замени X на 5 и отправь код на 4448.

МОБИЛЬНЫЙ ХИТ-ПАРАД
 X3453301 Виа Гра, П.М.Л. Не вешай нос... К/ф "Гардемарины вперед!" X3453449
 X3453275 Город 312. Остануся Госпока удача. К/ф "Белое солнце пустыни" X3453432
 X3453237 Фактор 2. Красавица Бу-Ра-Ти-Но. К/ф "Триключения Буратино" X3453446
 X3453229 Савишева М.Ю. Привет Ландоэн! Танфрда. "Гардемарины в атаку!" X3453404
 X3453226 DJ Дождик. Я ненавижу Позовни мне, позовни. К/ф "Карнавал" X3453459
 X3453222 Т/с "Кадетство". Ранетки Вальс "Мой ласковый и нежный зверь" X3453409
 X3453224 Виа Гра. Цветок и нож Судба (основная тема). "Бумер-2" X3453387
 X3453223 X-Move. В мире животных Зона. Т/с "Зона: таинственный роман" X3453314
 X3453312 Топалов Влад. За любовь К/ф "Служебный роман" (Ремикс) X3453396
 X3453224 Айдмир Мугу. Черные глаза Десятая рота. К/ф "Десятая рота" X3453387
 X3453229 Талыко Игорь. Летний дождь Кинг ринг. К/ф "Бой с тенью" X3453373
 X3453267 Многоotide. В жизни так бывает Вне зоны доступа. "Питер ФМ" X3453373
 X3453324 Чепси (Фабрика б). Чужая невеста Основная тема. "Солнчи" X3453352
 X3453319 Т/с "Не родни красавицы". Выку теба Лебединая "Бой с тенью" X3453426
 X3453295 В. Даничев. Я просто разлу от тебя уиду Тема дороги. "Бумер" X3453367
 X3453343 Дискотека Бавария. Если хочешь нарваться Мобильник. "Бумер" X3453442

ЗАКАЖИ РЕАЛТОН/МРЗ и выбери анимацию или картинку В ПОДАРОК!

ШАНСОН
 X3453724 Мурка Ninanajna. Elena Risteska (Македония) X3453513
 X3453742 Бутырка. Икона Love Is Gonna Save Us. Benny Benassi X3453468
 X3453743 Беллора. Дождь Every Single Day. Benny Benassi X3453468
 X3453715 Дюмин А. Пацаны Satisfaction. Benny Benassi X3453469
 X3453726 Бутырка. Бить воров I Like It. Narcotic Thrust X3453478
 X3453752 Круг Михаил. Коляска No Limit. 2 Unlimited X3453480
 X3453719 Бутырка. Загнать лаской Аулпик. Zot. Tarkan X3453476
 X3453753 Шурфутинский Михаил. Таганка Kuzu-Kuzu. Tarkan X3453476
 X3453731 Круг Михаил. Владимирский централ In tango. In-Grid X3453465

РУССКИЕ ХИТЫ
 X3453577 Reflex. Танцы Песня Коя. М/ф "Алеша Попович и Тугарин Змей" X3453629
 X3453572 Маскава. 7 этаж Песенка Мамонтенка. М/ф "Мамя для мамонтенки" X3453602
 X3453574 Фактор 2. Война Песенка про зайца. К/ф "Бриллиантовая рука" X3453629
 X3453551 Фактор 2. Шапала Если в сердце живет любовь. Савичева Юля X3453692
 X3453594 Сергея. Черный бумер Основная тема. М/ф "Ледниковый период 2" X3453699
 X3453549 Нелара. Пляж и скотч Песенка о лете. М/ф "Бой с тенью" X3453636
 X3453564 Звери. Районы/кварталы Пусть шипит. Римский-Корсаков X3453618
 X3453569 А. Сорти. Красивая любовь Три белых коня. К/ф "Чародей" X3453617
 X3453549 Звери. До скорой встречи Т/с "Моя прекрасная няня" X3453704
 X3453549 Дыши. Битва на льду (дыши) Выку теба. Быстровая Алена X3453698
 X3453556 Айдмир Мугу. Черные глаза (remix) Черные глаза. Айдмир Мугу X3453698
 X3453558 Елестиче и Агаш. Восточные сказки Le Jouet. К/ф "Игрушка" X3453629
 X3453549 Зара (Фабрика б). Любовь - красавица Дуняя сонет. Белкович X3453698
 X3453533 Согидана (Фабрика б). Сердце - магнит Симфония №40. Моцарт X3453597
 X3453528 Пьяные животные. В мире пьяных животных Рома. извини. Звери X3453649

МЕЛОДИИ \$0,99

Отправь код на номер 4446

Внимание! В коде мелодии обязательно замените X на цифру: 1 для монофонии Nokia или Samsung, 2 для монофонии Siemens, 3 для монофонии SonyEricsson, 4 для полифонии Nokia, Siemens, SonyEricsson, LG, Philips, Pantech, Sagem, MyX и прочих, поддерживающих загрузку мелодий через WAP.

РЕКОМЕНДУЕМ
 X2306535 Usher. Yeah! London Bridge. Fergie (Black Eyed Peace) X2306703
 X2306538 Arashi. Boro Boro Клубная зона. Карина/Доминик Джукер X2306698
 X2306549 Madonna. Hung Up Hips Dont Lie. Shakira feat. Wyclef Jean X2306622
 X2306541 50 Cent. Candy Shop Somebody's Watching Me. Beatzbreak X2306627
 X2306531 Enrique. Final Countdown Невозможное возможно. Билан Дима X2306639
 X2306529 Eagles. Hotel California Stars Are Blind. Paris Hilton X2306707
 X2306533 Scorpions. Still lovinyou Колумбия пикчер. Банд Эрос X2306626
 X2306550 Сектор газа. Демокрилизация Sexycab. Justin Timberlake X2306662
 X2306536 Enigma. Return to Innocence Where'd You Go. Fort Minor X2306642
 X2306558 James Last. Одинокий пастух Chori Chori. Arashi/Aneela X2306666
 X2306557 Билан Дима. Never Let You Go А потому что. Карина М. X2306694
 X2306534 Т/с "Бандитский Петербург" Buttons. Pussicat Dolls X2306629
 X2306544 Шолог Михаил. За глаза твои карие Loves Me Not. Tatu X2306661
 X2306532 Modern Talking. You're My Heart You're My Soul Отпускаю. Максим X2306649

НАШИ ХИТЫ
 X2306581 "Профессионал" Так устроен этот мир (Never...). Билан Дима X2306589
 X2306582 "Mortal Combat" Если хочешь остаться. Дискотека Авария X2306617
 X2306582 К/ф "Твин-Пикс" Малинка. Дискотека Авария/Фриске X2306621
 X2306587 М/ф "Гарфилд-2" Обмани, но останься. Виа Гра X2306599
 X2306575 "Красотка". Pretty woman Это была любовь. Билан Дима X2306601
 X2306568 "Миссия невыполнима-3" Белые розы. Ласковый май X2306620
 X2306566 "Титаник". My Heart Will Go On Пошли его на... Лолита X2306615
 X2306580 "Мадагаскар". I Like To Move It Романтика. Фабрика X2306598
 X2306588 "Тачки (Stuck Berry)". Route 66 Нежность. MacSim X2306597
 X2306583 "9 1/2 неделя". You can leave your hat on All About Us. Taty X2306604

ЗВОНКИ \$0,99

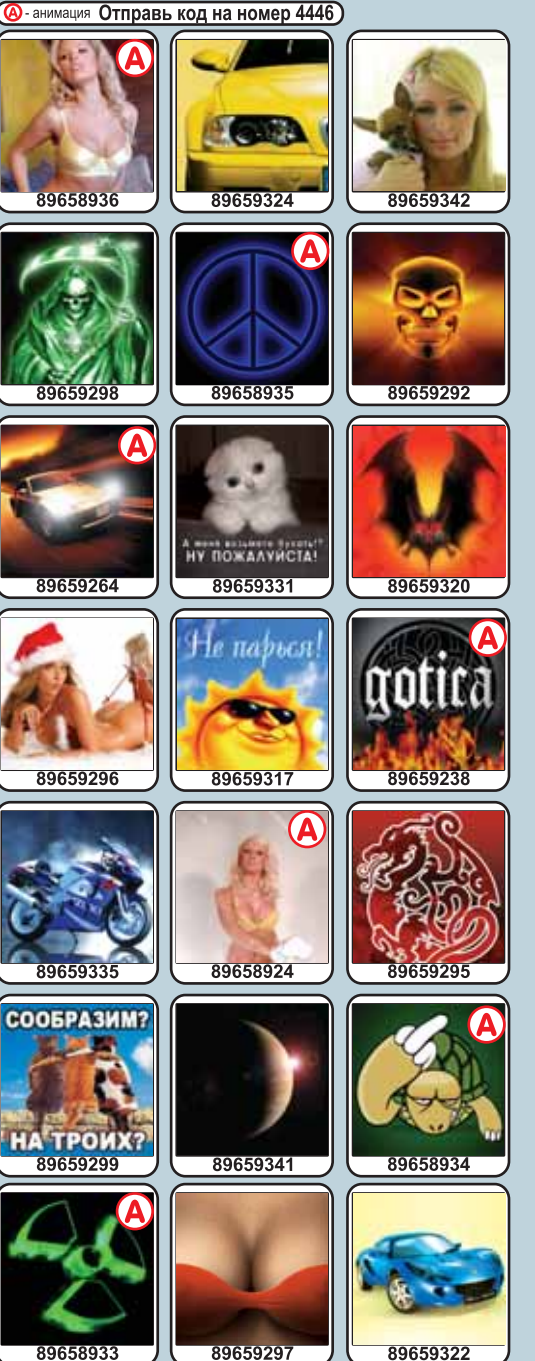
Отправь код на номер 4446

Реалтоны во всех форматах
ГОВОРЯЩИЙ ТЕЛЕФОН
 89659003 Звончек привет!
 89659075 Чай-то телефон звонит
 89659008 Это твой телефон говорит
 89659090 Смс, смс (диджитал смс)
 89659021 Смс-С-с смс пишешь!
 89659098 Возьми меня, ну возьми меня
 89659092 Любимая моя, возьми трубку...
 89659004 Опять звонит этот придурок!
 89659016 Постучай, тебе кто звонит!
 89659012 Трубку возьми! Пабазальить нада!
 89659022 Ваше превосходительство! Звонят-!
 Хотите услышать, как звучат голосовые звонки - набери 0878
 Убедись, что твой телефон поддерживает звонки!

МОДНЫЕ ЗВОНКИ
 Кто тут, б'я, названивает? Хм!и надо? 89659055
 Ласточка, я так хочу тебя услышать! 89659056
 Фантастический оргазм. Эротон 89659029
 Ну возмощ тирулку - заражу! 89659054
 Смех обезьяны сивачи 89659034
 Смех бешеной коровы 89659031
 Сиваст дельфина 89659036
 Музыкальные кошки 89659048
 Засоборный мат 89659044
 Женский оргазм 89659032
 Пение птиц 89659039

КАРТИНКИ \$0,99

Отправь код на номер 4446



Время Героев

УЖАС ИЗ ПОДЗЕМЕЛЬЯ

МИР НЕ ДОЛЖЕН ПОГРУЗИТЬСЯ ВО ТЬМУ!
 ГЕРОЮ СНОВА ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЗЯТЬСЯ ЗА БОЕВОЙ ПОСОХ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ САМЫЕ СИЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Перенесись в мир магии и сражений в месте с нашим героем! Тебя ждут невероятные приключения, ведь поверженное зло снова показало свой мертвый оскал.

ВНИМАНИЕ! ПРЕЖДЕ ЧЕМ ЗАГРУЗИТЬ JAVA-ИГРУ, ПРОВЕРЬТЕ ЕЕ СОВМЕСТИМОСТЬ С ВАШИМ ТЕЛЕФОНОМ!
 ЗАЙДИТЕ С ВАШЕГО ТЕЛЕФОНА НА САЙТ www.i-free.ru, В РАЗДЕЛ JAVA-ИГРЫ, ГДЕ ОТОБРАЗИТСЯ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ ВЫ МОЖЕТЕ ЗАГРУЖАТЬ В ВАШ ТЕЛЕФОН

СКАЧАЙТЕ ПРЯМО СЕЙЧАС!
 ОТПРАВЬТЕ 4690542 НА НОМЕР 4449

СТОИМОСТЬ \$3.0

На правах рекламы



Как это было...

Напомню суть игры: на уровень со множеством препятствий высыпается стадо прямоходящих зверюшек. Ваша цель — провести их к выходу за отведенное время. Непосредственно управлять ими нельзя, но можно выдвигать зверькам «профессии», позволяющие разрушать преграды, рыть землю, строить мосты, лазать по вертикальным стенам и падать с высоты, не разбиваясь. Однако количество применений каждой профессии ограничено.



ХОРОШО



1 При переносе с широкого экрана PSP картинка чуть-чуть сжалась по горизонтали.

2 Взведешь катапульту слишком сильно — брошишь леммингов на колья. Закрутишь слабо — утопишь их в речке.

3 Умело установив камеру, можно не дергаться всем телом, а играть огнями кистями рук. Напрягаться не надо, и голова не мешает.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2

▶ ЖАНР:
special.puzzle

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sony Computer Entertainment Europe

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Спорт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:
Team 17/Rusty Nutz

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

▶ ОНЛАЙН:
<http://www.yourpsp.com/lemmings>



▶ Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ



Графика не изменилась при переносе с PSP, однако на большом экране лучше видно, что происходит в игре. Уникальный режим «геймер-мост».

МИНУСЫ



Базовый геймплей все-таки больше подходит для портативной консоли. Нельзя выкладывать в Сеть прохождения миссий — ни обычных, ни «айтоевских».

РЕЗЮМЕ



Две игры в одной коробке: сделанный под копирую порт с PSP и оригинальная «головоломка тела» для EyeToy.

LEMMINGS

PUZZLE OF FLESH, NO HE PHANTASMAGORIA?

Название PlayStation Portable в пору переводить как «подходящая для портирования на PlayStation 2». Вслед за бандитами из Liberty City Stories на большой экран с маленького перепрыгнули роботы из Tokobot; угодили в эту компанию и наши старые знакомцы лемминги. Версия для PS2 состоит из двух независимых частей: одна из них практически повторяет версию для PSP*, а вторая содержит 20 уровней, специально созданных для игры с помощью камеры EyeToy. Оставив «камерную музыку» на сладкое, поздороваемся со старым знакомым. Нас ждут те же 120 «оригинальных» (ещё из DOS-версии) и 36 «особых» (добавленных для PSP) головоломок, а также редактор уровней. Управление в иг-

ре и редакторе — как в карманной системе. Неудивительно, что созданные в редакторе на PS2 уровни совместимы с Lemmings для PSP, и наоборот. Передать готовые головоломки напрямую от одной консоли другой нельзя — можно только закачивать их в Сеть и скачивать оттуда же (ваша PS2 ведь уже подключена к Интернету)? На портале игры лежат тысячи уровней, созданных энтузиастами, а также списки ударников лемминговодческого труда, быстрее всех прошедших миссии из раздела Special. Есть желающие побороться за место на доске почёта? Нет? Тогда милости просим во вторую половину игры. Лемминги в ней вконец обленились и трудиться не хотят, а только расхаживают туда-сюда. Так что работать прокладчиком тонне-

лей, лифтьером, стрелком из катапульты и даже... мостом придётся вам, игроку, собственной персоной. Впервые в истории видеоигр сам геймер является частью ландшафта! Впрочем, вжимать голову в плечи, чтобы изображаемый вами мостик был ровнее, поднимать большой палец, преграждая леммингам дорогу, и переносить их через речку в ладошке можно только в тех местах, где отсутствует задний план. Там, где фон полупрозрачен, вы можете лишь воздействовать на элементы обстановки: обрушивать камни и деревья, переключать рубильники, заводить катапульты, перебрасывающие леммингов через пропасти. Нельзя сказать, что игра превратилась в чистый экшн, — из головоломки просто убрали промежуточное звено. Если раньше

было «придумай, что сделать, — нажми кнопку — смотри, как персонаж выполняет действие», то стало «придумай — сделай». Игра заставляет спинной и головной мозг работать в дуэте, и уже за это заслуживает хорошей оценки. Поставить высший балл мешает недуг, общий для всех игр, использующих камеру: движения игрока не всегда корректно распознаются. Можно ещё пожаловаться на малое количество миссий, но творческий человек всегда найдёт способ их переиграть. А что если вместо спины подставить спинку стула? А что если играть вдвоём? А полетит ли лемминг, если дать ему щелбана? Не на этот ли вопрос мы ждали ответа полтора десятка лет, прошедших с выхода самой первой Lemmings? **СД**

* см. обзор в «Стране Игр» №212



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 / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrinum 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.И. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерапейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anszan Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онблэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Параграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

The Longest Journey

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

adventure, third-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Empire Interactive Entertainment

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«ТС»

РАЗРАБОТЧИК:

Funcom

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 CD

ОНЛАЙН:

http://games.ic.ru/tlj/



Пару месяцев назад свет увидела замечательная во всех отношениях локализация одного из лучших квестов последних лет – Dreamfall, продолжения The Longest Journey. На первый взгляд, порядок выхода русскоязычных версий этих двух проектов нарушен – сначала вторая часть, затем первая. Но на самом деле, не имеет значения, как именно вы окунетесь в удивительную вселенную, придуманную Рагнармом Торнквистом. Надо сказать, что за прошедшие годы «Бесконечное путешествие» ничуть не утратило шарма и увлекательности. Скорее, даже наоборот. К тому же локализация получилась не просто образцово-показательной, а почти безупречной. Над переводом корпели профессионалы, которые прониклись этим удивительным приключением, – всё сделано с любовью и точностью: почти никаких «корявостей», недоразумений с падежами и прочих бед отечественных локализаций. Есть небольшая неприятность с пропадающими шрифтами, но избавиться от неё довольно просто. Что касается озвучения, то тут можно только аплодировать – высший пилотаж! Вдобавок, несколько актёров трудились над одними персонажами в обеих локализациях. Словом, сотрудничество издателей приносит плоды, да ещё какие!

РЕЗЮМЕ

Прекрасный пример творческого подхода к локализации. Тем более что речь идет о подлинном шедевре.



КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ 2

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Galactic Civilizations 2

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy, turn-based, sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Paradox Interactive

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«ТС»

РАЗРАБОТЧИК:

Stardock Corporation

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 CD

ОНЛАЙН:

http://www.snowball.ru/federation/



Одно из главных направлений, в котором поднатерела всем известная студия snowball.ru, – локализация глобальных стратегий. Дело очень сложное и чрезвычайно трудоёмкое. Одних только внутриигровых текстов набирается на много тысяч строк. И это не говоря уже про кучу достаточно непростых для перевода терминов и описаний и почти полное отсутствие озвучки. «Космическая Федерация 2», необычную рекламу которой («Никаких переговоров с дренджинами!») вы могли видеть еще с лета, – типичный пример. Лишь в заставках можно услышать неплохо подобранный женский голос. Что касается непосредственно перевода, то тут «сноуболловцы» расстарались на славу – играть удобно и приятно. Некоторые шероховатости, наподобие «технологовистов» присутствуют, но обусловлены они вполне прозаическими причинами – например, ограниченным количеством допустимых символов в какой-нибудь строке интерфейса. Можно слегка пожурило локализаторов за не самый удобный шрифт, но в конце концов и к нему привыкаешь.

РЕЗЮМЕ

Довольно сложная из-за количества текста для перевода игра. Исполнение, тем не менее, на твердую четверку с плюсом. Или пять с минусом – как угодно.



WARHAMMER 40000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Warhammer 40000: Dawn of War

– Dark Crusade

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy, real-time, sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Relic Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-8

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=265



Студии, которые раз за разом выпускают лишь шедевры или, в редких случаях, просто хорошие игры, можно перечислять по пальцам одной руки. Ну, Blizzard, ну, Bioware... одной из немногих команд, достойных занять место в этом ряду, является Relic Entertainment. Создатели обеих частей Homeworld, недавней Company of Heroes и блестящей Warhammer 40000: Dawn of War и высококачественных дополнений к ней. Второй add-on принёс не только новую кампанию и парочку новых рас, Тиранидов и Тау, но и существенные изменения в структуре одиночного прохождения. Вместо череды миссий теперь есть карта планеты, разбитая на регионы, которые захватываешь в том порядке, каком вздумается. Не подвела и «Бука», быстро выпустившая русскую версию, а спустя день после релиза опубликовавшая патч, необходимый для сетевой игры через Gamespy. Такое внимание к игрокам радует. Тем более, и перевод, и озвучка – вполне на уровне.

РЕЗЮМЕ

Право локализовывать игры серии Dawn of War перешло от тангема GFI / «Руссобит-М» к «Буке». Но на качестве локализации это никак не сказалось.



RISE & FALL: ВОЙНА ЦИВИЛИЗАЦИЙ

▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Rise & Fall: Civilizations at War

▶ **ПЛАТФОРМА:** PC

▶ **ЖАНР:**
strategy.real-time.historic

▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Midway Games

▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
ND Games

▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
Stainless Steel Studios
и Pacific Beach Digital

▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8

▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD И 4 CD

▶ **ОНЛАЙН:**
www.nd.ru



Предполагалась, что из Rise & Fall получится настоящий игровой блокбастер. Чертовски красивый, зрелищный, захватывающий.

Собственно, всё вело к тому, что проект удастся. Если бы только в начале прошлой зимы не закрылась студия Stainless Steel Studios. Дорабатывать игру отдали малоизвестной конторе Pacific Beach Digital. Как результат – гениальное полотно оказалось залатано непонятными обрывками, и скрестить RTS с action у разработчиков толком не получилось. Вышло слабовато, но всё же приемлемо. Поэтому на русскоязычную версию стоит обратить отдельное внимание. Локализация вышла под брендом ND Games, а это, как показывает практика, гарантирует серьёзное отношение к переводу. Усилия товарищей из отдела локализации не пропали втуне: игроки, наверняка, по достоинству оценят проделанную работу. Всё выполнено на хорошем, профессиональном уровне.

РЕЗЮМЕ

Еще одна качественная работа локализаторов «Нового Диска», выпущенная под новым брендом. ND Games продолжает набирать обороты.



STRONGHOLD LEGENDS

▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Stronghold Legends

▶ **ПЛАТФОРМА:** PC

▶ **ЖАНР:**
strategy.real-time.fantasy

▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Take 2 Interactive

▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«1С»

▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
FireFly Studios

▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-4

▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD

▶ **ОНЛАЙН:**
http://www.1c.ru/str_legends/



Очень жаль, что возможности серии Stronghold так до конца и не раскрыты. Мы ждали качественного нового уровня игрового процесса ещё во второй части. Но не получилось. Потом надеялись на необычную Stronghold Legends. И в этот раз – мимо. Парочка любопытных идей и старая игровая механика, лишь испорченная бестолковыми новшествами, – вот как вкратце можно охарактеризовать проект. Формула проста: в спешке клепаем армию побольше, выделяем рамочкой и посылает в гущу битвы, не забывая подводить подкрепления. Игровой процесс примитивен и скучен, а графика давным-давно устарела. К локализаторам же особых претензий нет. В меру качественно, в меру аккуратно. Неплохая подборка шрифтов, средний уровень актёрской игры, приемлемый перевод с не так уж и часто встречающимися ляпами. Добротная, но не очень яркая работа. Беда даже не в русскоязычной версии, а в игре как таковой. Не цепляет.

РЕЗЮМЕ

«Конвейерная» локализация от «1С», тем не менее, может похвастаться приемлемым уровнем качества. Вот только сама игра галека от совершенства.



ОБИТЕЛЬ ЗЛА 2

▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Resident Evil 2

▶ **ПЛАТФОРМА:** PC

▶ **ЖАНР:**
action-adventure.horror

▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Capcom

▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«Акелла»

▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
Capcom

▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD

▶ **ОНЛАЙН:**
http://www.akella.com/ru/games/residentevil2



Хотите узнать, как начиналось великое противостояние спецназа S.T.A.R.S. и зловещей корпорации Umbrella? Интересно, как Леон Кеннеди провёл свой первый рабочий день в полицейском участке Ракун-сити? Смело покупайте комплект «Resident Evil + Resident Evil 2»! Пусть трёхмерные модели угловаты, а разрешение статичных фонов не переваливает за 320x200, художники и аниматоры постарались на славу, и персонажи с интервьюерами смотрятся гораздо живее иных современных поделок. Геймплей радует обилием средств уничтожения чудищ (впрочем, от тормозных зомби лучше и экономнее просто убежать), а также возможностью увидеть то, что осталось «за кадром», пройдя игру другим персонажем. Resident Evil выдана на наш суд в девственной англоязычности; в RE2 переведены все печатные тексты, речь оставлена на английском. И всё было бы ничего, но в игре нет субтитров! Так что, хотя неанглоговорящие игроки и разберутся, что надо делать, многие сюжетные ходы для них останутся загадкой.

РЕЗЮМЕ

Классика хоррор-жанра, интересная и по сей день. Увы, разобраться в сюжете смогут лишь владеющие английским языком.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Как, согласно легенде, звали отца короля Артура?
1. Утер
2. Мордрег
3. Септимус

2. Исполнительница главной роли в фильме «Обитель Зла»:
1. Мишель Родригес
2. Мила Йовович
3. Наташа Королёва

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 28 февраля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 01/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 22 (222)

Кожеников Олег (Татарстан).

Правильные ответы
- D-Day (A)
- Марокко (B).

1. Голограмма дракона? К чему бы это?
2. Делаем сурьбозонный выбор между рогатым злом и раскосым добром.
3. Некроны – очень неприятные типы. Еще бы, ведь главное их стремление – уничтожить все живое.
4. Беспорное восточество Rise&Fall – красивая графика.
5. Что-то, а штурмы разработчикам угадись – красиво. Но, как всегда, бестолково.
6. Старые гешушкины часы. Может, внутри заначка?

АЛЬФА: АНТИТЕРРОР.
ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯDUCATI WORLD
CHAMPIONSHIP

ПОВЕЛИТЕЛЬ СНОВ

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Альфа: Антитеррор.
Золотая Коллекция

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy, turn-based, modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GFI / «Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:

GFI Russia

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

www.gfi.ru/index_text_and_img.php?id=731



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Ducati World Championship

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

racing, motorcycle

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

digital tainment pool

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Artematica Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-2

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD И 4 CD

ОНЛАЙН:

http://www.akella.com/ru/games/ducati



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Yume

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

action, platform

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Planeta DeAgostini Interactive

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GFI / «Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:

Freak Frog Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

ОНЛАЙН:

www.planetadeagostini.net/ongames/ficha.asp?IDProducto=087921001



Далеко не всякая игра удостоивается «золотого» издания. Во-первых, для этого необходимо, как минимум, выпустить дополнение, а ещё лучше парочку. Во-вторых, завоевать любовь игроков и продать приличное количество копий. Следует полагать, что «Альфа: Антитеррор» отвечает обоим требованиям, и вот оно, «золотое» издание, лежит перед нами. Оно, естественно, включает в себя оригинальную игру и add-on «Мужская работа». И также кое-что помимо обязательного набора. А именно: новые карты, расширенное меню команд и, по заверениям издателя, улучшенный искусственный интеллект противников. На первый взгляд, они и в самом деле ведут себя поумнее, но для тщательного анализа требуется больше времени, поэтому заявлять о качественно новом уровне AI не возьмемся. В любом случае, «Золотая коллекция» предназначается в первую очередь тем, кому пришлось по душе первая часть и дополнение.

РЕЗЮМЕ

Типичное «золотое» издание. Присутствуют кое-какие «нештатные» изменения и улучшения, на общий уровень проекта не влияющие.



Симуляторы мотогонок – не слишком частые гости в наших краях, но время от времени заглядывают на огонёк. И, в общем-то, привередливому игроку есть из чего выбирать. Достаточно вспомнить вышедшую в прошлом году MotoGP 3 или совсем свежую Super-Bikes: Riding Challenge. Проекты в чём-то неплохие, но далеко не идеальные. А, следовательно, разработчикам, решившим попробовать силы в этом жанре, найдётся чем удивить публику. Товарищи из Artematica сделали ставку на национальный колорит. Судите сами: итальянская студия делает симулятор мотогонок под маркой итальянского производителя, с Лорио Капиросси в качестве главной приглашённой звезды и итальянскими же музыкантами из Lacuna Coil, написавшими саундтрек. Всё бы ничего, но из-за невзрачной графики и чрезмерно аркадного геймплея игра смотрится блекло даже на относительно невыразительном фоне конкурентов.

РЕЗЮМЕ

Неудачная попытка итальянских разработчиков откусить свой кусок «пирога виртуальных мотогонок».



Давненько мы не видели стоящего платформера на PC. В консольном стане с представителями этого жанра дело традиционно обстоит намного лучше. Но ведь и «компьютерщикам» хочется иногда попрыгать по уровням, расслабиться и вспомнить старые добрые деньки. Те же игроки, которые ещё слишком малы, чтобы хоть что-то вспомнить, и вовсе будут рады новой игре. Впрочем, по чести говоря, «Повелитель снов» – не самый хороший платформер. Не хватает чёткости управления, кое-где не продуман дизайн, местами раздражает акробатика. Уровни вообще похожи друг на дружку: мы насчитали от силы три с половиной разновидности. Правда, порой уровни имеют особенную «фишку», вводят в игру новый интерактивный элемент. Положение скрашивают милая и качественная графика, приятная на слух музыка, а также несколько интересных боссов.

РЕЗЮМЕ

Хороший платформер с приятной графикой и интересным, пусть и хромающим на обе ноги, геймплеем.



1 Федор, ты чего это мне автомат к затылку приставил, а?

2 Еще немного, и мы помчимся вперед, к пока еще далекому финишу.

3 Назар, в 90-е!



ПЕТРОВИЧ СТРОИТ САМОЛЕТ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Mulle Meck 5

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

special.edutainment

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

PAN vision

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Levande Bocker

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

ОНЛАЙН:

http://games.ic.ru/petro_samol/



Перед нами новая детская игра от плодотворного альянса «1С», troll.ru и PAN Vision. очередная часть «Петрович строит...» наверняка понравится всем будущим авиаконструкторам, механикам и любителям техники. Проект представляет собой незамысловатый квест-головоломку для юных геймеров. Сперва собираем самолёт, потом путешествуем по довольно большой карте с множеством мест, которые можно посетить. В каждом живут милые и забавные персонажи, с которыми можно поговорить. Собираем предметы, не забываем вовремя подзаправиться и осторожно садиться – ведь запас «жизней» у нашего летательного аппарата ограничен. В целом, в меру увлекательно. Добавить бы сюда чуть большее разнообразие и улучшенную графику – было бы совсем хорошо. Впрочем, и в нынешнем состоянии игра определённо понравится вашим маленьким братьям, сестрам, племянникам. Ну или детям и внукам.

РЕЗЮМЕ

Достаточно неплохая детская игра. Не шик, но, в принципе, сгодится.



АЛЬЯНС: ДВОЙНОЙ УДАР

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Alliance: Future Combat

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy.real-time.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Strategy First

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GFI / «Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:

Gameyus Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 CD

ОНЛАЙН:

http://www.gfi.ru/index1.php?langid=1&id=362&category=20&men_id=6



Первое, что обращает на себя внимание в этом проекте, – занимательно-бредовая предыстория. Итак, на дворе 2008 год. Несколько ближневосточных государств объединяются в странное политическое образование под названием Демократическая Республика Северный Джомбистан. Всенародно избранное правительство этой замечательной страны с радостью соглашается разместить на своей территории секретную военную базу США, на которой американские учёные проводят генетические опыты и испытания новейших образцов вооружения (надо полагать, биологического и химического). Вся эта идиллия рушится, когда возникает угроза со стороны террористической организации G.D.A., возмечтавшей «наложить лапу» на результаты трудов граждан в белых халатах. Ей противостоит спецотряд звёздно-полосатой армии – A.E.G.I.S. Дальше просто – выбираем сторону и проходим кампанию. Играть скучно – тактика отсутствует, AI тоже, графика не блещет, дизайн карт слабоват. Проходной проект на надоевшую уже тему.

РЕЗЮМЕ

Невнятная тактическая RTS на популярную в этом сезоне «ближневосточную» тему.



КАПИТАН САБЛЕЗУБ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Kapten Sabelland

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

adventure.third-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

PAN Vision

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Capcom

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

ОНЛАЙН:

<http://games.ic.ru/sabetooth/>



Так уж получилось, что культура создания детских игр у наших разработчиков отсутствует. Сейчас это не является ни ключевым, ни хотя бы значимым направлением развития отечественной игровой индустрии. Но при этом в хит-парадах продаж от каждого издателей неизменно присутствуют подобные игры, пускай и не на верхних строчках. Главным «источником» детских проектов является локализация зарубежных продуктов. Как, например, «Капитан Саблезуб» от шведской PAN Vision. Между прочим – одна из крупнейших студий в стране, но с удовольствием разрабатывающая такие вот игры. Небольшой значок «5-12» на обложке диска чётко очерчивает аудиторию: и в самом деле, приключения отважного юнги вряд ли придется по душе подростку или взрослому, но наверняка понравятся ребёнку. Чудесный стиль, интересный игровой процесс плюс любовное отношение локализаторов из troll.ru к озвучке и переводу. Чего только стоит переозвученная вступительная песня с мощным положительным зарядом. Единственное, что расстраивает, – графика. Но мультяшный дизайн и ролики сглаживают недостатки.

РЕЗЮМЕ

Отличный каннигат на звание «лучший погарок ребёнку от 5 до 12 лет».



4 Петрович любит собирать самолеты из всякого хлама. Что характерно, летные испытания почему-то выпадают на нашу долю.

5 Ох и нагавали же нам всякой техники. От последней модификации M60 до всем известного «Абрамса».

6 Только высадились, а мальчонку уже по скалам прыгать потянуло. И в кого это он такой?

Киберспорт

НОВОСТИ РОССИЙСКОГО И МИРОВОГО КИБЕРСПОРТА

Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Каждому сильному игроку когда-то придется почувствовать вкус поражений, уступая дорогу молодым талантам. Подобное кажется абсурдом, когда ты на вершине, но ASUS Autumn Cup (и не только он) показал, что даже такой опытный дуэлянт, как Deadman способен оступаться. Virtus.pro также регулярно чередуют победы и поражения и ничего не могут поделать. Видимо, никому не избежать этого процесса, главное - встретить его достойно, искать новые силы, как это делает FatalIty. Сегодня в номере: репортаж с осеннего Кубка ASUS, анонс второго сезона Регулярного чемпионата НПКЛ и результаты европейского первенства по Battlefield 2142.



ASUS AUTUMN CUP 2006

24 -26 ноября в столичном игровом центре 4GAME состоялся пятнадцатый международный турнир из серии ASUS Cup под названием Autumn Open 2006. Спонсором мероприятия традиционно являлась компания ASUS при поддержке Intel, Microsoft, Logitech, ATI и Kingston. В предварительном отборочном цикле приняло участие более 6000 человек, но до финальной части, призовой фонд которой составил один миллион рублей, добралось лишь несколько сотен геймеров. Каждая из дисциплин, а всего их было шесть, запомнилась зрителям чем-то особенным. Гвоздем программы, конечно же, стал приезд немецких дуэлянтов в Unreal Tournament 2004. Подобное случается крайне редко, причем гости из Европы прибыли по собственной инициативе. Естественно, вопрос о фаворите не стоял – Германия неоднократно завоевывала медали на ESWC и WCG, и ASUS Cup планировался для них как своеобразная разминка. Однако наши игроки все же сумели оказать достойное сопротивление. Определяющей стала встреча именитого mouz.Killu и FM.Navigator'a из Санкт-Петербурга в очной стычке виннеров. На карте DM-1on1-Roughinery питерцу для победы не хватило всего двух фрагов, но уже во втором матче его отставание составило четыре очка. В сетке лузеров тем временем отчаянно боролся другой немец – mouz.Daddy, но ему удалось войти лишь в шестерку сильнейших. За первое же место сразились Killu и PG.Veles, который туром ранее с легкостью одолел Навигатора и, казалось, готов был продолжить победное шествие. Финал выдался не слишком ярким – противники осторожничали, избрав оборонительную тактику. Об этом и говорит итоговый счет 6:2, к сожалению, не в пользу россиянина. Состязания по Counter-Strike привлекли внимание участием сразу пяти украинских команд, притом, что четыре предыдущих Кубка ASUS доставались представителям Киева и Харькова. Правда, качество не переросло в количество, и в этот раз печальная для россиян традиция преломилась. Pro100 не пробилась дальше второго группового



- 1 SK.Deadman в этот раз стал лишь третьим.
- 2 Для немца mouz.Killu чемпионат завершился без единого поражения.
- 3 Cypher отлично играет в обе части Quake.
- 4 Как всегда, среди зрителей были и девушки из команды Megapolis.
- 5 Хулиган всегда отличался стальными нервами.
- 6 Vegrip побегили Virtus.pro на крупном турнире впервые за несколько лет.



тура, а A-Gaming вылетела в 1/4 плей-офф. Финальное дерби получилось московским – Virtus.pro против Begrip. Практически все болельщики, естественно, ставили на победу VP, однако «Виртуса» смогли победить только на первой карте de_inferno (16:12). Две последующих партии прошли полностью под диктовку «Бегриповцев». И если на de_dust2 отрыв между соперниками составил всего 4 очка, то в решающем третьем матче на de_nuke счет был 6:16 не в пользу VP.

По-настоящему зрелищной получилась номинация Quake III, в которой уже давным-давно все доказано как на мировой, так и на национальной арене – и народ приходит просто поиграть в свое удовольствие. Нынешний чемпионат не стал исключением, и на нем засветилось множество звезд, считающихся ветеранами. Makaveli, b100.Death, b100.Hammer, noVar, Morfez – когда-то эти дуэлянты являлись кумирами для молодых киберспортсменов. Правда, годы отсутствия тренировок взяли свое – на Autumn Open 2006 бал правил белорусский дуэт из Cypher'a и Enemy. И лишь Nike'у из Волгограда удалось затесаться среди «сладкой парочки» на пьедестале.

Если помните, на летнем турнире по Warcraft III: The Frozen триумф праздновал Xyligan и, как многие считали, это произошло из-за отсутствия Deadman'a. Поэтому теперь молодому дуэлянту из Волгограда необходимо было доказывать, что его успех трехмесячной давности не был случайностью. Несмотря на уверенный путь Хулигана до финала виннеров, мало кто верил, что он справится со соскучившимся по победам Дэдманом. Но после трехматчевого поединка даже самым упорным скептикам пришлось признать, что в России появился боец высокого класса, – Xyligan, хоть и не без труда, но все же справился с главным фаворитом соревнований. Последний же, видимо, расстроившись, затем всухую слил SK.NoT'у из Киева. Украинец, кстати, не собиравшись останавливаться на достигнутом и был близок даже к первому месту, но все-таки уступил представителю Волгограда.



Результаты ASUS Autumn 2006

COUNTER-STRIKE SX5:

- 1 место – Begrip (Россия) – 170000 рублей;
- 2 место – Virtus.pro (Россия) – 110000 рублей;
- 3 место – Rush3D (Россия) – 70000 рублей.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – fnatic.Xyligan (Россия) – 32000 рублей;
- 2 место – SK.NoT (Украина) – 20000 рублей;
- 3 место – SK.Deadman (Россия) – 16000 рублей.

QUAKE III ARENA 1X1:

- 1 место – fnatic.Cypher (Беларусь) – 32000 рублей;
- 2 место – Nike (Россия) – 20000 рублей;
- 3 место – k29.Enemy (Беларусь) – 16000 рублей.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:

- 1 место – mYm.Advokate (Россия) – 32000 рублей;
- 2 место – mYm.EX (Россия) – 20000 рублей;
- 3 место – 3D.Androide (Россия) – 16000 рублей.

UNREAL TOURNAMENT 2004 1X1:

- 1 место – mouz.Killu (Германия) – 32000 рублей;
- 2 место – PG.Veles (Россия) – 20000 рублей;
- 3 место – FM.Navigator (Россия) – 16000 рублей.

FIFA 06 1X1:

- 1 место – Walkman (Украина) – 32000 рублей;
- 2 место – Красно-белые (Россия) – 20000 рублей;
- 3 место – x4.Alex (Россия) – 16000 рублей.

Технология

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

КАК СЛЫШНО!?

Интересное нововведение. Теперь материнские платы ASUS можно соединить с простым телефоном, и тот заработает по Skype-сети! То есть теперь пользователь вправе преспокойно подключить проводом к системному блоку домашнюю беспроводную трубку и разговаривать со своим товарищем, играя в World of Warcraft, к примеру. Это действительно удобно. По крайней мере лучше чем, специально адаптированные для Skype гарнитуры! Да и сама связь бесплатна, в отличие от городской телефонной сети или мобильного. Специальными адаптерами ASUS TeleSky оснащены две материнские платы M2N/TeleSky и P5B/TeleSky. Первая построена на базе чипсета nForce 570 SLI и предназначена для процессоров AMD Athlon 64 AM2, в основе второй лежит i965 с поддержкой новейших кристаллов Core2. Обе платы рассчитаны для работы с высокопроизводительной памятью DDR-2 800 МГц PC-6400 и подразумевают установку двух графических ускорителей в параллельном режиме. Разгонный потенциал порадует самого требовательного оверклокера. Для начинающих предусмотрена функция автоматического разгона всей системы. BIOS позволяет выполнять свертонкую доводку частот и подаваемых напряжений, активно работать с памятью.



НА НАШЕМ DVD

Игровой мувик Requiem For Demos. Коллекция демо-записей с ASUS Autumn Cup 2006, Intel Challenge Cup и ESL Extreme Masters, ролики Quake 4 с «Чемпионата России 2006», риплей с aCup OLDI, WCSL и NGL-One League Season 2, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

РОССИЯ – ЧЕМПИОН ЕВРОПЫ ПО BATTLEFIELD 2142!

Слова «командный киберспорт» у большинства людей ассоциируются с Counter-Strike или DoTA Allstars. Однако существуют дисциплины, где играют даже не 5х5 или 6х6 – за каждую из противоборствующих сторон сражаются более 30 человек! Бои проходят с применением легкой и тяжелой техники, авиации, артиллерии. Речь идет об игре Battlefield 2142 – именно по ней второго декабря компания Electronic Arts провела официальный чемпионат. Сборные четырех стран (Россия, Польша, Чехия и Венгрия) разыграли чемпионский титул Восточной Европы, а также призовой фонд в размере 135 тысяч рублей. Каждая команда состояла из 38 игроков. Основной состав (30 человек) представляли сильнейшие отечественные кланы: USSR Team, Retroactive, R.A.T.S., ID и RT. В запасе находились геймеры из game-host.ru. Естественно, уследить за такой толпой одновременно ни одному командиру не под силу, поэтому сборная была разбита на тактические отряды по 5-6 бойцов, каждый со своим предводителем. Всю работу по составлению тактических схем и организации взаимодействия взял на себя Андрей «Swind» Локтев, глава на battlefield2.ru. И на результат не заставил себя долго ждать. Россияне играли из геймерского центра 4GAME, и даже случайные посетители засматривались на необычайно слаженные действия команды. По правилам турнира ставился режим conquest, а сражение длилось два раунда на двух картах. С дебютным соперником, Чехией, пришлось выяснять отношения на

нейтральном венгерском сервере – выбором оппонентов стал уровень под названием «Минск». После брифинга и раздачи боевых заданий наша сборная взялась за дело, убедительно одержав верх над противниками – 398:284. Однако не обошлось без скандала – уступившая сторона выдвинула обвинения, согласно которым россияне пользовались якобы запрещенным приемом baserape (захват определенной базы). В ходе разбирательства выяснилось, что на чужой территории находился лишь один вертолет, и это не противоречило правилам. Однако главный судья, венгр по национальности, назначил переигровку. К счастью, ситуация на поле брани не менялась, о чем свидетельствует итоговый расклад – 454:273. Во втором раунде скандалисты пожалели о своем поступке, потерпев «сухое» поражение (произошел full сар – захват всех точек на карте), и вовсе вышли с сервера. В следующем противостоянии с поляками, одними из фаворитов турнира, борьбы не получилось – у западноевропейцев возникли проблемы с выходом в Интернет. Таким образом, в финал пробилась Россия и Венгрия, одолевшая, в свою очередь, чехов. На московском сервере на карте Verdun совокупный отрыв от постоянно прессинговавшего противника составил более 450 очков. На Sidi Power Plant низкий пинг уже был у венгров, но это не спасло их от окончательного разгрома. На радостях никто даже не записал счет в последнем раунде, но это уже не имело значения, ведь сборная России стала чемпионом Восточной Европы по Battlefield 2142.



1 Финальный бой в самом разгаре.



2 Один из самых юных игроков сборной России по Battlefield 2142.



3 На турнире по Counter-Strike такого не увидишь!

Технологии

ВЫБОР ОПЫТНЫХ ГЕЙМЕРОВ

РЕВОЛЮЦИОННАЯ ГРАФИКА

Новый графический процессор от NVIDIA под названием G80 поистине революционен. Однако сама по себе уникальная архитектура существовать не может – инженеры воплотили все инновационные идеи в линейке видеокарт NVIDIA GeForce 8800. Производители наперегонки бросились на перегонки предлагать покупателю девайсы под своей маркой, однако мы рассмотрим устройства от одного из признанных лидеров «платостроения» – компании ASUS. На данный момент линейка сверхпроизводительных акселераторов на основе G80 состоит из двух решений – флагмана серии ASUS EN8800GTX и менее производительной ASUS EN8800GTS. Основной особенностью карт нового поколения стоит считать введение унифицированной структуры блоков потоковых процессоров. Теперь не существует более вершинных и прочих конвейеров. Графическим процессором, благо, как и программным обеспечением, блоки потоковые процессоры сами распределяются согласно требованию конкретной задачи. Самая производительная на сегодняшний день графическая плата ASUS EN8800GTX работает на частоте 575 МГц по памяти и 1800 МГц. Объем памяти у данной платы просто умопомрачительный – 768 Мбайт при шине 384 бит. Младший брат от данной платы не отстает. Видеокарта ASUS EN8800GTS отличается уменьшенным количеством унифицированных конвейеров (до 96), 5 блоками ROP вместо 6. Уменьшился объем памяти до 640 Мбайт, а, следовательно, и шина – до 320 бит. Карты продаются в красочных упаковках, а внутри пользователь найдет еще не совсем старую игрушку.

Модель ASUS EN8800GTX ASUS EN8800GTS

| | | |
|--------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| Графическое ядро | NVIDIA G80 | NVIDIA G80 |
| Видеопамять | 768 Мбайт DDR3 | 640 Мбайт DDR3 |
| Частота ядра | 575 МГц | 500 МГц |
| Частота памяти | 900 МГц (1800 МГц DDR3) | 800 МГц (1600 МГц DDR3) |
| Интерфейс памяти | 384 бит | 320 бит |
| Макс. разрешение | 2560x1600 точек | 2560x1600 точек |
| Шина | PCI Express x16 | PCI Express x16 |
| Количество транзисторов | 681 млн | 681 млн |
| Скорость текстурирования | 18,4-36,8 миллионов текселей/сек | 18,4-36,8 миллионов текселей/сек |
| Потоковые процессоры | 128 | 96 |
| Техпроцесс | 90 нм | 90 нм |
| Цена | \$835 | \$665 |



ОТКРЫТИЕ ВТОРОГО СЕЗОНА РЕГУЛЯРНОГО ЧЕМПИОНАТА НПКЛ

7 декабря в игровом центре 4Game в Москве прошло открытие второго сезона Регулярного чемпионата НПКЛ. Началась церемония с объявления имен трех новых команд турнира – ими оказались Aggressive Attack (Москва), gameArt (Сыктывкар) и 3000\$ (Санкт-Петербург). После жеребьевки президент НПКЛ, Сергей Широков, вышел на сцену и сообщил всем радостную новость о предстоящем сотрудничестве с международным проектом Electronic Sports League – специально для подписания соглашения в столицу прибыл его глава, Йенс Хилгерс. Появление полноценного российского отделения раскрученной лиги стало приятным известием для кланов-средняков – дело в том, что по итогам ESL Russia будут разыграны квоты на следующий сезон Чемпионата.

Но самое интересное ждало собравшихся в тот день геймеров после официальных торжеств. На сцену «Кибер-арены» по очереди вышли бойцы из Virtus.pro, а вслед за ними норвежцы из Meet Your Makers, возглавляемые знаменитым Element'om, признававшимся лучшим игроком в Counter-Strike в мире на протяжении двух лет. Командам предстояло провести показательный матч до двух побед. Несмотря на то, что бой задумывался прежде всего как шоу, противники сражались изо всех сил. «Виртуса» были просто обязаны побеждать в родных стенах, да и mYm с таким лидером сдаваться не собирались. Но все же поддержка фанатов россиян оказалась сильнее, и VP одолели оппонентов со счетом 2:0 (16:12 на de_nuke и 16:10 на de_dust2). В следующем номере журнала ждите результатов первого тура нового сезона Чемпионата!



- 1 Норвежцы из mYm не первые, кто приезжает в Россию на шоу-матч. В 2005 году НПКЛ привезли в столицу гатчан из SK.
- 2 Virtus.pro-Hooch поймал кураж.
- 3 Даже Element не спас свою команду от поражения.
- 4 Торжественное подписание соглашения НПКЛ и ESL.
- 5 «У Сергея Широкова найдется ответ на любой вопрос».



ИНТЕРВЬЮ С ПРЕЗИДЕНТОМ НПКЛ, СЕРГЕЕМ ШИРОКОВЫМ:

? По какому принципу отбирались новые команды для второго сезона Чемпионата?

Сергей Широков: Так же, как и в первом сезоне, помимо игрового уровня команд мы оценивали их организационную состоятельность, что при участии в наших соревнованиях является одним из доминирующих факторов. Отныне мы будем уделять еще больше внимания соблюдению наших регламентов, и все участники должны быть к этому готовы.

? На каком уровне НПКЛ будет сотрудничать с Electronic Sports League?

СШ: Мы обладаем правами на использование бренда и всех технических разработок системы ESL на территории России. Также НПКЛ имеет эксклюзивные договоренности с лигой по сравнению с другими странами, которые позволяют объединить наши ресурсы в единую систему. Второй сезон Регулярного чемпионата заменит у нас ESL Pro Series, который является высшей ступенью ESL в других странах. Естественно, временные рамки сезона также будут скорректированы.

? А как насчет сотрудничества, например, с CPL и ESWC?

СШ: Планы на этот счет имеются, ведь наша основная задача заключается в том, чтобы игроки и команды НПКЛ представляли нашу страну на международной арене.

? Не было эксцессов в связи с организацией поездки норвежцев в Россию?

СШ: Как ни странно, все прошло довольно спокойно. Мы опасались проблем с получением виз, но, как оказалось, в Норвегии с этим все просто, и ребята получили документы в течение часа.

? Полностью ли раскрыла свой потенциал так называемая «Киберспорт-арена» – игровая зона в 4GAME, созданная с учетом потребностей зрителей на соревнованиях?

СШ: Я считаю, что мы на единственно верном пути развития, и будем дальше работать в этом направлении, дорабатывать, улучшать «Арену». Надеюсь, уже через некоторое время она станет неким стандартом проведения геймерских турниров по аналогии с рингом в боксе или футбольным стадионом.



НОВОСТИ MMORPG

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



1



Автор:
Сергей Долинский
dober@gameland.ru

1 Tantra Online – десятикратное ускорение

Борьба за пользователя победила абонплату. Незадолго до Нового года жутко популярная среди филиппинцев, корейцев и малазийцев Tantra Online (<http://www.tantra.ph>) преподнесла долгожданный сюрприз – стала бесплатной, никаких больше пробных 20 часов и ежемесячной абонентской платы. Тех, кто все-таки платил за Tantra Online, премируют: оставшееся у «платников» время будет конвертировано в деньги (по курсу 7 Тапеу за каждый оплаченный день). Но этим перемены отнюдь не исчерпываются. Количество серверов игры выросло до пяти, в десять раз увеличена скорость набора XP, а бывший Test Server переименовали в Xtreme и сделали, что называется, «безбашенным»! Представьте такой расклад: 2000% XP (т.е. в 20 раз выше, чем на других серверах), жалкие 3% Death Penalty и полное отсутствие GM'ов! Настоящее веселье для тех, конечно, кто понимает, о чем идет речь... Ну а для тех, кто не в курсе, напомним, что Tantra Online – это 3D-MMORPG, повторяющая Lineage II с мелкими усовершенствованиями (PvP и PK разрешены после 20 уровня, есть деление на группировки по религиозной принадлежности, администрация за реальные деньги предоставляет игрокам дополнительные бонусы и т.п.). Клиент игры (479 Мбайт) доступен для загрузки с сайта этой MMORPG.

2 Saga of Ryzom – туманное будущее

Давайте выкупим любимую игру! Судя по всему, финансовое положение Nevraх, разработчика и владельца популярной The Saga of Ryzom (обратите внимание – 5-е место в приведенном на этих страницах рейтинге), близко к окончательному банкротству. В компании уже введено внешнее управление и, как показывает опыт, это последнее, что случается с MMORPG перед их закрытием. Новости о финансовом крахе разработчика повергли в уныние большую часть фанатов Ryzom, зато другую их часть, меньшую и самую предприимчивую, подвигли на запуск... любительского «игропроекта» Free Ryzom (<http://www.ryzom.org>). Цель всей этой деятельности отнюдь не кража серверного ПО и запуск нелегального шарда (все это в Сети и так уже есть...), а сбор денег на... легальный выкуп прав на игру у будущего банкрота. И превращение Ryzom в MMORPG, «управляемую самими игроками». Задача непростая, но и далеко не фантастическая. Понятно, что в разработку Ryzom, запуск и поддержание серверов, оплату трафика и т.п. вложены многие миллионы долларов и сегодня вряд ли кто-то отдаст все это за гроши. Но вот завтра, если Nevraх станет банкротом, ее собственность будет стоить куда меньше. Инициаторы Free Ryzom вспоминают историю с производителем программ для 3D-моделирования Blender (<http://www.blender.org>). В 2002 году после банкротства многомиллионная компания была выкуплена пользователями за какие-то

\$100 тысяч и стала «общественной». На сегодня уже собрано свыше 73 тысяч евро. Сумма единичного пожертвования колеблется от €10 до €1000. Кстати, не обольщайтесь – после выкупа прав Ryzom останется платной MMORPG! А излишек поступлений от «абонетки» (€10/мес.), выявленный после оплаты серверов и трафика, народные владельцы собираются пустить на наем безработных менеджеров, программистов и дизайнеров Nevraх. Но не всех, а только тех, кого выберут онлайн-вым голосованием игроки!

2 W.E.L.L. online: Не пойман – не вор

Хочешь быть вором, будь им. Я буду полицейским.

Хорошие MMORPG-проекты запомнятся прежде всего проработанным игровым миром и уникальными особенностями, которые выделяют их из числа конкурентов. Игре W.E.L.L. online от Sibillant Interactive есть что предложить игрокам, чтобы они не заскучали после первого месяца пребывания в виртуальном мире. Мы уже рассказывали о системе организаций, представленных в игре. Остановимся на этом чуть подробнее. Разработчики предлагают игрокам опробовать себя в различных качествах, выбрав тот или иной род деятельности. В частности, можно ступить на преступную дорожку и, к примеру, оттачивать мастерство вора. По мере развития персонажа, ему будут открываться все более увлекательные квесты: от карманных краж до охоты за информацией государственной важности.



Turbine, верная ранее данным обещаниям, разрешила 14-дневную «бесплатную пробу» древнего, но все еще привлекательного Asheron's Call: Throne of Destiny (<http://ac.turbine.com>). К сожалению, для регистрации необходима кредитная карточка, так как Turbine надеется, что вы увлечетесь и задержитесь в Dereth'e надолго. В этом случае со счета начнут списывать по \$12.95 ежемесячно.



Возможно, Fallout Online все-таки появится и в обозримом будущем. По крайней мере, полуобанкротившаяся Interplay (<http://www.interplay.com>), создатель легендарного сериала Fallout 1/2, пытается взять под разработку новой MMORPG кредит в €20 миллионов. Остается надеяться, что деньги дадут и, что важнее, их с толком потратят.



Тем, кто участвует в групповых турнирах Guild Wars Factions (<http://www.guildwars.com>), несомненно, пригодится Arming Yourself – очередное руководство, опубликованное в заветном разделе PvP Primer. Наконец-то разработчики систематизировали советы по наилучшему снаряжению для всех классов комбатантов (неотъемлемые бонусы, регенерация энергии, руны, знаки, выбор оружия и т.п.).



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Весьма полезный ресурс открыл Blizzard для тех педантов, кто точно рассчитывает каждый шаг в World of Warcraft. Ежедневно обновляемая «Игровая статистика» (<http://www.worldofwarcraft.com/toplist/buttons.html>) знает об Азероте буквально все – чаще всего создаваемые геймерами предметы, наиболее популярные трофеи, самые востребованные артефакты на аукционах и так далее.



С середины ноября «самый ожидаемый» тайтл NCSoft под названием Exteel (<http://www.exteel.com/us/>) вступил в фазу закрытого тестирования. Еще немного, и Mechanaught'ы, прямоходящие боевые роботы, станут доступны всем желающим бесплатно. Напомним, что лишь базовый уровень Exteel NCSoft предоставляет «за так», а вот все апгрейды (руки, ноги, пушки и т.п.) – за реальные деньги.



Но не стоит забывать, что кражи в мире W.E.L.L. наказуемы. При этом выслеживать и ловить преступников смогут сами же игроки, находящиеся по другую сторону баррикад, – в государственных или частных полицейских организациях. Таким образом, профессиональный рост и получение привилегий внутри любой организации будет напрямую зависеть от взаимодействия игроков друг с другом. Если игрок состоит в преступной организации (воровская, наемных убийц), где выдаются соответствующие квесты (украсть, убить), в случае поимки игрока за него вступаются и могут сдвинуть срок или смягчить наказание. Все как в жизни – если за тобой стоят определенные силы, закон можно обойти. Игроки-полицейские имеют возможность выследить и арестовать преступника, если тот официально находится в розыске. Когда совершивший правонарушение игрок уходит в оффлайн, таймер, отсчитывающий срок давности преступления (разный для каждого вида правонарушений), останавливается. Игрок может скрыться в определенных зонах, преступных районах, и постараться переждать там охоту за его головой. Но, во-первых, туда имеет возможность попасть не каждый преступник (нужен авторитет – достичь определенного уровня в преступной организации). Во-

вторых, преступные районы опасны для каждого игрока, поскольку собирается там соответствующая публика. И, наконец, гарантии, что туда за ним не придут полицейские, тоже нет. Да, одинокий страж порядка вряд ли сунется в полный опасностей район за мелким ворышкой. Но если там прячется крутой преступник, поймав которого в игровом мире многие сочтут за честь, – полицейские из числа игроков могут организовать туда совместный рейд. Реализованная подобным образом игровая система дает игрокам хорошую возможность выделиться из общей массы. Не нужно выдумывать для себя какую-то идею, а можно просто взять ее из набора представленных в игре и совершенствоваться в этом качестве. Теперь у игроков не будет возникать вопроса, чем заняться после полной прокачки персонажа. А прокачка в W.E.L.L. online, по словам разработчиков, будет достаточно быстрой.

3 Thrones of Chaos припогнули занавес...
«Выше, давай выше!» – требуют зрители.
Готовящаяся к закрытому бета-тестированию Thrones of Chaos (<http://www.thronesofchaos.com>) порадовала нас скриншотами невероятной красоты и коротеньким интервью с

разработчиками. Ни первое, ни второе, увы, не отражает в полной мере ни особенностей игры, призванной стать «самой жесткой MMORPG» этого года, ни желания геймеров узнать больше о реальном положении дел. На картинках нам показали лишь места обитания Орков – одной из четырех игровых рас. И снова на скриншотах нет ни боев, ни самих обитателей...
Та же песня и с интервью. Окончательно подтверждено старение персонажей и приобретение ими от этого дополнительных бонусов в атрибутах wisdom и intelligence, ответственных за магию. А чтобы бойцы не завидовали, придумано вот что: если стареет воин, он теряет силу, но приобретает дополнительную выносливость. Но, поскольку набор умений и навыков в Thrones of Chaos ничем не ограничен, то, скорее всего, все мы с возрастом начнем переучиваться на магов.
Слухи о неограниченном ПК подтверждены, но с важным уточнением. Да, можно убивать и забирать вырванные предметы у любого игрока, но введены штрафы за убийство членов клана или гильдии (вплоть до потери гильдий власти над захваченным городом).
Ну и самое интересное – в Thrones of Chaos будут введены строгие возрастные ограничения. Попасть в игру смо-

гут лишь совершеннолетние, контроль будет осуществлен по данным кредитной карты геймера.

Поглопная Lineage II обходится дорого
Особенно в США. А в России?
Тесное сотрудничество североамериканского отделения NCSoft с ФБР привело к закономерному результату. После обысков и допросов закрыт один из самых крупных подпольных шардов Lineage II, L2Extreme, а его команда находится под следствием.
Незадолго до закрытия клиентская база L2Extreme насчитывала 50 тысяч активных пользователей! По разным оценкам, это соответствует от 10 до 20% от числа легальных игроков Lineage II в Северной Америке (всего в мире в Lineage II играет свыше 14 миллионов человек).
По словам главы NCSoft North America Мэта Эсбера, «компания будет продолжать такие действия для сохранения в неприкосновенности всех наших игр».
На время судебных слушаний L2Extreme прекратил работу, его владельцам грозит тюремное заключение на срок до 3 лет и штрафы по \$250 тысяч. Интересно, заставит ли предполагаемый суровый вердикт суда закрыться остальные сотни шардов Lineage II?.. **С**

Опрос: отношение игроков к PvP

Редкий случай – между возможными вариантами ответов голоса разделились практически поровну! Определенно, за прошедшие годы PvP стал неперемной составляющей большинства MMORPG, той перчинкой, что придает остроту нашему пребыванию в виртуальном мире. Обратная сторона PvP – PK, то бишь раздражающий многих («мирных») ролевиков player killing («убийство персонажей»). Но, судя по результатам голосования, лишь 28% готовы отказаться от прелестей PvP ради избавления от наглых PK...

Источники: MMORPG.com, опрошено 13 107 человек.



Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

| Игра | URL | Рейтинг пользователей |
|---------------------|---|-----------------------|
| EVE Online | http://www.eve-online.com | 8.3 |
| Guild Wars | http://www.guildwars.com | 8.3 |
| EverQuest II | http://everquest2.station.sony.com | 8.3 |
| Dark Age of Camelot | http://www.darkageofcamelot.com | 8.3 |
| The Saga of Ryzom | http://www.ryzom.com | 8.2 |
| City of Heroes | http://www.cityofheroes.com | 8.2 |
| City of Villains | http://www.cityofvillains.com | 8.2 |

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

| Игра | URL | Рейтинг пользователей |
|-----------------------------|---|-----------------------|
| Warhammer Online: | | |
| Age of Reckoning | http://www.warhammeronline.com | 7.2 |
| Age of Conan | http://www.ageofconan.com | 7.1 |
| Vanguard: Saga of Heroes | http://www.vanguardsoh.com | 7.0 |
| Lord of the Rings Online | http://lotro.turbine.com | 7.0 |
| The Chronicles of Spellborn | http://www.thechroniclesofspellborn.com | 7.0 |
| Stargate Worlds | http://www.stargateworlds.com | 7.0 |
| Gods and Heroes | http://www.godsandheroes.com | 7.0 |

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

| Игра | Валюта | Курс |
|-------------|-----------------|----------------|
| Lineage 2 | 1 миллион Adena | \$2,50 (+0.11) |
| WoW | 10 золотых | \$0,58 (-0.06) |
| EverQuest 2 | 10 золотых | \$0,50 (+0.01) |

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Интерактивная фото-карта столицы России

Хотя Google Maps (<http://maps.google.com>) официально все еще не вышел из бета-тестирования, эта служба вполне работоспособна. Тут можно отыскать подробные карты многих городов мира. Неудивительно, что разработчикам из разных стран приходит в голову идея «скрестить» такую интерактивную карту со спутниковыми фотографиями высокого разрешения и на выходе получить детальную цветную картинку городской территории.

Именно так поступили программисты из российской MTSoft и создали уникальный сервис, который позволяет найти адрес и наложить на обычную карту Москвы спутниковую фотографию столицы. В результате, с высоты от сотни километров до очень невысокого птичьего полета мы видим искомое строение, а также дома и объекты вокруг него (вплоть до автомобилей). Заблудиться с такой картой просто невозможно. Чтобы при увеличении масштаба не сбиваться с пути, предусмотрена схематичная карта-навигатор. Она не только подскажет, какой район Москвы сейчас виден, но поможет быстро перемещаться по городу – просто щелчком мышки в нужном месте.

Не так давно «Интерактивная спутниковая карта Москвы» (<http://www.mtsoft.ru/map/>) обновилась до третьей версии. Среди удобств обращает на себя внимание возможность просмотра изображения на полном экране, а также выдача особых ссылок на нужный участок карты. Такую ссылку можно затем вставить в письмо или на интернет-страницу. Владелец браузеров типа Firefox, Opera и др. не повезло, сервис работает только с Internet Explorer'ом версии 5 и выше.

Премия Рунета 2006 – ничего не меняется?..

29 ноября на торжественной церемонии в Москве названы победители «Премии Рунета-2006» (<http://www.premiaruneta.ru>) в шести основных и двух специальных номинациях. Лауреатами этого года в номинации «Государство и общество», «Культура и массовые коммуникации», «Наука и образование» и в других категориях стали различные Федеральные службы, учреждения, общественные фонды и тому подобные организации.

Звание «Национальное достояние Рунета» присуждено директору Института общей и ядерной физики, академику РАН Спартаку Беляеву и (посмертно) – основателю и руководителю группы компаний «Демос» Сергею Бородюко.

Оба этих человека немало сделали для того, чтобы Рунет стал таким, как мы его знаем сегодня. На этом с официозом покончим и перейдем к наиболее интересной части Премии Рунета – всероссийской интерактивной акции «Народное голосование» (<http://www.premiaruneta.ru/narod/premium/>). Как и в прошлом, и в позапрошлом годах, оно шло целых 100 дней. Поскольку посетители могли сами вносить проекты в список для голосования, то борьба развернулась между фанатами онлайн-игр и приверженцами ресурсов религиозного содержания. Победили, естественно, игроки, причем, как и раньше, лидером стал «Бойцовский клуб» (<http://www.combats.ru>). На втором месте «Дозоры» (<http://dozory.ru>) – MMORPG-франшиза по книгам Лукьяненко. Вся же Народная десятка выглядит так:

1. combats.ru
2. dozory.ru
3. mozilla-russia.org
4. odnoklassniki.ru
5. pravoslavie.ru
6. pravmir.ru
7. orthodoxy.ru
8. hristianstvo.ru
9. myjane.ru
10. wikimapia.org

Онлайн-фотошпионы

Фотохудожники-любители, публикуя любительские снимки в специальных онлайн-галереях-ярмарках, надеются немного заработать. Многие при этом вдохновляются историей о том, как некто, сделав снимок редкого события или мегаперсоны, огреб за это «большие тыщи у.е.». Как ни странно, но... это правда. По крайней мере, задачу свести вместе фотографов-любителей и тех, кто готов заказывать и оплачивать труд папарацци, решает новый сервис Spy Media (<http://www.spymedia.com>). Идея очень проста и работоспособна. Прежде всего, вы бесплатно регистрируетесь на сайте и таким образом получаете возможность продавать, покупать или заказывать фотографии. С продажей и покупкой все понятно, тут Spy Media не отличается от других онлайн-фотогалерей. А вот заказ на конкретную фотку или услугу происходит следующим образом. Положим, вам не терпится увидеть, как выглядит председательная Honda Jet? Вы описываете задачу и назначаете вознаграждение (в реальности за «Хонду» было предложено \$20). Объявление появляется на страницах Spy Media, и начинается охота...

БЛОГСФЕРА

Old Granma Hardcore
<http://ohhc.blogspot.com>



Кому читать/писать:
внукам и внучкам бездельничающих на законной пенсии бабушек и дедушек.

Регкий случай: потрясенный до глубины души 23-летний внук Тимоти Хайлер ведет блог не о себе, драгоценном, а о... любимой 70-летней бабушке Барбаре. В Old Granma Hardcore день за днем описана жизнь почтенной американки, которая в дополнение к двум ножным протезам и всяким болячкам подхватила тяжелую форму игромании. В спальне у пожилой геймерши с почти 30-летним стажем несколько телевизоров и целый выволок консолей: Xbox и Xbox 360, GameCube и DS Lite, PSP и PS2, SNES и Genesis. По 6-10 часов ежедневно бабушка 12 внуков проводит за играми, отгавая прегпочтение RPG (Final Fantasy Series, Xenosaga, Zelda Series, Ico и т.г.) и спортивным симуляторам (Outlaw Golf). Во многом благодаря усилиям внука, бабушка живет полной жизнью и стала невероятно популярна – то и дело участвует в шоу, посвященных играм, выступает на телевидении и является самым старым корреспондентом MTV по теме компьютерных игр. Раскрученный бренд «хардкорной бабули» приносит ей и внуку не только общественное признание и моральное удовлетворение. Если вы прочтете запись пог беспаронным заголовком «Oh, Fuck YES!», то узнаете как Sony, Microsoft и Nintendo наперебой заваливают бабулю своей продукцией: играми и последними моделями консолей. Расчет акул бизнеса очевиден: по данным статистиков, игроков в возрасте «за 50» в США более 25%.

На наш взгляд, блог, пропагандирующий игры как отличное времяпрепровождение для пожилых людей, штука крайне нужная. Американская ассоциация пенсионеров (American Association of Retired Persons), многие ведущие исследовательские организации не устают доказывать, что компьютерные и видеоигры помогают сохранить ясность ума, быстроту реакции и социальную активность всем пожилым людям. Жаль, что такого блога на русском языке пока нет...

«Фото Кайф»
<http://fotokaif.com>



Кому читать/писать:
тем, кто никак не может понять, почему его снимки столь унылы и неинтересны.

Мало кому так везет, как Давиду PoiSoN Вирцеру – 30-летнему израильянину с русскими корнями. Имея за плечами лишь 4 года любительского увлечения фотографией, он в 2005 году опередил многих профессионалов и энтузиастов и победил в конкурсе компании Canon. Награда, неплохая зеркалка Canon EOS 20D, пополнила коллекцию «цифровой» фототехники Вирцера, а сама победа, возможно, и стала последней каплей, побудившей PoiSoN'a завести блог с девизом «Когда фото в кайф!». Блог посвящен художественной фотографии (с минимальной обработкой Photoshop'ом) и интересен прежде всего тем, что автор учится фотографии вместе с нами (техника съемки, обработка фотографий, разбор ошибок начинающих и т.п.). Также заслуживает внимания раздел ссылок на фоторесурсы, рассказы, статьи о фотографии и, разумеется, сами фотографии в этом блоге.

Мини-игры. Наш выбор

КАК И ОБЕЩАЛИ, В ЭТОМ И НЕСКОЛЬКИХ СЛЕДУЮЩИХ НОМЕРАХ – САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ МИНИ-ИГРЫ РУССКОЯЗЫЧНЫХ ИГРОВЫХ ПОРТАЛОВ РОССИИ И СНГ: KM.RU «ИГРЫ», «ИГРОДРОМ», NOGAME.RU И ДР. В БОЛЬШИНСТВЕ СЛУЧАЕВ ПОПУЛЯРНОСТЬ ОПРЕДЕЛЯЛАСЬ НЕ АДМИНИСТРАЦИЕЙ ПОРТАЛА, А ГОЛОСОВАНИЕМ ГЕЙМЕРОВ.

ШАНХАЙСКИЙ МАДЖОНГ

<http://www.km.ru/game/gameview.asp?id=8E231588C7F348E0B240E8E0DF48AE67>

Как и в обыкновенных детских «пирамидках», в маджонге необходимо снять со стола все кости. Убираются они парами и лишь те, что свободны как минимум с двух сторон. В общем, китайская азартная (на деньги) игра, которой уже более 2500 лет.



ВОЙНА С ТЕРРОРОМ 2

http://www.roja.ru/flash.view_188.html

Довольно примитивная стрелялка, где нам предстоит выполнить четыре миссии по отстрелу террористов – на выбор есть три вида оружия. В принципе, у опытного игрока прохождение игры отнимет минут 15. Однако на www.roja.ru в нее сыграли почти 600 тысяч раз!



SEX KITTEN SIM DATE 3

http://www.nogame.ru/game/intel/vy2k_tetris_game.htm

Сей вариант симулятора «съема девушек» многим напомнит неизвестную DNA. Игрушки действительно похожи, однако, сразу предупредим – в SKSD нас ждет легкая, а местами даже и не легкая эротика. В общем, флэшка – хит Nogame.ru, но агрегирована она совершеннолетним игрокам.



ЛУЧШИЙ СБОРНИК ФЛЭШ-ИГР

<http://metromir.ru/downloads/?id=4>

Многоцелевой клиент от украинских разработчиков из MetroMir. После того как вы загрузите и установите программу (2.1 Мбайт), вам предложат «накачать» ее содержимым, которое будет доступно и без подключения к Сети: 611 флешек, переводчики, новостные службы, карты и т. д.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

| | | | |
|----|-----------------|---|---------------------------------------|
| 1. | LiveJournal | http://www.livejournal.com | (50 тыс. записей/день, +3 тыс.) |
| 2. | LiveInternet | http://www.liveinternet.ru | (31 тыс. записей/день, без изменений) |
| 3. | Diary.ru | http://www.diary.ru | (14 тыс. записей/день, +1 тыс.) |
| 4. | Блоги@Mail.Ru | http://blogs.mail.ru | (11 тыс. записей/день, +1 тыс.) |
| 5. | RC-MIR.com | http://weblog.rc-mir.com | (5 тыс. записей/день, без изменений) |
| 6. | Дамочка.ру | http://damochka.ru | (4 тыс. записей/день, +2 тыс.) |
| 7. | Рамблер-Планета | http://planeta.rambler.ru | (2 тыс. записей/день, +0,5 тыс.) |
| 8. | MyLivePage.ru | http://www.mylivepage.ru | (1,3 тыс. записей/день, new!) |

В закромах Spy Media насчитывается около 3000 фотографий, и почти все они никак не связаны с Россией, так что поле деятельности у наших соотечественников есть. К тому же, помимо описанных выше услуг, служба предлагает абонентам еще и личную фотогалерею (MySpy Page). Картинки из нее можно использовать, например, в блоге или на персональной страничке.

«Виртономика» – онлайн-игра для яппи

В середине декабря прошлого года состоялось официальное открытие экономической онлайн-игры «Виртономика» (<http://www.virtonomica.ru>). Цель игры – построить свой собственный успешный бизнес и обеспечить его долгосрочную конкурентоспособность. Участники играют не с компьютером, а противостоят тысячам живых соперников – с кем-то конкурируя, с кем-то вступая в альянсы.

Как отмечает сетевое издание Internet.ru (<http://internet.ru>), «Виртономика» – это, во-первых, онлайн-игра многопользовательская игра, позволяющая виртуальным предпринимателям создавать и развивать компании (строить заводы, открывать магазины, учреждать банки) и конкурировать с другими игроками. А во-вторых, это бизнес-тренажер, с высокой степенью правдоподобия воспроизводящий современную российскую деловую среду.

За время бета-тестирования в игре побывало более 10 тысяч пользователей, которыми было открыто 26 тысяч предприятий, а общий оборот виртуальной экономики составил 1 триллион 972 миллиарда евро. Игра идет «из-под браузера», поддерживаются почти все варианты таких

программ (IE 5-7, Firefox 1-2, Opera 8-9). Новичкам настоятельно рекомендуем ознакомиться с FAQ'ом (http://www.virtonomica.ru/main.php?common/main_page/game_info/faq).

Русский блог чуть-чуть не стал лучшим

Завершился проходивший под покровительством радиостанции «Немецкая волна» очередной международный конкурс блогов «The Best of Blogs 2006» (<http://www.thebobs.com>). Как и в прошлые годы, победители конкурса представляют собой пеструю смесь культур. Лучшими из лучших признаны сетевые дневники на английском, русском, персидском и других языках. По мнению членов международного жюри, почти все номинанты в главной категории – «Лучший блог» – были очень сильны. Искренний интерес вызвал ЖЖ-проект «Русь деревянная» (http://community.livejournal.com/ru_woodarch), который объединил людей, увлеченных историей и культурой деревянного зодчества России.

Но большинство голосов собрал американский проект «Sunlight Foundation», посвященный политическим проблемам. Зато русские блоги победили – таки в некоторых других категориях. Так, в номинации «Лучший блог на национальном языке» первой финишировала «Газета: Все о Китае» (<http://magazeta.livejournal.com>). А футбольный дневник известного российского журналиста Василия Уткина (<http://www.sports.ru/blog.html?blogid=330>), который автор ведет в рамках проекта «Спорт сегодня», назван лучшим корпоративным блогом. **С**

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ
7.5

THE DARK MIDDLE AGES

ЖАНР: strategy, MMO, turn-based, fantasy
РАЗРАБОТЧИК: GAMEMASTER
ОНЛАЙН: [HTTP://WWW.DMALAND.RU](http://www.dmaland.ru)

«Темные Века Средневековья» давно вступили в пору зрелости – проекту игет 11-й год. Но проект не только жив (среди игроков полагаются фанаты со стажем 5 и более лет), но и продолжает неторопливое развитие. К Метрополи (это центральный сервер DMA) присоединились независимые территории (локальные серверы): Гардарика, Сахалин и «Лига Темных Веков Средневековья». Бесплатная и анархическая Лига – полностью независима, а вот между Метрополией, Гардарикой и Сахалином налажен взаимовыгодный обмен. Главный сервер производит набор и отправку (ссылку?) «караванов» из 4 своих самых слабых игроков в каждую партию гочерных серверов, а победитель локальной партии, наоборот, получает приглашение в Метрополию. Посему в бесплатной Метрополи, куда просто так не попадешь, преобладают самые изощренные стратеги. Ну а новичку приходится стартовать на «Сахалине» (регистрация бесплатная, но доступна только абонентам сахалинских провайдеров – проверка по IP) или на «Гардарике» (платная регистрация за 7 у.е.). Одна партия может длиться до года и даже дольше. От партии к партии карты меняются, благо администрация The Dark Middle Ages снабдила геймеров редактором карт (<http://maps.dmaland.ru/files>) и время от времени проводит конкурсы среди mapmaker'ов. Одна или несколько карт-победителей могут быть использованы в партиях, но «авторская группа» бьет и зарезервировала за собой право выбирать карты, занявшие низкие места либо не участвовавшие в конкурсе. Вы заметили, что мы еще не сказали ни слова об игровом действии? Дело в том, что и говорить-то тут особо нечего. За прошедшее десятилетие все то, что нынче происходит в «Темных Веках Средневековья», давно стало «классикой жанра». Цель каждой партии – стать владыкой мира (захват не менее 51% территории) или, как минимум, остаться среди выживших императоров. Военную карьеру новичок начинает в качестве командира небольшого самостоятельного отряда ополчения, набранного из окрестных деревень. Чтобы победить, необходимо освоить тонкости баланса, соответствия развития городов и размера армии, научиться посылать беспорядки трех видов и, наконец, выработать свою тактику боевого построения. По мере развития в армии появляются юниты с более высокими параметрами (наемная пехота, катапульти, конные лучники и т.п.). Впрочем, шанс погибнуть в самом начале партии никто не отменял: по умолчанию нас окружают враги. Как и положено пошаговой стратегии, игровой процесс разбит на циклы длительностью в неделю реального времени. За семь дней игроки успевают изучить положение «на доске», проумать действия своего государства, провести дипломатические переговоры с соперниками и, наконец, отправить приказы (планы) на сервер. Раз в неделю, по средам, прием планов прекращается и запускается программа обчета, моделирующая развитие событий в мире. Результаты («хроники событий») публикуются, и все повторяется сначала.

Doom 3: лучшие сайты



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 Doom3.com – мрачный и стильный.

2 Оказывается, любовь и Doom 3 неразделимы. По крайней мере, в фанатских рассказах посетителей DOOM3.ru...

3 Planet Doom. Попробуй разбери, где тут что!

4 Назовите мне имя дизайнера Doom 3 Portal, и я никогда не приму его на работу.

Здесь по-настоящему страшно. Вокруг крошечная тьма и заляпанные кровью коридоры марсианской базы. Многие лампы разбиты, кое-где после открытия катастроф напрочь пропало электричество. Приходится светить себе под ноги, чтобы не споткнуться о какой-нибудь труп. Падать нельзя. На мгновение утратив бдительность, можно навсегда расстаться с жизнью: волнующие зомби кроются везде, они могут выскочить из-за любого угла и вмиг разорвать в клочья. Но и свет фонаря отнюдь не обнадеживает. Он слишком тусклый и не позволяет увидеть что-либо дальше нескольких шагов. Кто перед тобой – друг или враг? Сотрудник Union Aerospace Corporation или оживший мертвец? Пока не подойдешь вплотную, не определишь. Но и приближаться нельзя. Вдруг это еще одна подлая тварь, которая не успокоится, пока не выпустит наши кишки? Действовать приходится крайне осторожно. И в любом случае не стоит соваться на Марс, не ознакомившись с тематическими сайтами о Doom 3, где подробно рассказывают, как нужно вести себя на этой негостеприимной планете.

Наконец-то официальный официоз!
Официальный сайт проекта (<http://www.doom3.com>) поглощает трафик, как голодавший три дня че-

ловек горячие пирожки. Причина очевидна: разработчики решили воссоздать на домашней странице Doom'a настрой игры и позаботились о соответствующем звуковом сопровождении. Но из колонок на сайте льется не мрачная музыка, а... ничуть не менее мрачный шум, в котором можно услышать грохот тяжелых предметов, падающих вдали, таинственное эхо, страшный рык монстра. Слушать это ночью не советуем, заснете потом не скоро. Оформление выполнено в темно-красных тонах, точь-в-точь как в игре. Пентаграммы, понятное дело, взяты отсюда же. Ну а про наполнение ресурса и говорить нечего – оно просто великолепно. Помимо краткого описания Doom 3, большой галереи, ссылок и новостей, имеется отмененный media-раздел, который содержит уйму видеороликов, кусочек игрового «интро» и, главное, интервью с ключевыми сотрудниками id software. Честно говоря, я смотрел и читал их так долго, что чуть не позабыл, что в Сети есть и другие ресурсы, посвященные Doom 3.

Фанаты сильно перепугались

Перейдем к неофициальным страничкам. Gamespy в рамках цикла дочерних ресурсов, объединенных приставкой Planet, создал портал и о Doom 3 – Planet Doom (<http://planetdoom.gamespy.com>). Стильный, но слегка перегруженный дизайн, испорченный обилием рекламы, бури восторгов не вызывает. Зато информация здесь есть, без

преувеличения, любая! Подробный F.A.Q.? Имеется. Статьи об экранизации игры? Есть. Неплохая подборка арта? Присутствует. Также создатели сайта выложили вели-

те и т.п. Но есть и кое-что любопытное. Например, прохождение Doom 3 (<http://www.doom3portal.com/walkthrough>). Мало того что самое полное и точное, так еще и

Качаем файлы

Вы, несомненно, обратили внимание на отсутствие в тексте упоминаний об игровых файлах. Объяснение этому простое. Игра очень популярна, и перечислять модификации, заплатки и утилиты для Doom 3 можно бесконечно долго. Для этого потребуется не один десяток страниц, и то вовсе не факт, что мы ни о чем не забудем.

Потому, пожалуй, обойдемся всего лишь одной ссылкой, зато тут вы сможете найти появляющиеся большинство нужных файлов. Вот этот заветный адрес: <http://doom3.filefront.com>.

колепные комиксы, созданные игроками (<http://planetdoom.gamespy.com/static.php?page=Features%20Comics>).

На Planet Doom новости о выходах модов публикуются раньше, чем на всех других ресурсах. И, наконец, тут отличный форум (<http://www.forumplanetdoom.com>), на котором на момент написания обзора было уже почти 350 тысяч сообщений. Впечатляет? Что ж, можно смело пополнять «Избранное» ссылкой на популярное место общения.

У Doom 3 Portal (<http://www.doom3portal.com>) с внешним видом дела обстоят куда хуже: сочетание огромных букв и тоненьких оранжевых линий выглядит просто убого. Дизайнеры, видимо, работали спустя рукава или слишком торопились в отпуск. По сравнению с Planet Doom здесь мало уникальной информации, а та, что есть на обоих порталах, на Doom 3 Portal явно хуже по качеству изложения, полно-

прекрасно написано – можно зачитать.

И, конечно же, подкасты! Подробнее об этом явлении мы рассказывали в прошлых номерах. Чтобы кое-кто не разочаровался, отметим, что местные аудиофайлы интересны не информационной ценностью, а живыми впечатлениями игроков от Doom 3. Многим фанатам именно это покажется увлекательным.

NewDoom.com (<http://www.newdoom.com>), несмотря на упоминание «нового» в названии, чуть ли не единственный, кто уделяет должное внимание первым частям Doom'a. По крайней мере, именно здесь обнаружили карты для ранних инкарнаций сериала. Doom 3, конечно же, внимание тоже уделено – в частности, имеются «фотографии» всех подвидов монстров, а также уникальные уровни для одиночных и сетевых баталий. Остальное содержимое (датированные 2003 годом интервью и скучные руководства)





УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:

Сергей Долгинский
dolser@gameland.ru

frenkprogamer@mail.ru: Здравствуйте. Я посмотрел мувик по Counter-Strike и решил попробовать сделать свой, но не знаю, какой программой пользоваться. Подскажите, как называется программа? Александр Юцишен.

Q: Если речь идет о мини-фильме, то одной программой вам не обойтись. Для создания приличного ролика понадобится что-то из такого набора аудио- и видеоредакторов: Vegas, Sound Forge, Adobe Audition, 3D Studio Max, Cinema 4D, всякие кодеки и т.п. Неплохо также иметь под рукой утилиту-экстрактор для извлечения фоновой музыки из игровых файлов, не помешает и Photoshop.

В любом случае последовательность работы такова. Сначала в игре записываете демку (или несколько демов, фрагменты которых вам бы хотелось вставить в клип), а потом конвертируете ее в общепонятный видеоформат (скажем, AVI) и редактируете: вырезаете и переставляете куски, добавляете эффекты и титры, сводите картинку со звуком и получаете фильм. Начинаящим клипмейкерам очень пригодится старенькое руководство z.old.t'a (<http://www.cyber.ret.ru/columns/index.php?newsid=65>), там разжеван буквально каждый шаг.

game_dev@mail.ru: Здравствуйте! Когда у меня был dial-up, я спокойно мог слушать радио по Интернету. Но недавно перешел на ADSL, после чего эта возможность пропала. Пожалуйста, помогите! Заранее спасибо, Ильшат Фасхиев.

Q: Для прослушивания радио в Интернете подходит любая программа-плеер, способная воспроизводить потоковый аудиосигнал в формате MP3 (или любом другом формате, используемым сетевой радиостанцией). Таким проигрывателем может быть как штатный Windows Media Player, так и «народный» Winamp (<http://www.winamp.com>) и т.д. Понятно, что при работе плеера в качестве «радиоприемника» ему необходим выход в Интернет. Однако брандмауэр Windows, защищая компьютер от сетевых атак, «по умолчанию» блокирует для большинства программ доступ в Интернет. Возможно, после изменения вида доступа с dial-up на ADSL, инсталляции нового плеера или установки пакета обновления Windows, у вас оказался закрыт доступ в Сеть для потокового плеера и радиостанции стали недоступны.

Что делать? Во-первых, еще раз запустить программу, которой вы слушали радио, и посмотреть, выводит ли брандмауэр запрос о блокировании или разрешении подключения? Если такой запрос появился, разрешите выход в Сеть. Брандмауэр Windows разблокирует программу, и радио заработает.

Если запрос не появляется (возможно, у вас отключен вывод уведомлений о блокировке), то разблокируйте плеер вручную: «Панель управления» --> «Брандмауэр Windows» --> вкладка «Исключения». Щелкните по кнопке

«Добавить программу» и найдите в списке ваш плеер.

Если вы не «зеленый» новичок и знаете протокол и порты, которые нужно открыть для работы плеера в Сети, то щелкните по кнопке «Добавить порт» и укажите нужные параметры (для Winamp'a это порты 8000, 8500 или 8600).

Увы, но все приведенные выше действия окажутся бесполезными, если прослушивание радио пользователями по какой-то причине не соответствует политике безопасности вашего провайдера, и он заблокировал «вредные» порты на своем оборудовании. В этом случае ничего не остается, как обратиться в службу техподдержки.

igrick-k@mail.ru: Здравствуйте! Подскажите, почему у меня в играх стали появляться разноцветные полосы? Что-то с видеокартой? И что можно сделать? Вот пример в прикрепленном файле. Заранее спасибо, Игорь Карпов.

Q: Разноцветные полосы на экране может при желании наблюдать каждый. Для этого следует постепенно разгонять видеокарту, увеличивая частоту ее ядра и памяти, и рано или поздно на экране появятся артефакты – полосы и точки. Борьба с этим легко – понизьте значения частот ядра и памяти на 5-7%.

Перегрев чипа графического процессора и микросхем памяти также способствует появлению таких или похожих «глюков». Причем перегрев может возникнуть не только из-за разгона, но и на штатных частотах при недостаточном охлаждении видеокарты. Если вы ничего не разгоняли, а полосы появились, то откройте корпус компьютера и проверьте, крутится ли вентилятор («кулер») на карте, прочно ли держится радиатор, не забит ли он пылью, хорошо ли сидит карта в разьеме материнской платы и так далее.

Может случиться и так, что все перечисленное не помогает. Тогда это сигнал, что видеокарта завершает свой жизненный цикл. Как советуют «железные» разделы форумов Рунета (например, <http://forum.cnews.ru/lofiversion/index.php/f247.html>, http://www.stopforum.ru/topic/14853/razgon_vidеokart_!, <http://overclockers.ru/lab/19315.shtml>), можно попытаться продлить ее жизнь, смирившись с потерей производительности.

Как известно, с помощью утилит-твикеров (ATITool, PowerStrip, RivaTuner и т.д.) удается разогнать видеокарту. Но посредством тех же программ ее можно и замедлить. Постепенно СНИЖАЕМ рабочую частоту памяти/ядра видеокарты и находим такие значения параметров, при которых карта работает устойчиво, а полосы пропадают. И в дальнейшем пользуемся ими.

druid2005@mail.ru: Я подумал и решил, что мне пора купить новую, современную видеокарту вместо GeForce 2 MX 400 64 Mb, но вопрос в том какую лучше купить? Посоветуй-


те, какую карту можно купить на сегодняшний день, чтобы была надежная в плане производительности, качества изображения и стоила реальные деньги? Максим.

Q: Никакая другая тема не обсуждается в Сети горячее, чем выбор видеокарты. Это неудивительно: для современных игр параметры видеокарты важнее, чем марка и производительность процессора или тип материнской платы. Основных производителей видеочипов сегодня два – ATI и NVIDIA. Мощность их видеокарт одного класса обычно весьма близка, и потому можно ориентироваться на другие показатели – тип разьема, объем видеопамати, ширина шины доступа к памяти и, наконец, розничная стоимость карты.

С другой стороны, если у вас, как у геймера, есть строгие игровые предпочтения, то выбор карты может определяться ими. Например, ни для кого не секрет, что у видеокарт на чипах NVIDIA сохраняется лидерство в OpenGL играх (Chronicles Of Riddick, DOOM 3, Quake 4 и т.д.). В то же время карты на чипах ATI зачастую более производительны под DirectX и потому предпочтительны для соответствующих игр (FarCry, Half-Life 2, Splinter Cell Chaos Theory, Unreal Tournament 2004 и т.п.) И так, что же выбрать за «реальные деньги» (риснем предположить, что это сумма до \$150)?

На сегодня такой покупкой может быть видеокарта типа RADEON X1650 XT или схожая по производительности GeForce 7600 GT. Не согласны? Хотите лично и более глубоко вникнуть в проблему выбора «геймерской» видеокарты? Что ж, зайдите на iXBT.com (<http://www.ixbt.com/video.shtml#3dgitogi>), где в ежемесячных выпусках 3DGitogov публикуются сравнительные тесты графических ускорителей. Не менее познавательные обзоры вы найдете на Tom's Hardware Guide Russia (<http://www.thg.ru>), любительском Hardwarezone (<http://hardwarezone.org.ru>) и других «железных» сайтах.

vdovgiy2006@yandex.ru: Привет вам с Украины! Подскажите, как мне добиться от старого U.S.Robotics Courier максимального быстродействия? Может надо заменить прошивку? Владимир.

Q: Вы не указали марку модема, поэтому и совет мы можем дать лишь общий. Загляните на «модемные» сайты, там этот вопрос обсуждался много раз и продолжал обсуждаться. Для владения продукцией USRobotics пригодятся такие ссылки – официальная страничка производителя на русском языке (<http://www.usr-emea.com/loc-index.asp?loc=russ>) и авторский проект Андрея Ваваева (<http://www.usrmodem.ru>). На обоих сайтах есть разнообразные официальные и любительские прошивки, оптимизирующие параметры модема. 

Вопросы присылайте на
dolser@gameland.ru

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ИННОВАЦИОННЫЙ ДИСПЛЕЙ

Несмотря на то что ЖК-мониторы во многом несовершенны, с каждым днем их популярность возрастает. Компания Samsung Electronics готовит к выпуску дисплей SyncMaster XL20, в котором для подсветки используется не катодная лампа, а подложка из красных, синих и зеленых светодиодов. Это позволяет получить более качественный белый цвет, а значит, добиться лучшей цветопередачи. Кроме того, новое решение позволяет монитору SyncMaster XL20 достичь равномерной подсветки. Данная модель имеет размер диагонали 20.1" и широкий угол обзора (до 178 градусов). Время отклика панели немалое и составляет 8 мс, яркость и контрастность изображения на высоте. Максимальное разрешение монитора – 1600x1200 точек. Жидкокристаллический монитор Samsung SyncMaster XL20 работает с интерфейсами DVI-D и DVI-I.



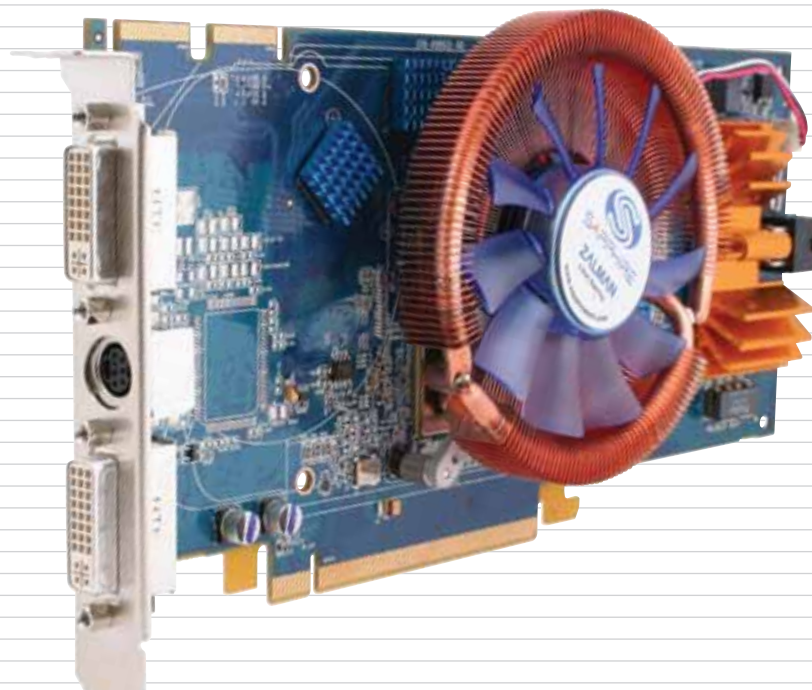
ЛЕГЧЕ ЛЕГКОГО

Новая модель MP3 флэш-плеера Nexx NF-270 весит всего 25 г. Столь малый вес не сказался на функциональности и эргономике проигрывателя. Пользоваться этим гаджетом удобно и приятно. Плеер Nexx NF-270 воспроизводит звуковые форматы mp3 и wma, оснащен встроенным FM-приемником с поддержкой записи, а также цифровым диктофоном. Рассматриваемый проигрыватель имеет двухцветный OLED-дисплей, на котором отображаются ID3-теги на русском языке. Плеер подключается к компьютеру напрямую, в режиме USB Mass Storage и не требует установки специальных программ или драйверов. Это позволяет использовать его и в качестве обычного USB-драйва. Плеер Nexx NF-270 выпускается в двух модификациях: с 1 и 2 Гбайт флэш-памяти. Ориентировочная цена первой модели – \$87, а второй – \$110.



НЕДОРОГОЙ САПФИР

Новый графический процессор ATI R600 еще только готовится к выходу, поэтому производителям только и остается совершенствовать предыдущие модели. Графический ускоритель Sapphire Ultimate X1950 Pro построен на основе чипа R580+. Благодаря уникальной системе охлаждения Zalman VF900-Cu, шумовой порог был сильно понижен, а экстерьер обрел некую пикантность, чему в немалой степени способствует голубая подсветка массивного кулера. Высокая эффективность охлаждения позволила поднять рабочие частоты. Графический процессор был разогнан всего на 5 МГц (итоговая частота составила 580 МГц), а вот GDDR3-память ускорилась до 800 МГц (против штатных 590 МГц). Удивительно, но Sapphire ограничила объем памяти до 256 Мбайт. Ускоритель поддерживает HDCP и имеет два выхода: dual-link DVI и TV-out. Стоимость Sapphire Ultimate X1950 Pro довольно привлекательна – всего \$229. Учитывая, что конкурентоспособные платы стоят в два раза дороже, это неплохой продукт от Sapphire в категории middle-end.



ЧЕТЫРЕ ЯДРА ОТ AMD

Компания AMD официально представила настоящий вседорожник компьютерного мира, которому под силу любые задачи, – платформу Quad FX. Она основана на архитектуре Dual Socket Direct Connect: на одной материнской плате размещены два Multi-Core процессора, что должно удовлетворить самые высокие запросы программного обеспечения. Один из процессоров посредством шины HyperTransport взаимодействует с чипсетом и вторым ЦП, другой – только со своим собратом. Каждый из чипов имеет отдельные слоты для оперативной памяти.

С платформой Quad FX могут работать новейшие процессоры Athlon 64 FX-70, FX-72 и FX-74. Они имеют 2 Мбайт кэша второго уровня, работают на частотах от 2.6 до 3.0 ГГц и поддерживают память стандарта DDR2-800. Все эти процессоры устанавливаются в специальный 1207-контактный разъем Socket F. Для презентации два AMD Athlon 64 FX были установлены на материнской плате ASUS L1N64-SLI Deluxe. Она основана на наборе системной логики NVIDIA nForce 680a SLI и поддерживает не только новейшую платформу AMD, но и до четырех видеоускорителей в режиме Quad SLI. Японская компания Faith уже анонсировала подобную систему Inspire X FX744X4N/DVR Premium. Ее рекомендованная стоимость – \$6869.



ШЕСТЬ СТЕПЕНЕЙ СВОБОДЫ

Мышь – идеальный манипулятор для путешествия в двухмерных мирах. Однако она совершенно не подходит для навигации в трехмерном пространстве. Так считают в компании с названием 3Dconnexion. Данная фирма занимается выпуском специальных манипуляторов для работы в трех измерениях. Недавно 3Dconnexion обновила линейку своих продуктов, представив на суд публики оригинальное устройство под названием SpaceNavigator. Две кнопки и лазерный сенсор – единственное, что роднит его с привычными мышками. Манипулятор SpaceNavigator можно вращать вокруг своей оси, смещать в пространстве и поднимать. «Навигатор» имеет шесть степеней свободы, которые облегчат работу с такими программами, как Google Earth, Google SketchUp и некоторыми профессиональными приложениями. Стоимость простейшего варианта SpaceNavigator – \$59. Осталось только приспособить гаджет для использования в играх. Думается, что в некоторых стратегиях и 3D-шутерах он мог бы пригодиться.



СЕТЕВАЯ ВЕЧЕРИНКА

Во времена, когда Интернет еще не был так широко распространен, как сегодня, заграничные геймеры часто брали свои компы под мышку и шли в гости. Там быстро налаживали сеть и до самого утра выясняли, кто из них сильнейший в той или иной игре. Такие вечеринки получили название LANParty. Недаром материнские платы компании DFI из серии LANParty комплектуются специальными ремнями для переноски системного блока. Системная плата DFI LANParty UT CFX3200-T2R/G – одна из самых ожидаемых моделей материнских плат в этом декабре. На то есть несколько причин. Во-первых, она основана на чипсете ATI RD600, но предназначена для процессоров Intel. Этот факт придает продукту пикантности, особенно после сделки AMD и ATI. Во-вторых, чипсет ATI RD600 ориентирован на компьютерных энтузиастов. В условиях очень высоких цен на платы с набором системной логики NVIDIA nForce 680i SLI, есть надежда, что при сходных характеристиках плата на основе RD600 будет стоить несколько дешевле.



НОВЫЕ ИГРОВЫЕ КОМПЬЮТЕРЫ YO!

Вот исходя из такой странной формулы, инженеры компании ULTRA Electronics собрали компьютеры марки YO! В линейке представлено две модификации системных блоков Yellow Line на базе процессора AMD Sempron и Green Line, в основу которого положен куда более производительное ядро AMD Athlon 64. Обе оснащены передовыми графическими ускорителями марки ATI Radeon. Эти системные блоки позиционируются, прежде всего, для домашнего пользования и компьютерных игр. В момент приобретения, а через несколько месяцев после покупки производитель допускает апгрейд содержимого системного блока за исключением процессора и материнской платы. К слову, сотрудники гарантийного отдела ULTRA Electronics в подробностях отвечают на все вопросы, касающиеся апгрейда и последующего гарантийного обслуживания. В качестве бонуса с каждым компьютером YO! покупателю вручают лицензионный Half-Life 2: Episode One.

QUADFX + GEFORCE 8800 GTS = 1 KBT

Новая двухпроцессорная/четырёхъядерная платформа QuadFX, которую на днях представила компания AMD, вдохновила инженеров из Maingear на создание компьютера с говорящим названием BEAST. Этот монстр ориентирован на хардкорных геймеров и оснащен парой процессоров FX-70, двумя гигабайтами памяти и видеокартой NVIDIA GeForce 8800 GTS с 640 Мбайт памяти на борту. Несмотря на то что FX-70 и GeForce 8800 GTS – это не самые мощные продукты в соответствующих линейках AMD и NVIDIA (есть ведь FX-74 и 8800 GTX), компьютер оснастит системой жидкостного охлаждения и блоком питания мощностью в один киловатт! Остальные показатели не столь впечатляющи: жесткий диск на 250 Гбайт, гигабитный Ethernet-адаптер, 8-канальная HD-аудиосистема. Цена соответствующая: \$3900.



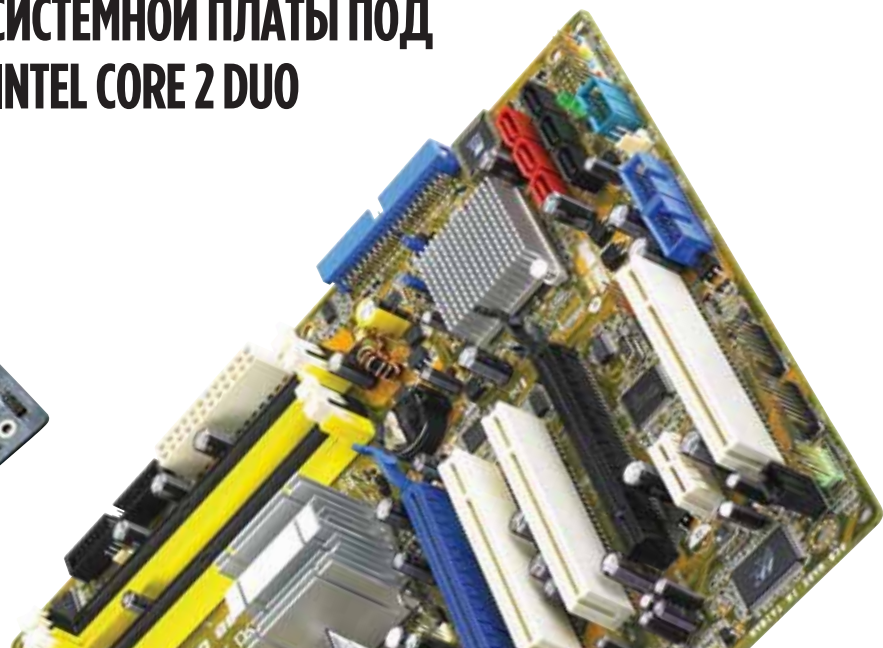
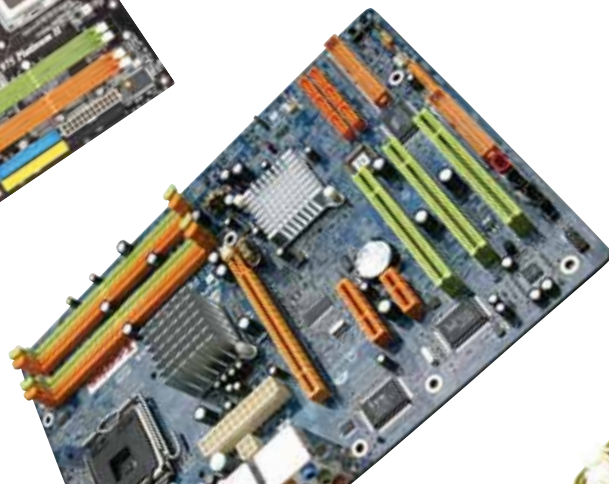
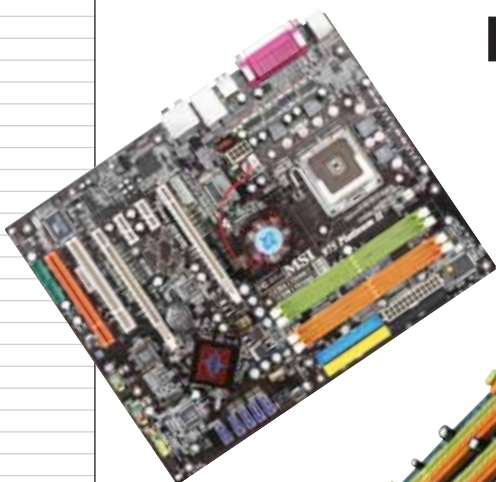
ЗАБУДЕМ О ПОЛИТКОРРЕКТНОСТИ

Компания WidowPC активно работает над рекламой своего игрового ноутбука Sting 517D. Стартовая цена нового геймерского ноутбука WidowPC на целых \$100 ниже стоимости альтернативного решения – Dell XPS M1710. Разница оказывается ничтожной, особенно если учесть, что минимальная конфигурация ноутбука WidowPC Sting 517D обойдется в \$2200. Впрочем, данный компьютер того стоит. Предлагаемое компанией WidowPC решение работает на основе процессора последнего поколения Intel Core 2 Duo. По желанию пользователя, в ноутбук может быть установлено до 4 Гбайт оперативной памяти DDR2. Из прочих особенностей стоит упомянуть графический акселератор NVIDIA GeForce Go 7950 GTX с 512 Мбайт GDDR3, SATA-винчестер объемом 200 Гбайт, пишущий DVD-привод и широкий набор интерфейсов, в том числе USB, IrDA и FireWire. Максимальное разрешение 17-дюймовой матрицы этого ноутбука – 1920x1200 точек.



ДОСТОЙНАЯ ОПРАВА ДЛЯ ДОСТОЙНОГО КАМНЯ

ВЫБИРАЕМ МОДЕЛЬ СИСТЕМНОЙ ПЛАТЫ ПОД ПРОЦЕССОРЫ INTEL CORE 2 DUO



ПРОЦЕССОРЫ INTEL CORE 2 DUO ЗАПОЛНИЛИ КОМПЬЮТЕРНЫЕ РЫНКИ И МАГАЗИНЫ, ТАК ЧТО ТЕПЕРЬ НИКОГДА НЕДОСТАТКА В НИХ НЕ ОЩУЩАЕТ. ОДНАКО ПРИОБРЕСТИ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР – ЭТО ТОЛЬКО ПОЛОВИНА ДЕЛА. ЕЩЕ НАДО ВЫБРАТЬ ИЗ ВСЕГО АССОРТИМЕНТА ПОДХОДЯЩУЮ МОДЕЛЬ СИСТЕМНОЙ ПЛАТЫ С ПОДДЕРЖКОЙ CORE 2 DUO. НА ЧТО ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ ПРИ ПОКУПКЕ? КАКИМИ КАЧЕСТВАМИ ДОЛЖНА ОБЛАДАТЬ СИСТЕМНАЯ ПЛАТА? НА ЭТИ И ДРУГИЕ ВОПРОСЫ МЫ ОТВЕТИМ, РАССМОТРЕВ В ДАННОМ ОБЗОРЕ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫЕ МОДЕЛИ.

Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6700
Кулер: Foxconn CMI-775-4B
Видеокарта: ASUS EN6600GT, 256 Мб
Память: 2x512 Мб, Kingston HyperX DDR2-900 (КНХ7200D2К2/1G)
Винчестер: 80 Гб, Seagate Barracuda 7200 rpm
Блок питания: 450 Вт, Floston

Что мы тестировали

ASUS P5B Deluxe/WiFi-AP
ASUS P5B
ASUS P5N32-SLI Premium
Biostar TForce P965 Deluxe
Foxconn 9657AA-8EKRS2H
MSI 975X Platinum
MSI P965 Platinum
MSI P965 Neo-F

Как мы тестировали

Помимо внешнего осмотра и оценки возможностей BIOS мы производили техническое тестирование. Схема, по которой проводился эксперимент, выглядела следующим образом. По традиции, в первую очередь вся система прогонялась на продуктах от Futuremark (с настройками по умолчанию) – 3DMark'05 и 3DMark'03. После производился тест на архивирование с помощью встроенного бенчмарка в программе WinRAR 3.40. Изображения обрабатывались с помощью графического пакета Adobe Photoshop CS2 – замерялось общее время, затраченное на конвертирование графического файла из одного формата в другой. Игровое тестирование было проведено на Half-Life 2 и Doom 3 при разрешении 800x600 без фильтров и дополнительных графических опций. Также замерялась температура чипсета – между радиатором и северным мостом подкладывался внешний термодатчик, после чего и снимались данные. На разогрев чипу давалось 35 минут, а в это время автор данного материала играл на стенде в Half-Life 2.

| Название | MSI 975X Platinum | Biostar TForce P965 Deluxe | ASUS P5B Deluxe/WiFi-AP | Foxconn 9657AA-8EKRS2H |
|----------------|--|---|---|---|
| Чипсет | Intel P965 (iP965 (NB) + ICH7R (SB)) | Intel P965 (iP965 (NB) + ICH8R (SB)) | Intel P965 (iP965 (NB) + ICH8R (SB)) | Intel P965 (iP965 (NB) + ICH8R (SB)) |
| Системная шина | 1066 / 800 / 533 МГц | 1066 / 800 / 533 МГц | 1066 / 800 / 533 МГц | 1066 / 800 / 533 МГц |
| Память | 4 x DIMM, макс. 8 Гбайт DDR2 800/667/533 | 4 x DIMM, макс. 8 Гбайт DDR2 800/667/533 | 4 x DIMM, макс. 8 Гбайт | 4 x DIMM, макс. 8 Гбайт |
| Слоты PCI | 2 x PCI-Ex16, 2 x PCI-Ex1, 2 x PCI | 1 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex4, 1 x PCI-Ex1, 3 x PCI | 2 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex1, 3 x PCI | 1 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex4, 1 x PCI-Ex1, 3 x PCI |
| Накопители | 5 x SATA, 2 x PATA, 1 x FDD | 6 x SATA, 1 x PATA, 1 x FDD | 7 x SATA, 1 x e-SATA, 1 x PATA, 1 x FDD | 6 x SATA, 1 x e-SATA, 1 x PATA, 1 x FDD |
| Звук | Realtek ALC882M, 8-канальный HDA кодек | Realtek ALC883, 8-канальный HDA кодек | ADI AD1988B 8-канальный HDA кодек | Realtek ALC883, 8-канальный HDA кодек |

| Название | MSI P965 Neo-F | ASUS P5B | MSI P965 Platinum | ASUS P5N32-SLI Premium |
|----------------|---------------------------------------|--|--|--|
| Чипсет | Intel P965 (iP965 (NB) + ICH8R (SB)) | Intel P965 (iP965 (NB) + ICH8R (SB)) | Intel P965 (iP965 (NB) + ICH8R (SB)) | NVIDIA nForce SLI 590 |
| Системная шина | 1066 / 800 / 533 МГц | 1066 / 800 / 533 МГц | 1066 / 800 / 533 МГц | 1066 / 800 МГц |
| Память | 4 x DIMM, макс. 8 Гб DDR2 800/667/533 | 4 x DIMM, макс. 8 Гб, звукоканальный режим | 4 x DIMM, макс. 8 Гб DDR2 800/667/533 | 4 x DIMM, макс. 8 Гб, звукоканальный режим |
| Слоты PCI | 1 x PCI-Ex16, 2 x PCI-Ex1, 3 x PCI | 1 x PCI-Ex16, 3 x PCI-Ex1, 3 x PCI | 1 x PCI-Ex16, 1 x PCI-E Lite, 2 x PCI-Ex1, 2 x PCI | PCI: 3 x PCI-Ex16, 1 x PCI-Ex1, 2 x PCI |
| Накопители | 5 x SATA, 1 x PATA, 1 x FDD | 5 x SATA, 1 x e-SATA, 1 x PATA, 1 x FDD | 7 x SATA, 1 x PATA, 1 x FDD | 6 x SATA, 2 x e-SATA, 1 x PATA |
| Звук | Realtek ALC883, 8-канальный HDA кодек | ADI AD1988A 6-канальный HDA кодек | Realtek ALC883, 8-канальный HDA кодек | ADI AD1988B 8-канальный HDA кодек, внешний |

MSI 975X PLATINUM

Данная плата построена на чипсете Intel 975X. Этот набор системной логики уже не новый, однако обладает более широкими возможностями, в отличие от Intel P965. Отдельно стоит отметить поддержку режима дуальной работы Crossfire для видеокарт на основе чипов ATI. Посему порты PCI-Express x16 достаточно широко разнесены, что необычно для карточек производства MSI. Однако графический адаптер, устанавливаемый во вторичный разъем, перекроет один из слотов PCI. А если видеокарта использует массивное охлаждение – сразу два! Также обращу внимание на следующий недостаток – силовые схемы MOSFET остались без охлаждения. Тем не менее, система разгона достаточно мощная. Для оверклокеров в BIOS предусмотрено особое Cell Menu. Широкие возможности открываются в сфере работы с памятью, а отдельно отметить стоит функцию динамического разгона. Чип BIOS находится в специальном разъеме – в случае поломки его можно заменить.



BIOSTAR TFORCE P965 DELUXE

Плата выполнена на ярко-синем текстолите, а порты и коннекторы также отличаются броской расцветкой. Хотелось бы похвалить удачное расположение слота PCI-Express x16. Ближайшие к нему порты находятся достаточно далеко, так что установка видеокарты с массивной охлаждающей системой не вызовет проблем. Функциональность BIOS на высоте. Интегрированный тест памяти, опция автоматического разгона, развитая система мониторинга – это только малая толика возможностей данной платы. На плате также предусмотрены встроенные клавиши включения и перезагрузки, что значительно облегчает предварительную работу с платой до установки в корпус. В комплекте предусмотрено руководство для оверклокеров, проводная гарнитура и набор переходников для зарядки мобильного через USB-порт. Предельная частота работы FSB – 385 МГц, однако это может быть исправлено перепрошивкой BIOS.



ASUS P5B DELUXE/WIFI-AP

Наиболее функциональная модель в нашем обзоре изготовлена компанией ASUS. Медный радиатор, закрепленный на северном мосту, соединен тепловой трубкой с охладителем на VRM-элементах платы. Такая система обеспечивает наиболее эффективный отвод тепла – отсюда, что ASUS избавилась от менее эффективного алюминия. На плате предусмотрено два порта PCI-Express x16. Однако шестнадцать линий обеспечивает лишь один слот. Второй способен работать в режиме либо x2, либо x4. Разгонный потенциал порадует самого требовательного оверклокера. Для начинающих предусмотрена функция автоматического разгона всей системы. Плата снабжена особым разъемом, к которому подключается прилагаемый в комплекте адаптер Wi-Fi. Таким образом, пользователь может организовать полноценную точку доступа у себя дома. Также в наборе поставляется скромный, но изящный микрофон.



FOXCONN 9657AA-8EKRS2H

Одно из самых доступных решений на сегодняшний день для Core 2 Duo. Она построена на чипсете Intel P965, а значит, проблем со стабильностью работы не возникнет. Функциональность находится на приемлемом уровне. Есть все, что необходимо для комфортной работы, и даже более. Тем не менее, потенциал BIOS'а платы не высок. В данном случае пользователь может варьировать частоты и напряжения в скромном диапазоне на некоторых компонентах системы, а также повышать и (или понижать) тайминг памяти. Северный мост прикрыт радиатором без активного охлаждения – производитель явно не рассчитывал, что кто-то будет на данной плате заниматься разгоном. Однако в процессе работы глюков и прочих неприятностей не наблюдалось. На сайте изготовителя постоянно появляются обновленные версии BIOS, так что усовершенствовать и «полепить» материнскую плату можно уже сейчас.



MSI P965 NEO-F

Данная плата отличается слабой функциональностью. Особых изысков, касающихся разгонных функций и комплектации, она в себе не несет. Оверклокерам придется довольствоваться лишь возможностью изменения основных параметров памяти, процессора и шины PCI-E. На основных частотах плата работает стабильно, однако стоит увеличить частоту FSB, как появляются сбои, а чипсет перегревается. В базовом варианте без произведения модификаций частота Front Side Bus может быть доведена лишь до порога 333 МГц. Северный и южный мост охлаждаются пассивными алюминиевыми радиаторами. Разъемы питания расположены в центре платы. Подобная разводка может мешать использованию нестандартных систем охлаждения, однако в связи со скромной функциональностью устройства, пользователю, скорее всего, они не потребуются. Стоит посоветовать эту модель тем, кому нужна лишь основа для новой системы и не более!



MSI P965 PLATINUM

Еще один вариант системной платформы от MSI с грифом Platinum представлен в нашем тесте. На мостах чипсета все так же установлено два радиатора – маленький и большой. А вот силовые схемы, как и прежде, остались без должного охлаждения. Отдельного внимания следует удостоить дополнительный порт PCI-Express Lite. Он одновременно может играть роль как разъема PCI-Ex4, так и PCI-Ex1. Достаточно функциональный оверклокерский движок обеспечивается чипом Dual CoreCell. Пользователю доступна система динамического разгона, где он может оперировать не частотами, а увеличением производительности в процентном соотношении. Однако грамотным юзерам предоставляется возможность повысить частоты и напряжение везде, где это доступно – будь то память, процессор, FSB или шина PCI-E. На задней панели предусмотрены разъемы SPDIF-Out и IEEE 1394 (FireWire).



ASUS P5B

Модель P5B является упрощенной версией варианта ASUS P5B Deluxe. Устройство относится к сегменту main-stream решений – об этом говорит даже промышленный бежевый цвет текстолита. Обычно ASUS покрывает свои топовые продукты синим или черным лаком. Дизайн и разводка также были изменены. Конструкция охлаждения не предусматривает использования термальных труб – в данном случае на мосты чипсета установлены алюминиевые радиаторы. Тем, кто собирается повышать частоты, настоятельно рекомендуется модифицировать кулеры, поставив хотя бы дополнительные вентиляторы. Неизменным остался BIOS. Позволяется выполнять свертонкую доводку частот и подаваемых напряжений, активно работая с памятью. При этом максимально возможная частота BIOS после перепрошивки может подняться до 650 МГц! Звуковой кодек представлен шестиканальным вариантом схемы ADI AD1988, так что любителям качественного звука рекомендуется приобрести внешнюю звуковую плату для слота PCI.



ASUS P5N32-SLI PREMIUM

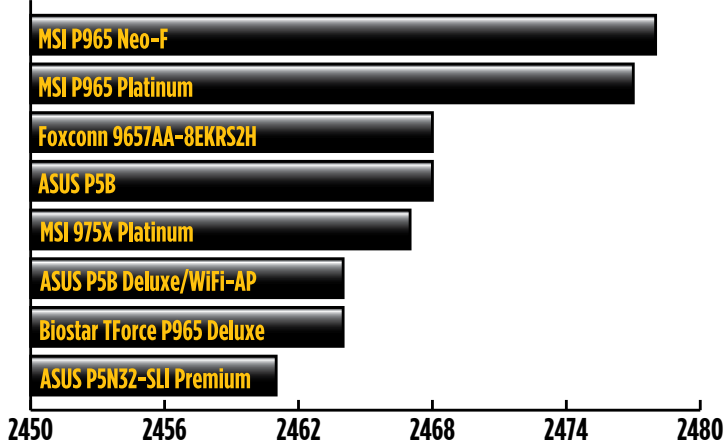
Мечта геймера! Эта материнская плата построена на игровом чипсете от NVIDIA, который позволяет использовать два графических акселератора в параллельном режиме SLI. При условии, что сами видеоадаптеры поддерживают вышеупомянутую функцию! Охлаждение элементов просто превосходное. Конструкция использует две тепловые трубки. Одна из них соединяет радиатор на VRM-схемах с массивным радиатором на северном мосту. Вторая же обеспечивает равномерное распределение тепла между радиатором на MOSFET и радиатором на южном мосту. В комплекте предусмотрены: адаптер беспроводной связи Wi-Fi для организации точки доступа, внешняя аудиокарта и микрофон. Разгонный потенциал платы, а также функциональность BIOS, по традиции, вызывают только восхищение. Однако плата не лишена некоторых недостатков. Коннекторы SATA расположены очень неудобно. Они находятся в правом крайнем углу платы – добраться до них непросто.



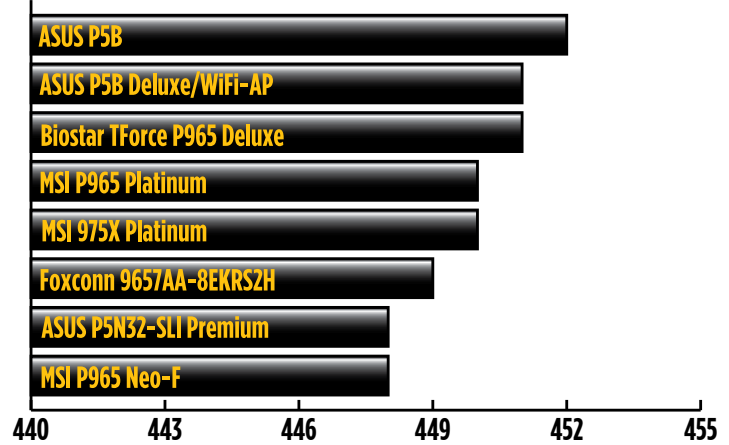
INTEL CORE 2 DUO MOTHERBOARDS

Результаты тестирования

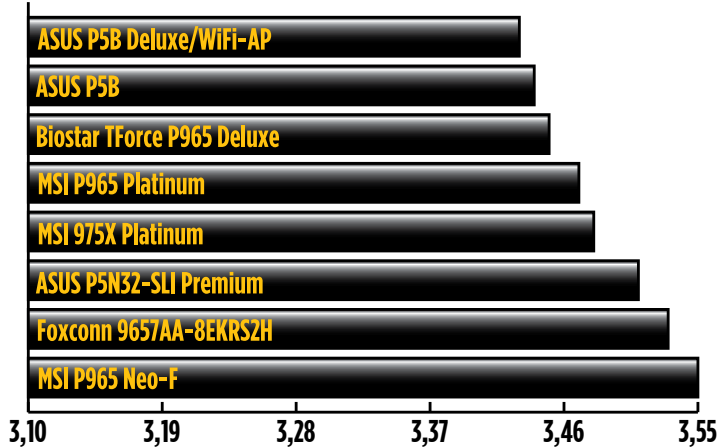
3DMARK'06



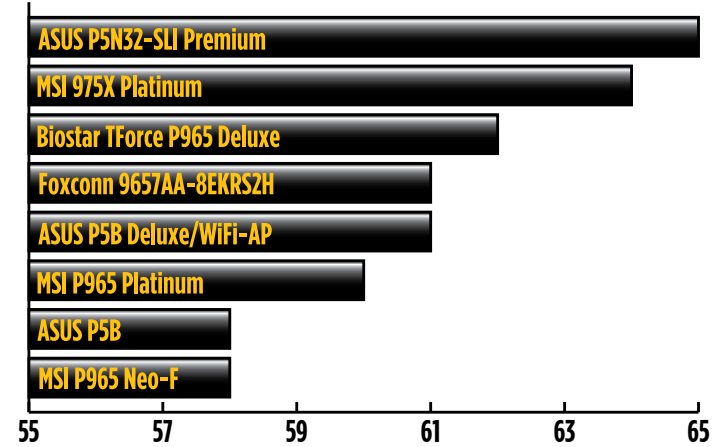
WINRAR 3.40, КБАЙТ/С



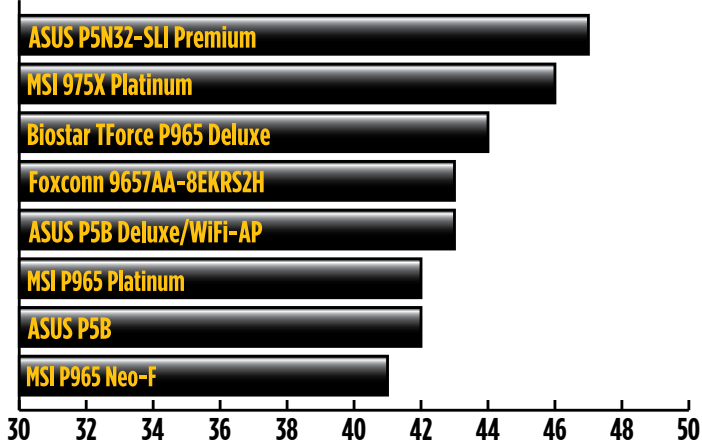
ADOBE PHOTOSHOP CS2, МИН:СЕК



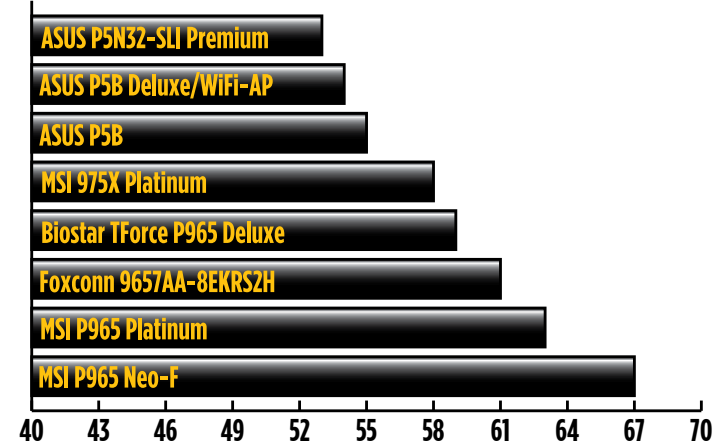
HALF-LIFE 2, 800X600



DOOM 3, 800X600



ТЕМПЕРАТУРНЫЙ РЕЖИМ



Делаем выводы

Все участники нашего тестирования продемонстрировали достойную производительность, однако хотелось бы выделить две из них. Платформа ASUS P5N32-SLI Premium показала отличный результат в тестах, обладает шикарной комплектацией и превосходной функциональностью. За это мы вручаем ей награду «Выбор Редакции». А награду «Лучшая покупка» получает плата Biostar TForce P965 Deluxe. Данное устройство отличается доступной ценой в купе с качеством и высокой производительностью.

Благодарим компанию НИКС Компьютерный Супермаркет (т. (495)974-3333, <http://www.nix.ru>) за предоставленное для теста оборудование.

LOGITECH G5

ЛАЗЕРНАЯ ПРОВОДНАЯ МЫШКА LOGITECH G5 ПРОИЗВЕЛА В СВОЕ ВРЕМЯ НАСТОЯЩИЙ ФУРОР СРЕДИ ГЕЙМЕРОВ. ДО СИХ ПОР ЕЙ НЕТ РАВНЫХ. КАЛИБРОВКА ВЕСА И СВЕРХВЫСОКАЯ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТЬ ПОЗВОЛЯЮТ ЕЙ ПО ПРАВУ СЧИТАТЬСЯ МЕЧТОЙ КИБЕРСПОРТСМЕНА И ЛЮБОГО ДОМОРОЩЕННОГО ГЕЙМЕРА.

Чем интересен?

Инженеры Logitech использовали лучшие наработки при создании компьютерной мышки Logitech G5. Превосходный дизайн, отличное качество исполнения, уникальное решение для изменения веса манипулятора.

Кнопки быстрого переключения скоростей позволяют в процессе игры менять разрешающую способность сенсора мыши. При этом уровень чувствительности пользователь может регулировать и с помощью фирменного софта.

Корпус мыши достаточно яркий и выполнен в стиле industrial. Из серии мышей MX от Logitech инженеры позаимствовали оригинальный прорезиненный пластик. Шероховатая поверхность по бокам не позволит мышке выскользнуть из рук.

Колесо обладает очень мягким поворотом. При нажатии оно играет еще и роль средней клавиши. Кроме того, прокрутка возможна не только в направлении вверх-вниз, но и влево-вправо.

\$75

В комплект утяжеления мыши входят оранжевый картридж и набор из 16 грузил – 8 штук обладают весом 4.5 г, а остальные весят 1.7 г. Необходимый набор шайбочек помещается в картридж, после чего полученный тангем укрепляется с тыльной стороны Logitech G5. При этом вес можно сбалансировать как по центру, так и с разных сторон.

| | |
|---------------------------|---|
| Отслеживаемое разрешение: | 2000/800/400 точек на дюйм |
| Обработка изображений: | 6.4 миллионов точек в секунду |
| Максимальное ускорение: | 20 g |
| Максимальная скорость: | 40 – 65 дюймов в секунду (1.0-1.65 м/с) |
| Частота перегаки USB: | 500 откликов в секунду |
| Интерфейс | USB 2.0 |

Одомашненный G7

Поклонники беспроводных технологий могут найти в продаже вариант под названием Logitech G7. Данная мышь имеет похожий дизайн, однако вместо картриджа с грузилами в тыльный отсек устанавливается батарея. Дополнительной настройки для работы мышки не требуется – стоит только подключить к ПК ретранслятор, и грызун готов к работе.

Вердикт

Эта мышка от Logitech отлично справится с любыми задачами и станет поспорьем не только в играх. Шероховатый корпус, боевой окрас, регулируемые вес и чувствительность – вот еще далеко не полный список достоинств G5. Да, и от G7 она отличается только в лучшую сторону...



**Думаешь, что посмотреть сегодня вечером?
Выбираем кино с TOTAL DVD!**

Все о кино – читай о блокбастерах месяца, размышляй о лентах вместе со звездами, выбирай на какой сеанс пойти

• Все о DVD – самые лучшие релизы месяца, более 50 обзоров, море интервью

• ...и немного о технологиях будущего! Телевидение высокой четкости, плазмы и многое другое!

Total DVD – ультимативный журнал для киноманов!

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам), подборкой трейлеров и анонсов новых картин и роликами к DVD-релизам.

**Ищешь себе технику для домашнего кинотеатра?
«DVD Эксперт» – самый лучший гид по аудио-видео-новинкам!**

Все о Hi-Fi, High End и Home Cinema!

• Пошаговые инструкции по составлению и инсталляции системы домашнего кино

• Лучшие системы и компоненты месяца – рай для новичков. Более 50 самых новых моделей в оценочных и сравнительных тестах

• Готовые системы, интервью, самые свежие новости индустрии. Всегда на лезвии прогресса!

**Выбираем домашний кинотеатр с журналом «DVD Эксперт»!
Сейчас это стильно, это модно, это доступно, это просто!**

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам) и тестами для настройки системы хом синема.



Ðàòîð-ííàíðè

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ



**№1(202)
Год назад**

- Sony Computer Entertainment приобрела студию Guerrilla Games, разработчиков известного боевика Killzone для PS2. Сейчас голландская команда работает над сиквелами Killzone для PlayStation 3 и PSP.

- Польская компания Nibiris жаждет стать первым разработчиком игр для Nintendo Revolution. Дескать, ее первая игра – шутер Raid over the River – идеально подойдет именно для платформ Revolution и DS.

- MTV Films приобрела права на создание киноленты по мотивам игры Mark Ecko's Getting Up: Contents under Pressure.

- Аналитики подсчитали примерную себестоимость консоли Xbox 360. Как оказалось, полная комплектация обходится Microsoft примерно в \$525, что на \$126 выше розничной цены.

- Нолан Бушнелл, основатель Atari, похвалил дизайн геймпада Revolution и согласился с мнением президента Nintendo о том, что обычные контроллеры отпугивают геймеров.



**№1(154)
Три года назад**

- Nintendo всеми силами старается убедить общественность в том, что дела GameCube совсем не так плохи, как многим видится.

- Американец Роберт Престон Керси, взбешенный тем, что его соседи по комнате дни напролет играли в Xbox на полной громкости, достал пистолет и выстрелил в ненавистную приставку. Пуля срикошетила и не смогла пробить корпус консоли. Никто из людей не пострадал.

- Бывший президент Nintendo, 76-летний Хироси Ямаути, собирается стать президентом фонда Ogura Nyakunin Isshu Project. Фонд создается с целью популяризации и распространения стихотворений японских поэтов VII-XIII вв.

- Автомобильный боевик Driver 3 был переименован в Driv3r.



**№1(106)
Пять лет назад**

- За первую неделю продаж Xbox в США приставку приобрело более 370 тыс. геймеров.

- Консоль GameCube стартовала в Америке 18 ноября. Nintendo поставила 740 тыс. консолей, из которых около 70 тыс. ушло на канадский рынок, а еще около 100 тыс. – в сети проката. Из оставшихся 570 тыс., поступивших в магазины, было мгновенно распродано 469 тыс.

- В неделю запуска GameCube было продано 260 тыс. PlayStation 2, 380 тыс. портативных консолей GBA и 150 тыс. GBC.

- 11 декабря в знаменитом московском клубе «Б2» состоялась презентация новой игры от компании «Бука» – «Петька 3: Возвращение Аляски».

- С декабря этого года авторы и редакторы «Страны Игр» будут отвечать на ваши вопросы в чатах www.gameland.ru. Смело заходите и не стесняйтесь спрашивать.



**№1(20)
Девять лет назад**

- Несмотря на то, что Virgin Interactive была выставлена на продажу еще год назад, корпорация Viacom так и не смогла найти ей приличного покупателя.

- Портативная игровая система GameBoy в ближайшее время сможет стать частью специально разработанной цифровой фотокамеры.

- После полугода обещаний похоронить M2 как игровую приставку, корпорация Matsushita, как ни в чем ни бывало, представила свой аппарат на токийской выставке электроники.

- Издательство Eidos приобрело права на издание версии Final Fantasy 7 для персонального компьютера.

- Самый известный долготрой в истории игр, двухмерный экшн Heart of Darkness от Amazing Studios, был продан компании Infogrames за один миллион долларов.

ЭМУЛЯЦИЯ

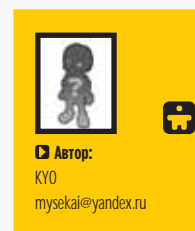
NINTENDO 64

В 1993 году Nintendo заключила контракт с компанией Silicon Graphics, известной своими высокопроизводительными рабочими станциями. Цель - разработать самую мощную в мире игровую систему. Результатом стала приставка, технические характеристики которой опережали графические акселераторы PC на годы вперед! Превосходила N64 и все консоли конкурентов. Сердцем ее стал 64-битный RISC-процессор с тактовой частотой 93.75 MHz. Nintendo всегда славилась особым подходом к разработке как игр, так и железа. Вот и на этот раз просто потрясла общественность решением отказаться от перехода с картриджей на более подходящие для игр CD-носители, что сразу же заставило многих производителей игр отвернуться от платформы. Действительно, картриджи объемом от 4 до 64 Мбайт не могли вместить, например, видеоролики, большое количество оцифрованной речи и качественной музыки, да и стоили дороже. Однако они определенно имели преимущества, вроде полного отсутствия грузок и сложная нелегального копирования (пиратам картриджи Nintendo 64 действительно оказались не по зубам). Приставка появилась в июне 1996 года вместе с эталонным платформером Super Mario 64 и двумя другими играми. В том же году она вышла в США, а позже и в остальных странах. К 1998 году Nintendo удалось занять твердое второе место на рынке игровых приставок. В 1997 году большая N анонсировала Nintendo 64 Disk Drive - специальный дисковод для магнитных носителей информа-

ции, подключающийся к N64 через порт расширения. Его задачей было увеличение RAM в два раза и предоставление 64 мегабайт дополнительной памяти для производителей игр. Диск мог использоваться для добавления новых уровней, карт и подобного контента к уже вышедшим играм. Релиз устройства много раз задерживался, и, в конце концов, состоялся только в Японии. Другие же страны получили Expansion Pack, просто добавляющий 4 Мбайт RAM. Эмуляторы Nintendo 64 на удивление много, однако действительно работающих и пригодных для запуска игр всего несколько штук. Остальные либо воспроизводят только демки, либо вовсе погибли ещё в зачаточном состоянии. Из тех же, что дожили до наших дней, в первую очередь стоит отметить, пожалуй, главный эмулятор N64 - Project64, версии 1.6 (www.rj64.net). В дистрибутив программы входит подборка последних версий всех необходимых плагинов от Jabo, настройка которых не требует больших усилий. Последняя бесплатная версия Project64 появилась много месяцев назад. Сейчас же на официальном сайте разработчики предлагают опробовать Project64 1.7 beta, для доступа к которому необходимо пожертвовать \$20. Следующий вариант - 1964 (<http://1964emu.emulation64.com>). Данный эмулятор больше не обновляется, и заглох на версии 0.9.9. Тем не менее, это достойный конкурент Project64. Третья программа, Mupen64 (<http://mupen64.emulation64.com>), хороша наличием версий для Linux и Mac. Все эти эмуляторы построены



на единой системе плагинов, о лучших из которых я сейчас и расскажу. Первым делом нужно скачать Rice Video 6.1.0c - лучший видеоплагин для 2D-игр обладает гибкими настройками. Jabo's Direct3D6 1.6, напротив, идеально подходит для отображения 3D-графики и уже входит в дистрибутив Project64 1.6. Jabo's DirectSound 1.6 также входит в комплект поставки и использовать его лучше именно на ней. Для остальных лучше подойдет Azimer Audio v0.56 WIP 2. Из контроллер-плагинов лидером является N-Rage's DirectInput8 2 1.83. Помимо необходимых возможностей, вроде сохранения профилей настроек и эмуляции controller pack, он поддерживает мышь! И, главное, имеет очень тонкую настройку чувствительности данного девайса. Ну и конечно не забываем о Jabo's DirectInput7 1.6. Nintendo 64, к сожалению, не удалось добиться такой популярности как PlayStation, но, обогнать Saturn не составило большого труда во многом благодаря наличию продолжений всех своих фирменных сериалов. The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Star Fox 64, Yoshi's Story, Paper Mario, Killer Instinct Gold - во все эти шедевры приятно играть и по сей день. Благо, эмуляторы нынче позволяют без особых хлопот окунуться в прекрасный мир нинтендовских игр.



Star Ocean: The Second Story

ЖАНР: ROLE-PLAYING.

CONSOLE-STYLE

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: TRI-ACE

ИЗДАТЕЛЬ: SCEE

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

1 Отдельные – к сожалению, очень уж отдельные – реплики даже озвучены! По тем временам такое безмерно ценилось.

2 Спрайтовые фигурки персонажей на «силиконовом» фоне – один из оптимальных вариантов графического оформления JRPG.

3 Любопытство – опасное стремление. Один из главных героев, Клод, слишком поздно это уяснил.

Во второй половине девяностых жанр японских RPG претерпел невиданные изменения. Сразу несколько компаний постарались достичь уровня Final Fantasy VII, выкатив красивые игры, которые заметно выделялись на фоне морально устаревших Wild Arms и Suikoden. Capcom выстрелила Breath of Fire III, та же Square навела шороху с Xenogears; Enix же показала класс с кое-чем полюбившейся. Star Ocean: The Second Story, продемонстрированная на выставке E3 вместо в очередной перенесённой Dragon Quest VII, – сиквел Star Ocean, одной из последних хитовых JRPG для Super Nintendo.

Главное, что следует помнить, следя за приключением Клода Кенни и Рены Лэнфорд, – не стоит обращать внимание на приключение Клода Кенни и Рены Лэнфорд. Нет, в tri-Ace даже не претендовали на серьёзность проектов Масато Като или Ясуми Мацуно. Во второй Star Ocean отлично чувствуется упор на огромный, живо выписанный мир, тьму персонажей, разветвлённую сюжетную линию и бескрайнее море возможностей. Роскошные города планет Экспел и Недэ меркли разве что в тени мегаполисов 32-битных Final Fantasy: безупречно отрешённые фоны, море запоминающихся находок, отменная архитектура. Бродить по чудным краям позволяет в компании самых разных союзников, состав которых напрямую зависит от вашего выбора в ключевых моментах истории. Сражения и система развития жуть как напоминают о сериале Tales of – разве что беспорядочный обмен ударами и огненными шарами перенесён в 3D, а «прокачка» заключается не только в наборе уровней и разучивании боевых навыков. Герои Star Ocean: The Second Story вольны грызть гранит более привычных нам наук, за счёт чего они не только повышают характеристики, но и овладевают простыми умениями, которые применяются на практике вне боя. Последние не просто облегчают жизнь, но и сказочно делают её краше: к примеру, хорошенько освоив создание и копирование предметов, можно без особых забот «подняться» до сотого уровня. Который – так, на минуточку – не предел, которого для успешного завершения игры очень-очень мало. Поскольку Enix издаёт ещё и печатную продукцию, дело не обошлось без манги. К сожалению, сценарий, который сойдёт для игры, по меркам рисованных историй чересчур незамысловат – таких всегда было хоть отбавляй. С точки зрения рисунка вышедшие семь томов также представляли собой мало приятного: даже если не заметить, что Маюми Адзуме далеко до Минато Коё, то различия в стиле не дают относиться к оригинальным персонажам с былым теплом. Неудивительно, что манга завершилась на полуслове, «покрыв» хорошо если половину событий игры.

Аниме-сериалу Star Ocean EX повезло не больше – его отдали на откуп Хироси Ватанабе, режиссёру Orphen, King of Bandit Jing и некоторых других исключительно проходных работ. Разумеется, после этого уже не важно, что ставился сериал на мощностях Studio Deen (Fate/Stay Night, Fruits Basket), и в эфир канала TV Tokyo вышли 26 пустых, незапоминающихся серий. Star Ocean: Till the End of Time, вышедшая на PlayStation 2 около трёх лет назад, доказала, что RPG-сериал, в прошлом верный традициям жанра, не смог удачно приспособиться к новым графическим решениям. Поэтому Star Ocean: The Second Story была и остаётся жемчужиной tri-Ace, наиболее яркой и продуктивной – на пару с Valkyrie Profile – игрой талантливой команды.



PLAY W.E.L.L.

www.wellonline.com

САБ (Маша, 18 лет)

Раса: человек

Пол: женский

Организация: полиция

Действие: арест особо опасного преступника. Приказом Начальника полиции премирована и повышена в звании

НУММЕГ (Макс, 21 год)

Раса: ящер

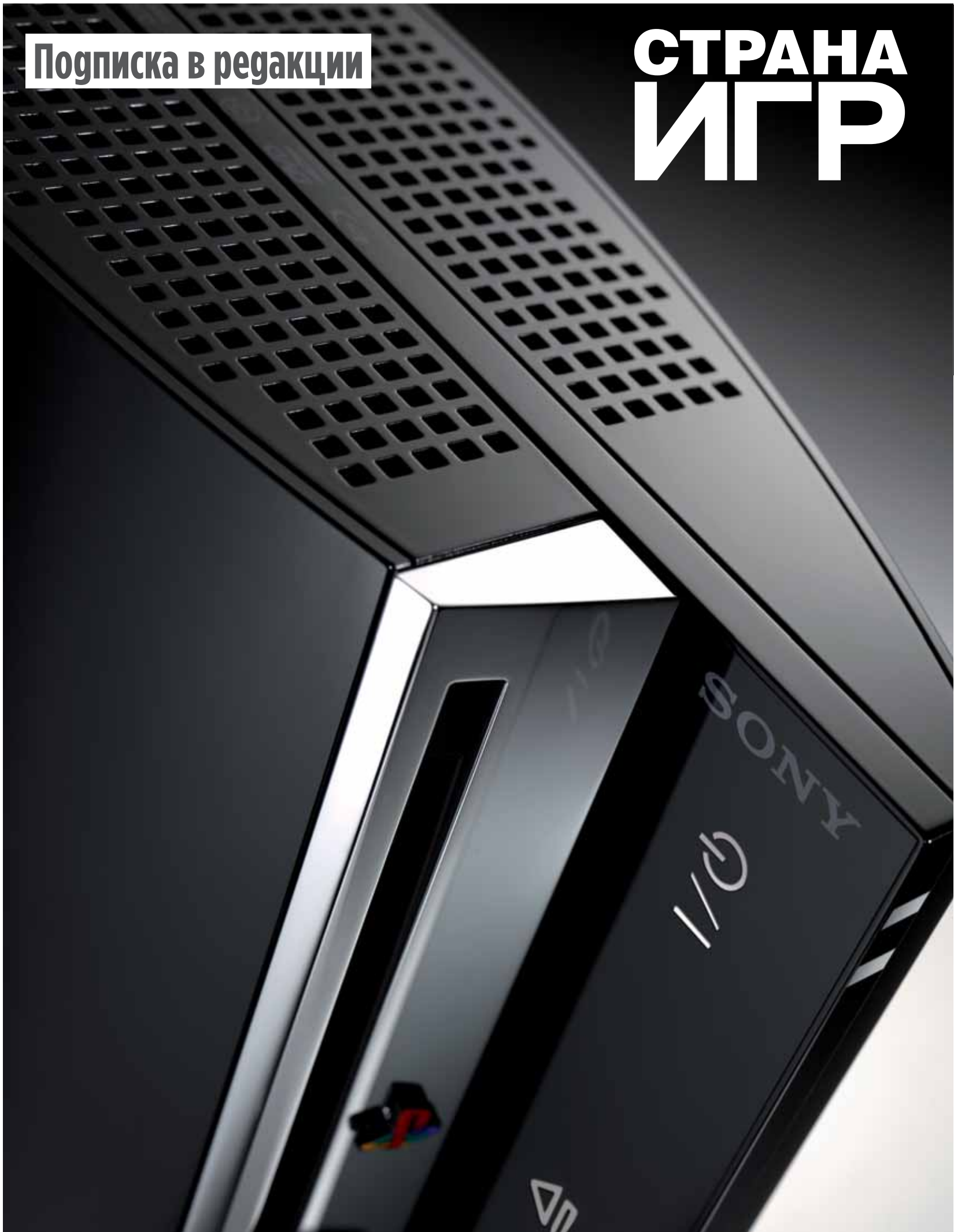
Пол: мужской

Организация: мафия

Действие: покушение на Мэра г. Лагранд. По решению Суда осужден и отправлен на каторгу

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР



Как оформить заказ

Внимание

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем 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)**

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, Билайн и МегаФон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу [INFO@GLC.RU](mailto:info@glc.ru) или прояснить на сайте WWW.GAMELAND.RU

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ΠΔΤΘΟ ΤΟΤΘΙ ΕΘΥ ΙΤΑΙΕΝΕΘ

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 (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

| | |
|--|-----------------|
| ИНН 7729410015 | ООО «Гейм Лэнд» |
| АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва | |
| р/с 40702810509000132297 | |
| к/с № 30101810900000000990 | |
| БИК 044583990 | КПП 772901001 |
| Плательщик | |
| Адрес (с индексом) | |
| Назначение платежа | Сумма |
| Оплата журнала « «СТРАНА ИГР» » | |
| с _____ 2007 г. | |
| Ф.И.О. _____ | |
| Подпись плательщика _____ | |

| | |
|--|-----------------|
| ИНН 7729410015 | ООО «Гейм Лэнд» |
| АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва | |
| р/с 40702810509000132297 | |
| к/с № 30101810900000000990 | |
| БИК 044583990 | КПП 772901001 |
| Плательщик | |
| Адрес (с индексом) | |
| Назначение платежа | Сумма |
| Оплата журнала « «СТРАНА ИГР» » | |
| с _____ 2007 г. | |
| Ф.И.О. _____ | |
| Подпись плательщика _____ | |

Bookshelf



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



УРСУЛА ЛЕ ГУИН «ВОЛШЕБНИК ЗЕМНОМОРЬЯ»

ЖАНР: ГЕРОИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

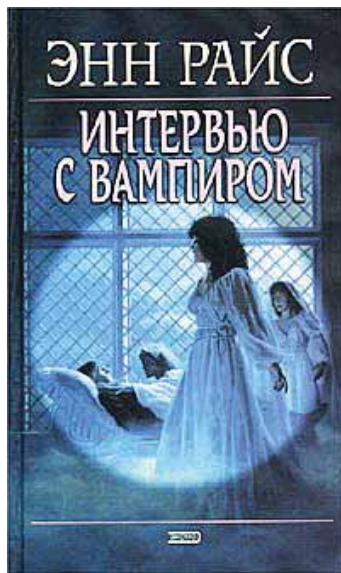
Урсула Ле Гуин — одна из самых известных женщин, творящих фантастику. Написав три романа великолепного научно-фантастического «Хайнского цикла», она создала «Волшебника Земноморья» — произведение, считающееся классикой фэнтези.

Юный и честолубивый маг Гед совершил ужасную ошибку и навлек на себя беду — куда бы он ни шёл, по пятам за ним крадётся таинственная тень, которой невозможно противостоять обычными способами. Помимо этого, сверхъестественное существо знает настоящее имя Гедда — что делает его вдвойне опасным, поскольку волшебник, по сути, находится во власти врага. А дальше следует самое большое различие между произведением Ле Гуин и «Властелином колец», а также «мужской» и «женской» фэнтези в целом: путешествуя по красочным островам Земноморья в поисках настоящего имени врага, Гед вовсе не размахивает мечом, попутно испепеляя всё и вся — он разбирается в себе, учится на ошибках и убеждается в существовании крепкой дружбы.

В обозреваемый сборник вошли три первых романа и два рассказа о Земноморье — ровно то, что следует знать об этом мире. «Гробницы Атуана» и «На последнем берегу» ближе знакомят читателя с миром архипелагов и показывают более взрослого Гедда — к сожалению, этим их достоинства и ограничиваются. Не хочется даже вспоминать о том, что было написано про Земноморье позже — в сравнении с «Техану» и «На иных ветрах» второй и третий тома кажутся непревзойдёнными шедеврами фэнтези.

С экранизациями работе Ле Гуин повезло ещё меньше, чем с продолжениями: бездарный трёхчасовой мини-сериал Sci-Fi Channel разозлил поклонников и разочаровал простых зрителей, а аниме-вариант Горо Миядзаки основан, по большей части, на третьей книге.

Кстати, через год после «Волшебника Земноморья» из-под пера Ле Гуин вышел очередной роман «Хайнского цикла» — «Левая рука тьмы» — который мы, вопреки общественному мнению, склонны считать вершиной творчества писательницы. Но это — тема для отдельной рецензии.



ЭНН РАЙС «ИНТЕРВЬЮ С ВАМПИРОМ»

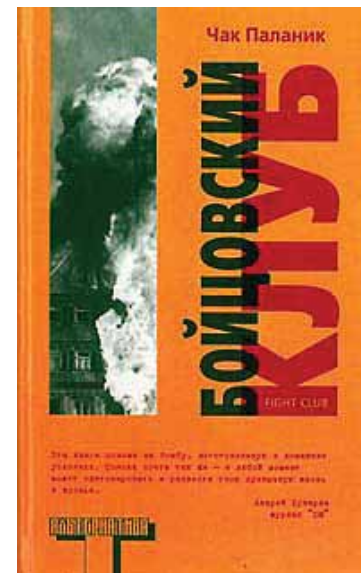
ЖАНР: МИСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Говорят, вампиры не имеют обыкновения раскрывать свою истинную сущность простым смертным — если, конечно, последним осталось жить не более получаса. И уж точно вампиры не дают интервью. Однако и среди кровопийц появляются те, кто не так-то просто мирится со своей природой, не желает расставаться с человечностью и предаётся душевным терзаниям после каждой «охоты». Один из таких — Луи, решивший поведать историю своей жизни молодому начинающему журналисту, встреченному в баре.

Став вампиром, Луи вынужден уживаться под одной крышей с Лестатом, беспощадным и чрезвычайно неприятным в общении кровососом, который и обратил несчастного плантатора. Пройдёт немного времени, и к парочке присоединится Клодия — совсем ещё дитя, чьему взрослению суждено застынуть. Сложно представить, кого не захватит дальнейшая игра контрастов: из Америки действие перенесётся в Европу, где герои по крупице собирают сведения о себе подобных и в итоге находят Театр вампиров.

Энн Райс — писательница, которой выпала нелёгкая жизнь, и преследующие её страхи здорово сказались на содержании «Интервью с вампиром» — великолепного дебюта, классики «вампирского романа», первого тома цикла «Вампирские хроники». В частности, многие параллели можно провести с судьбами детей Райс: умершей дочкой и сыном-гомосексуалистом. Райс проделала огромную работу, оказавшую немалое влияние на готическую субкультуру, — пожалуй, более значимыми произведениями в этом смысле являются только «Дракула» Брэма Стокера, «Франкенштейн» Мэри Шелли и трилогия «Горменгаст» Мервина Пика. За 27 лет цикл разросся до десяти томов, самыми яркими из которых так и остались первые три.

В 1994 году режиссёр Нил Джордан («Майкл Коллинз», «Завтрак на Плутоне») поставил экранизацию «Интервью с вампиром». Сценарий написала сама Энн Райс, а в списке актёров значились целых четыре звезды — Том Круз, Брэд Питт, Антонио Бандерас и Кристиан Слэйтер. Обычное дело: «недурственный фильм, плохое переложение».



ЧАК ПАЛАНИК «БОЙЦОВСКИЙ КЛУБ»

ЖАНР: КОНТР-КУЛЬТУРНАЯ ЛИТЕРАТУРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

Когда начинающий автор Чак Паланик сдал в издательство Hyperion Books (которым, к слову, владеет The Walt Disney Company) свой первый роман «Невидимки», ему отказали в публикации. Дескать, издаём приличные книги, — которые, как мы надеемся, читают люди, — а вы предлагаете нам нечто, способное понравиться разве что совсем уж законченным извращенцам, форменным чертям и прочим любителям острых, как лезвие Грэма, ощущений. Сатирик-постмодернист не на шутку рассердился и в порыве невероятной злобы написал второе произведение, «Бойцовский клуб», смешав с первосортными нечистотами всё, что приходит на ум при виде слова «общество». Паланик творил с единственной и заслуживающей всяческого уважения целью — разозлить обидчиков. Сложно представить выражение лица писателя, когда его новый труд охотно допустили к печати.

Обставляя квартиру, «болеть «ИКЕЕй»», усердно работать, ни черта не спать. Наведываться в группы для страдающих тяжелейшими недугами, притворяться, жаловаться, обниматься, заливать слезами здоровенную женскую грудь здоровенного же мужчины Боба, в чьём теле после удаления яичек начались крутые изменения. Спать, как убитому. Встретить симулянтку Марлу, вновь потерять сон. В один прекрасный день узнать, что жилище сгорело дотла. Переехать в дом на Бумажной улице, к первостейному нигилисту Тайлеру Дёрдену. Основать Бойцовский клуб. Каково это? Быть Желчным Пузырём Джо. Стремиться разрушить всю красоту в мире, сжечь дождевые леса Амазонки, пробить хлорфторуглеродами озоновый слой насквозь, открыть сливные краны на всех танкерах мира и сбить заглущки со всех нефтяных скважин на континентальном шельфе. Убить всю рыбу, которую не в силах съесть, изгадить пляжи Франции, которых никогда не увидишь. Каково это?

Спустя три года режиссёр Дэвид Финчер («Чужой З», «Игра») выложил на полную, ставя фильм по мотивам ударного хита Паланика. На выходе получился практически идеальный образец экранизации; из заметных актёров — Брэд Питт, уже помянутый на этой странице. Благодаря киноленте первоисточник стал в разы известнее.

«Νòðáí à Ēãð» è êîî ïáíèÿ ATI ïðááñòááèÿðò êîíéóðñ

Î ÑÒÀÍ Î ÆÈÒÀ Ì ÆÍ Î ÆÃÍ ÛÃ! 1 8

Ï ÐÀÆÈÈÀ Ó×ÃÑÒÈß À ÊÎÍÉÓÐÑÃ

Æóðíæ «Νòðáí à Ēãð» è êîî ïáíèÿ ATI ïðáíèèæáðò êîíéóðñ ñáí Õò èíòáðáíí Õò ñèðèèòíá (ñíèí èíá c ÿèðáíá) èç èãð. Çááá-á ò-áíòíèèá – çáííÿòó ïáèèè èðáí-ííòíí Õè ï ïí áíò èèè çáíá-áðèáòó èáèíá-òí ñíáñòááííá áíñòèæáíèá. Õòí ï ïáòò áíòó ñáèðáòíí Õè òðíááíí, áèòáá ñ ïíñèááíèí áíñííí, ïíòáèíáÿ ïáíáðá ñ ðááèèí áðòá-òáèòí. Ðááèèòí ðáèíðáíá è áðòáèá áíñ-òèæáíèÿ, áíòðááíííá ñòèèí è òèòðáí è, ïá ïðááèáááèá. Ðáèèá ááíííèáçíí ñá-ííá èðáíèáíá ñèðèèòíí ñ ïáðáíòò òðíá-íáè, èíòíòíá ï ïáòò ñááèáòó èòí òáíáíí. Èæáíèè ò-áíòíèè, ïíí èí ï ñíáñòááííí èáðòèíèè, áíèæáí ïðèñèáòó ï áèñèí áèó-íí ïíáðíáííá ðáèñòáíá ïíèñáíèá è ïáè, ááá áíáíðèòíÿ, òòí æá çá áíñòèæáíèá ïíá ááí ïíñòèðòáò. Ñèðèèòíí ï ïáòò áíòó ñíÿòó ñ èãð èáè áèÿ PC, ðáè è áèÿ èíííèèáè (á ÿòíí ñèò-áá ïíò-ðááòòòíÿ TV-òííáð èèè áèááí-èáðòá ñ áèááíáòí áíí).



À ÕÒÍ Î ÎÎ ÆÃÁ ÌÁ ÈÍÓ
Æèááíèáðòá Sapphire X1650 Pro



Àáòè ï èñíí á
í Õ æááí ïí ááðáíò supershot@gameland.ru
(èèè ïáò-ííí ó, ïí-òí áíí ó) áí 15 ÿí ááðÿ 2007 áí áá.
Ï áÿçðáèèíí ðéáçíááèðá á ðáí á:

êîíéóðñ «Î ñòáí î æèòá ì áí î æáí ùá 1 8»

«СИМПСОНЫ»



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru



Давайте представим, что в 2048 году на Землю хлынут инопланетные орды. Допустим, это будут маленькие, но обладающие невиданными технологиями медвежата, прилетевшие из системы созвездия Урсэ Майорис. Предположим, что взаимоотношения с нами, землянами, будут поначалу тёплыми, и мы даже подпишем с ними контракт, по которому ежегодно должны обменивать десять тонн земного меда на миллион тонн их платины. Мы поделимся с медвежатами знаниями – в обмен на секрет перемещения со сверхсветовой скоростью расскажем им тайну приготовления вареной сгущенки. Однако идиллии обязательно придет конец, едва только пришельцы решат ознакомиться с произведениями нашего искусства. Что подумают наивные медвежата, прочитав те кучи книг и просмотрев те сонмы фильмов, в которых отважные земляне почём зря истребляют многочисленные инопланетные расы? Конечно же, будет война. Простодушные пришельцы обязательно решат освободить Вселенную от столь опасных существ. Я уже сейчас мо-

гу представить орбитальные бомбардировки и карательные взводы панд, выжигающие огнеметами разрушенные города... Пылающие праведным гневом медвежата основательно зачистят планету, выживут лишь те, кто попрчется в глубоких подземельях, пещерах и недоступных лесах. Потом пришельцы улетят, а человечеству придется ползать по руинам разрушенной цивилизации и собирать осколки утраченной культуры. Очевидно, что особой полезностью будут обладать рассказы стариков, заставших еще чудеса конца XX века и начала XXI. И как вы думаете, рассказывая об искусстве конца XX века, что будут в первую очередь вспоминать очевидцы? Имена нобелевских лауреатов? Возможно. Самые громкие кинопремьеры? Может быть. Книжки, совокупные тиражи которых исчислялись десятками миллионов? Вероятно. Но о чем бы старожилы ни вспоминали, что бы ни считали ярчайшим культурным событием эпохи, я уверена, каждый из них вспомнит, что последнее десятилетие XX века ознаменовалось запуском самого яркого и популярного мультипликационного телесериала – легендарных и неповторимых

«Симпсонов» (Simpsons). Разумеется, история знает мультипликационные циклы, которые длиннее «Симпсонов», – японские «Покемон» (Pokemon) и «Дораэмон» (Doraemon), например. Однако по степени воздействия на мировую культуру и влияния на современное искусство анимационных сериалов, равных «Симпсонам» нет, да и в ближайшем будущем не предвидится. Давайте готовиться к грядущему нашествию космических пришельцев прямо сейчас. Постараемся узнать о «Симпсонах» как можно больше, чтобы нам было о чем поведать потомкам после разрушительного медвежьего вторжения.

Master of Simpsons

Люди привыкли к «Симпсонам». Для многих они стали столь же обычным явлением, как, скажем, автобусные остановки и капуста. Мы крайне редко задумываемся о том, что автобусную остановку кто-то проектировал и устанавливал, а капусту – выращивал и собирал. То же самое происходит и с «Симпсонами». Мы следим за приключениями героев, почти не задумываясь о том, что создание каждой се-

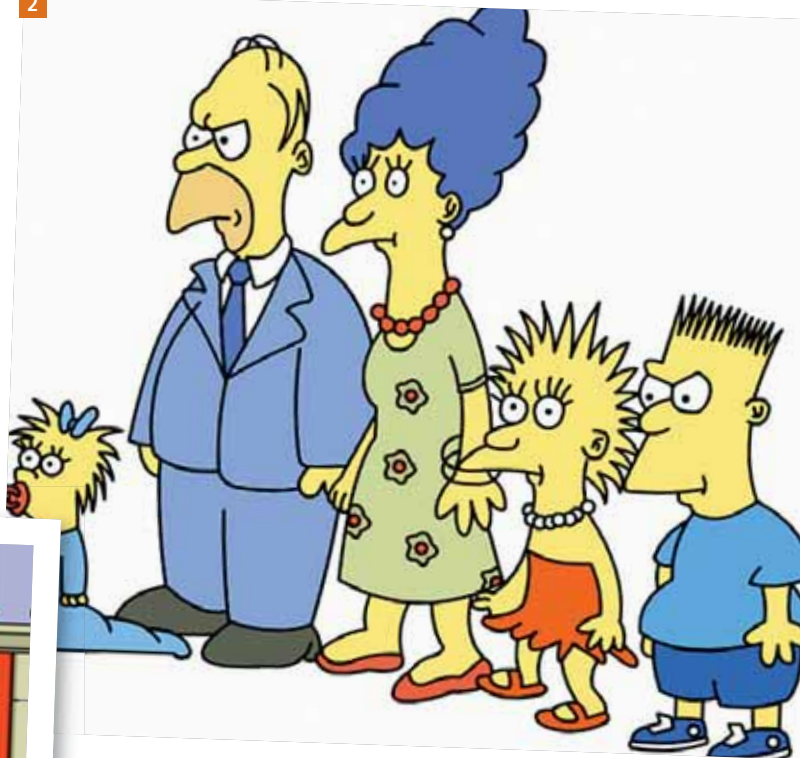
рии – тяжелый труд. «Симпсоны» – это не конвейерный продукт, не шаблонная работа. Каждая серия – настоящее произведение искусства, маленький мультипликационный шедевр. Благодарить за это мы должны, разумеется, его создателей. И в первую очередь Мэтта Гренинга, человека, придумавшего семью Симпсонов.

Мэттью Абрам Гренинг родился 15 февраля 1954 года в городе Портленд, штат Орегон. Гомер, отец Мэтта, занимался мультипликацией и рекламой. Маргарет, мать, работала учительницей. Чета Гренингов любила детей: у Мэтта было три сестрички – Лиза, Мэгги, Лэtti и брат Марк. Рос маленький Гренинг совершенно обычным ребенком, ничего не предвещало его грядущей всемирной славы. В 1977 году Мэтт Гренинг закончил вашингтонский Эвергрин Стейт Колледж и отправился в Лос-Анджелес, рассчитывая на писательскую карьеру. Однако Фортуна улыбаться молодому человеку не спешила: быстро успешным писателем сделаться не удалось, пришлось искать в «Лос-Анджелес Таймс» объявления о найме. В конце концов Мэтту удалось получить рабо-

1



2



3



1 Так выглядели герои комикса Мэтта Гренинга «Жизнь в Аду», в котором рассказывалось о нелегкой жизни чело-векообразных кроликов.

2 Вот такими нарисовал Мэтт Гренинг семейство Симпсонов для «Шоу Трэйси Ульман».

3 The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants, версия для Mega Drive.

ту шофера-биографа у одного престарелого кинорежиссера. Днем он возил старика по городу, а по ночам писал за него автобиографию. Завершив карьеру «литературного негра», Мэтт устроился работать продавцом в магазин аудиозаписей. Тогда же он начал рисовать комикс «Жизнь в Аду» (Life in Hell), в котором остро высмеивал жизнь Лос-Анджелеса. Мэтт отправлял свои комиксы портлендским друзьям, а ксерокопии продавал в «панковском» отделе магазинчика. «Жизнь в Аду» быстро приобрела популярность в андеграундной среде, и в 1978 году Гренинг продал один из выпусков авангардному журналу Wet. «Как-то я показал свои комиксы редактору Los Angeles Reader, – вспоминает Мэтт, – и он сразу же нанял меня... на должность разносчика газет». Los Angeles Reader публиковала рецензии на кинофильмы, спектакли и концерты. Формат издания позволял вставлять в каждый номер небольшой комикс – так «Жизнь в Аду» спустя некоторое время попала в газету. Мэтт одновременно сделался и разносчиком газет, и художником, и редактором. В 1982 Гренинг заполучил собственную колонку, в

которой он должен был писать о лос-анджелесских рок-исполнителях. Музыка, впрочем, Мэтта не особенно интересовала, поэтому в колонке он рассказывал преимущественно о своих детских приключениях и взрослых похождениях. Немногочисленные интервью с группами и обзоры свежих альбомов Гренинг просто придумывал. Подобное положение дел не устраивало руководство газеты, и вскорости колонку у Мэтта отобрали, взамен, правда, предложив писать для юмористической рубрики.

Роман Гренинга с Los Angeles Reader не мог длиться вечно, и через какое-то время Мэтт снова стал безработным. Однако на этот раз новое место искать ему не пришлось. Издав в 84-ом полноценную книгу комиксов «Любовь это Ад» (Love is Hell), Гренинг довольно быстро получил статус культового комиксмейкера. С ним подписала контракт крупная издательская компания Pantheon Books, и на этом все финансовые трудности Мэтта разрешились.

В 1985 году известный продюсер Джеймс Л. Брукс, ознакомившись с комиксами Гренинга, пригласил его принять участие в создании «Шоу

Трэйси Ульман». Брукс хотел, чтобы Мэтт приспособил героев «Жизни в Аду» для готовящегося шоу. Однако Гренинг, не желая терять авторские права на своих персонажей, решил придумать специально для «Шоу Трэйси Ульман» что-нибудь новенькое. Так и появились Симпсоны.

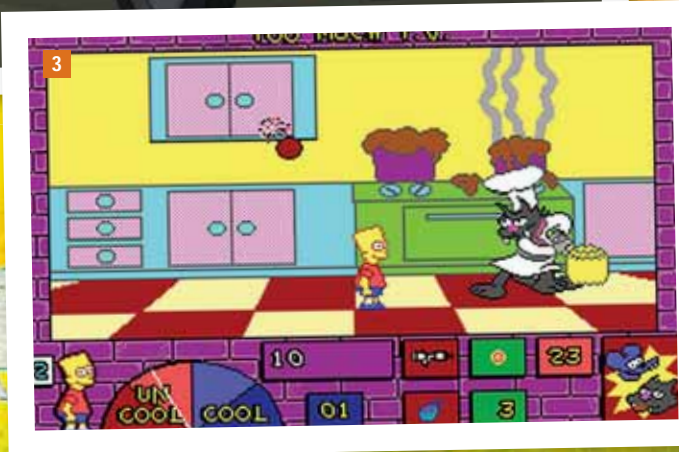
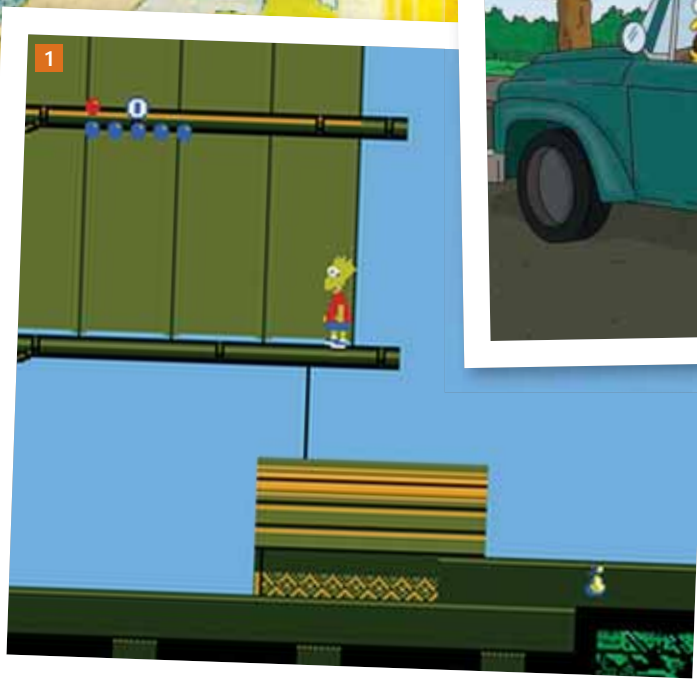
Первоначально Мэтт придумывал истории и писал сценарии для каждого из эпизодов мини-сериала, которые затем анимировались Дэвидом Сильверманом и Уэсли Арчером. Впоследствии, когда «Симпсоны» отпочковались от «Шоу Трэйси Ульман», Мэтт занял должность творческого консультанта и исполнительного продюсера, а Сильверман с Арчером вошли в режиссерскую команду сериала. Сейчас Гренинг принимает непосредственное участие в создании каждой серии «Симпсонов», а его имя обязательно присутствует на всех товарах, выпускаемых под торговой маркой сериала.

В 1994 году Гренинг организовал компанию Bongo Comics Group, которая занялась изданием комиксов с участием членов семейства Симпсонов. А в 1995 Мэтт создал компанию Zongo Comics, специализировавшуюся на издании

Анимация

Бытует расхожее заблуждение, будто «Симпсоны» полностью анимируются на компьютере. На самом же деле вся анимация делается вручную, компьютеры используются лишь для закраски и изображения некоторых сложных объектов. «Сериал по-прежнему рисуется старомодным образом», – утверждает Дэвид Сильверман, один из режиссеров «Симпсонов». В первом сезоне для анимации каждой серии использовалось примерно двенадцать тысяч рисунков. В настоящее же время, чтобы сделать одну серию, требуется не менее двадцати четырех тысяч рисунков.

«СИМПСОНЫ»



Нумерация серий

Некоторых зрителей сбивает с толку странная нумерация серий – 7G08, 2F31 или FABF23. Расшифровываются подобные номера следующим образом: первая его часть указывает на сезон, в котором серия была создана, вторая часть – это номер, показывающий порядок производства серии. Причем цифры, указанные в первой («буквенной») части производственного номера реального отношения к порядковому номеру сезона не имеют. Так Джеймс Л. Брукс, один из создателей и исполнительный продюсер сериала, рассказывал, что использованная для обозначения первого сезона комбинация 7G – это название сектора, в котором трудится на спрингфилдской атомной станции Гомер Симпсон. Вторая же часть номера указывает на порядок создания эпизодов, но не их показа. Так, например, первый сезон начинается с серии 7G08 и заканчивается 7G01.

комиксов для взрослых. Однако, в отличие от Bongo Comics Group, продукция Zongo Comics особым успехом у потребителей не пользовалась и после выхода шести книг компания закрылась. В 1999 году Мэтт Гренинг вместе с Дэвидом Коэном, одним из сценаристов «Симпсонов», придумали мультипликационный мир «Футурама» (Futurama). Сериал шел на Fox Network с весны 1999 по лето 2003, получил несколько престижных наград. Однако в 2003-ем руководство 20th Century Fox, недовольное падением рейтинга «Футурамы», решило новый сезон не покупать, и шоу отменили. Но через три года после закрытия показа, 22-го июня этого года, кабельная сеть Comedy Central, компания, приютившая легендарный «Южный парк» (South Park), официально объявила, что приобрела права на показ тринадцати новых серий «Футурамы». Они будут показаны в 2007 году.

Желтая семейка

Давайте познакомимся с семьей Симпсонов чуть ближе. Отец семейства Гомер Симпсон, тридцатипятилетний служащий атомной станции, кажется, целиком слеплен из всевозможных пороков. Он

глуп, безответствен, ленив. Гомер постоянно пьет пиво, валяется на диване у телевизора и ест все, что попадается под руку. Его супруга Мардж Симпсон – добрая, решительная и целеустремленная женщина. Однако она с головой погрязла в быте, и для неё белый свет сошелся клином на воспитании детей и работе по дому. Постоянного заработка у Мардж нет, но время от времени у нее появляется желание заниматься чем-то, кроме домашней возни. Старший сын Симпсонов, десятилетний Барт, – отчаянный лентяй. Он учится в начальной школе, то и дело получает неудовлетворительные оценки, воюет с учителями и директором. Барт весьма остроумен и обладает недюжинным чувством юмора, однако его шутки нередко бывают чересчур жестокими. Восемилетняя Лиза Симпсон, сестра Барта – самая умная в семье. Она талантлива, прекрасно учится и отлично играет на саксофоне. Лиза много читает, хорошо разбирается в науках. Она настоящий вундеркинд. Наконец, самый юный член семейства Симпсонов – маленькая Мэгги. Ей всего один годик, и она пока почти не может говорить. Однако она умеет писать, исполнять на своих игрушечных

музыкальных инструментах сложные композиции, владеет огнестрельным оружием и для своих лет весьма сильна. Имена персонажам Гренинг давал в честь членов своей семьи. У родственников он позаимствовал и некоторые особенности характера. Но в целом каждый из Симпсонов представляет собой карикатуру на типичного представителя американского среднего класса.

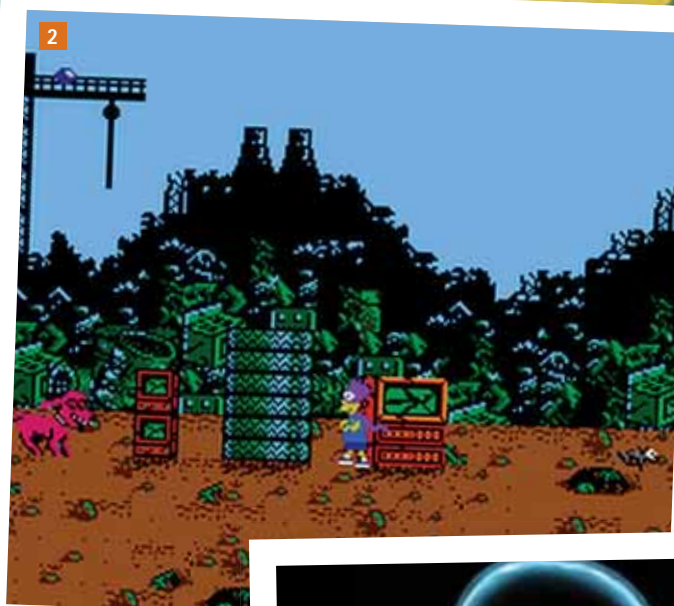
Впервые на телеэкраны семейство Симпсонов попало 19 апреля 1987 года. Коротенькие анимационные серии крутили до и после рекламного блока в середине «Шоу Трейси Ульман». Симпсоны образца 87-го года выглядели гораздо более угловатыми и неказистыми, нежели привычные нам Симпсоны 90-х, поскольку Гренинг изображал героев в том же стиле, что и персонажей своей «Жизни в Аду». Однако стараниями Арчера и Сильвермана желтая семейка от выпуска к выпуску преобразилась и в последних сериях выглядела почти так же, как и в телесериале.

От создателей мини-серий не требовали детальной проработки образов и глубокой разработки характеров персонажей. Стояла одна лишь задача – развлечь зрителя в

1 The Simpsons: Bart vs. the World, версия для NES.

2 Так выглядит группа Metallica в мире «Симпсонов».

3 The Simpsons: Bart's House of Weirdness. Она из фантазий Барта забросила его на кухню, где свирепствуют непримиримые враги – Щекота и Царапка.



перерыве шоу. Поэтому внимание сосредотачивалось преимущественно на Барте и его проказах. Лиза в ранних выпусках шоу была не гениальным ребенком, а обычной шкодливой девчонкой. Мардж и Гомер не имели имен и звались просто «мама» и «папа». Однако с ростом зрительского интереса «Симпсоны» развивались, начали прорисовываться контуры глобальной истории, появились дополнительные персонажи. В какой-то момент мультипликационные вставки переросли формат «Шоу Трейси Ульман». Стало ясно, что семейству Симпсонов требуется персональное шоу.

17 декабря 1989 года на телеэкраны вышел первый эпизод сериала «Симпсоны» — «Симпсоны готовят на открытом огне» (Simpsons Roasting on an Open Fire). Это был полноценный двадцатидвухминутный мультипликационный фильм, с целостным сюжетом и законченной композицией. Публика приняла «Симпсонов» с восторгом, и новые серии посыпались как из рога изобилия. К настоящему моменту вышло уже более 380 эпизодов, и останавливаться на достигнутом создатели явно не желают. Судя по всему, «Симп-

сонам» предстоит развлекать нас еще долгие годы. В чем же секрет безумной популярности «Симпсонов»? Однозначно ответить на этот вопрос невозможно. Каждый находит в «Симпсонах» что-то свое — кому-то нравится очаровательный юмор, кому-то — узнаваемость и острота показанных в сериале жизненных коллизий. Кто-то без ума от неординарной работы художников и аниматоров, кому-то по душе глобальность и целостность придуманной мультипликационной Вселенной. Одни восторгаются уморительными политическими и социальными аллюзиями, другие смеются над нелепыми выходками героев. «Симпсонов» любят домохозяйки и банкиры, политики и школьники, писатели и рок-певцы, киноактеры и спортсмены. Множество звезд за долгие годы существования сериала участвовали в его создании: актеры Дастин Хоффман, Мэл Гибсон и Мартин Шин; музыканты Ринго Стар, Джордж Харрисон, Пол Маккартни, группы Metallica, Aerosmith и U2; писатели Стивен Кинг и Джоан Роулинг; спортсмены Андре Агасси, Пит Сампрас и Серена Уильямс; известнейший британский астрофизик Стивен Хокинг, режиссер Майкл Мур, премьер-

министр Великобритании Тони Блэр и многие другие знаменитости. Великий американский писатель Томас Пинчон, известный тем, что никогда не показывается на публике и избегает общения с прессой (за последние пятьдесят лет журналистам удалось добыть лишь несколько его фотографий), уже дважды озвучивал своего персонажа для «Симпсонов». Мультипликационный сериал стал неотъемлемой частью современной культуры. Значимость и авторитет детища Мэта Гренинга столь велики, что даже сильные митера сего почитают за честь приложить руку к его созданию. Было бы странно, если бы на основе столь популярного сериала не сняли полнометражный мультфильм. Поклонники «Симпсонов» могут ликовать — годы ожидания не прошли напрасно. В конце июля 2007 года состоится премьера полторачасовой анимационной картины The Simpsons Movie. Работают над ней те же самые люди, что трудились и над сериалом. Поэтому стоит надеяться, что фильм окажется, по меньшей мере, не хуже, чем оригинальные серии. «Симпсоны» оказали огромное влияние на многие современные мультипликационные сериалы. Без них мы бы никог-

да не увидели упомянутую ранее «Фураму», забавнейших «Гриффинов» (Family Guy), грубоватый «Южный Парк». Количество литературных героев и киноперсонажей, появившихся на свет под влиянием «Симпсонов», и вовсе не поддается исчислению. К настоящему времени существует девять отдельных циклов комиксов, посвященных семейству Симпсонов. Некоторые уже перестали выпускаться и заняли почетное место в коллекциях почитателей сериала, а некоторые (Simpsons Comics и Bart Simpson) издаются по сей день и пользуются огромной популярностью у читателей. Существует огромное количество настольных игр по мотивам «Симпсонов»: от карточных игр до специальных редакций «Монополии». Футболки с изображением членов семейства, книги о желтой семейке, бесчисленные плакаты и календари, конструкторы, пластиковые фигурки, посуда, бытовые приборы... Члены семейки Симпсонов, кажется, проникли всюду, куда только можно.

Виртуальный Спрингфилд

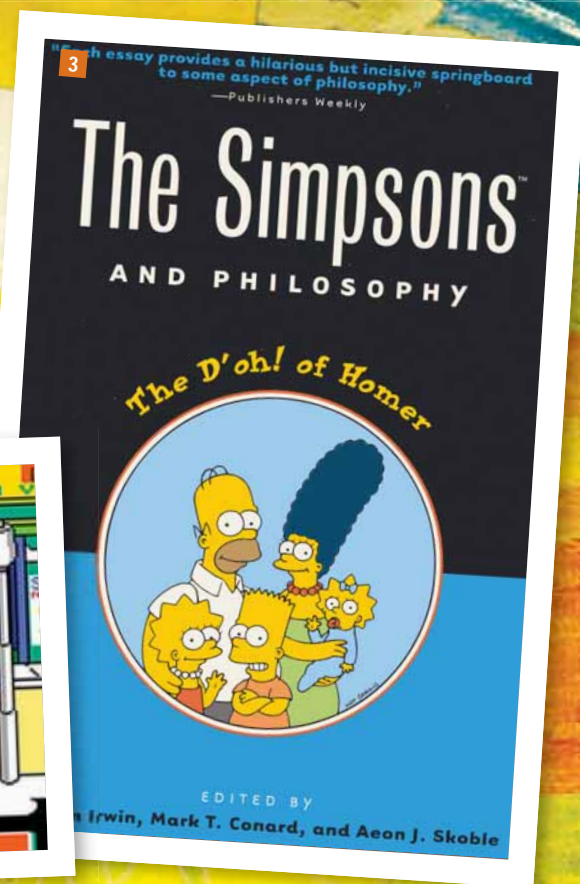
Электронных игр, сделанных по мотивам сериала «Симпсоны», существует ныне великое множество.

1 The Simpsons: Bart's Nightmare, версия для SNES.

2 The Simpsons: Bartman Meets Radioactive Man. Спасение мира начинается с мусорки.

3 Гомер Симпсон из трейлера грядущего полнометражного мультипликационного фильма.

4 Маленький орешек в центре головы Гомера — это его мозги.



Самым плодотворным на игры по «Симпсонам» оказался 1991 год. Целых пять проектов для различных систем и платформ было представлено на суд публики. На мой не притязательный вкус, наиболее удачной из них была The Simpsons: Bart vs. the Space Mutants, разработанная компанией Imagineering и изданная Acclaim Entertainment и Ocean Software. Первоначально выпущенная для NES, ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC, Atari ST и Commodore Amiga, она впоследствии была перенесена на Sega Master System, Mega Drive, Game Boy, Game Gear и PC. По сюжету, кровожадные инопланетяне решили захватить Землю. Из разнообразных фиолетовых предметов они собираются сделать оружие чудовищной мощи. Барт Симпсон, вооружившись аэрозолем с красной краской и солнцезащитными очками, позволяющими видеть, кто из жителей Спрингфилда поработен чужаками, должен сорвать планы негодяев. Игра довольно забавная и весьма сложная: чтобы пройти хотя бы первый уровень, приходится угробить немало Бартов. В том же 1991 году свет увидела The Simpsons: Bart's House of Weirdness, разработанная Distinctive Software и выпущенная Konami Corporation. Игра предназначалась исключительно для владельцев PC

и представляла собой экшн с минимальным набором головоломок. Запертый в своей комнате Барт должен был, основательно вооружившись, пройти 6 уровней-фантазий. Конечной задачей юного Симпсона должно было стать спасение его кумира клоуна Красти. Графическое оформление игры для того времени было весьма пристойным, а ущербность приключенческой составляющей с лихвой восполнялась необычным воплощением. Игра Bart Simpson's Escape from Camp Deadly, разработанная компанией Imagineering для портативной консоли Game Boy, была выпущена Acclaim Entertainment все в том же 1991 году. Это был довольно посредственный платформер, ничем из череды подобных поделок не выделявшийся. В игре монохромному Барту Симпсону требовалось вырваться из лагеря отдыха, организованного одним из родственников гнусного мистера Бернса. В декабре 1991 года свет увидело продолжение игры Bart vs. the Space Mutants – The Simpsons: Bart vs. the World. Разработала игру Imagineering, а выпустила Acclaim Entertainment. Существовала она, как и предыдущая часть, практически на всех популярных в то время платформах. На этот раз Барту Симпсону

предстояло попутешествовать по различным континентам, на каждом из которых его поджидал один из членов семьи мистера Бернса. Отличительной чертой Bart vs. the World было наличие встроенных логических мини-игр. Все в том же 1991 году компания Konami выпустила аркадный автомат The Simpsons. Позднее игру перенесли на Commodore 64 и PC под названием The Simpsons Arcade Game. Она представляла собой типичный экшн и была сделана на точно таком же движке, как и аркадная Teenage Mutant Ninja Turtles. Игроку предстояло, выбрав одного из членов семейства Симпсонов (у каждого был свой стиль ведения боя), поймать помощника мистера Бернса – Смилтерса, похитившего маленькую Мэгги. Игра выглядела довольно симпатично и выделялась среди товаров некоторыми оригинальными находками, из которых особо следует отметить возможность осуществления совместных атак. 92-ой год принес миру три игры о Симпсонах. Acclaim Entertainment выпустила Krusty's Fun House, разработанную Audiogenic Software. В этой кроссплатформенной игре нам впервые предоставлялась возможность управлять не одним из членов семейства Симпсонов, а героем второго

плана – клоуном Красти. Ему предстояло загонять, используя подручный инвентарь, заполонивших его Дом Развлечений крыс в ловушку. The Simpsons: Bartman Meets Radioactive Man – продолжение игры Bart vs. the World, выпущенной Acclaim Entertainment в 92-ом году исключительно для платформы NES. На сей раз игроку предстояло управлять альтер-эго Барта – супергероем Бартманом и спасти Радиоактивного Человека, кумира юного Симпсона, от уничтожения. Как и две предыдущие части цикла, игра отличалась довольно высокой сложностью. Выпущенная Acclaim Entertainment все в том же 1992 году игра The Simpsons: Bart vs. the Juggernauts пародировала популярное телевизионное шоу «Американские Гладиаторы» (American Gladiators). Барт должен был участвовать вместе с прочими жителями Спрингфилда в различных спортивных и околоспортивных состязаниях – баскетболе, скейтинге, реллинге и так далее. Игра предназначалась специально для портативной консоли Game Boy. В 1993 году Acclaim Entertainment выпустила для SNES и Mega Drive неудачный платформер The Simpsons: Bart's Nightmare, разработанной компанией Sculptured Software. В игре нам предстоя-

- 1 The Itchy and Scratchy Game, версия для SNES. В этой игре Щекотка и Царапка, герои любимого мультсериала Барта Симпсона, безжалостно калечат друг друга на фоне чудесных сюрреалистических пейзажей.
- 2 PC-версия игры The Simpsons Arcade Game.
- 3 В США издано несметное количество книг, посвященных «Симпсонам», причем среди них немало по-настоящему серьезных исследований. Авторы «Симпсонов и философии», например, рассуждают на страницах своего произведения о политике, об американском прагматизме, о Канте и Аристотеле и о том, почему Мистер Бернс такой негодяй.



ло управлять Бартом Симпсоном, заблудившимся в удивительном фантастическом сне. 1994 год пополнил копилку игр о Симпсонах еще тремя проектами. Кроссплатформенный экшн The Itchy and Scratchy Game, разработанный Bits Corporation и выпущенный все теми же Acclaim Entertainment, был посвящен приключениям героев «мультфильма в мультфильме» — Щекотке и Царапке, персонажам популярного в мире Спрингфилда анимационного шоу.

Разработанный компанией Software Creations платформер The Simpsons: Bart and the Beanstalk был выпущен неугомонными Acclaim Entertainment в том же 1994 году для портативной приставки Game Boy. Среди сонма таких же игр Bart and the Beanstalk ничем не выделялась. Крайне низкие баллы в игропрессе получила The Simpsons: Virtual Bart, еще один посредственный платформер, выпущенный в 1994 году Acclaim Entertainment для SNES и Mega Drive. В нем Барт должен был вырваться из плена виртуальной реальности, куда угодил в ходе неудачного школьного эксперимента. В 1996 году издательство Fox Interactive разбавило бесконечную череду платформеров игрой The Simpsons Cartoon Studio, разработанной компанией Big Top Productions спе-

циально для PC. Впрочем, игрой этот продукт был лишь номинально — на самом же деле The Simpsons Cartoon Studio представляла собой великолепный инструмент для создания собственных мультфильмов с участием героев сериала. Поклонники «Симпсонов» были в восторге. В 1997 году Fox Interactive выпустила разработанную Digital Evolution игру Virtual Springfield, которая на деле оказалась вовсе не игрой, а виртуальным музеем Симпсонов. Пользователю предлагалось побороться по трехмерному Спрингфилду, пообщаться с персонажами сериала, покопаться в их вещах и поиграть в мини-игры. После выхода Virtual Springfield наступило затишье (вышедший в 2000 году аркадный The Simpsons Bowling отдельно упомянуть не будем, поскольку никуда за пределы игровых автоматов он так и не выбрался), которое в марте 2001 года нарушила компания Activision Publishing, издав разработанную Big Ape Productions The Simpsons Wrestling. Она стала первой игрой о семье Симпсонов для PlayStation и, по мнению преданных фанатов сериала, худшей. Жители Спрингфилда были вызваны инопланетными пришельцами на поединок, но прежде чем вступить в неравный бой с космическими супостатами решили потренироваться друг на

другие. С этой целью они и организовали турнир по реслингу. В 2001 году компания THQ издала сделанную Software Creations игру Night of the Living Treehouse of Horror, уже из названия которой ясно, что основывалась она на сюжетах специальных хеллоуинских эпизодов сериала. Игра предназначалась для портативной консоли Game Boy Color. Все в том же 2001 Electronic Arts выпустила разработанную Radical Entertainment для всех основных консолей шестого поколения (кроме Dreamcast) и Game Boy Advance гоночную игру The Simpsons Road Rage. Она разошлась довольно солидным тиражом, получила неплохие оценки в прессе и угодила в центр небольшого скандала, когда Sega of America обвинила создателей в том, что они бесстыже скопировали некоторые элементы геймплея Crazy Taxi. В 2002 году Electronic Arts выпустила для PlayStation 2 разработанную компанией Code Monkeys игру The Simpsons Skateboarding, которая, как следует из названия, являлась не чем иным, как симулятором скейтборда. За слабую графику, плохую озвучку и посредственный сюжет The Simpsons Skateboarding была жестко раскритикована в игровой прессе и подверглась обструкции со стороны поклонников сериала.

Наконец, последней на сегодня игрой, посвященной «Симпсонам», стала изданная Vivendi Universal в сентябре 2003 года The Simpsons: Hit & Run, созданная компанией Radical Entertainment. Игра следует традициям легендарной Grand Theft Auto, однако переносит место действия из псевдореального мира в мультипликационный Спрингфилд. Hit & Run заслуженно получила уйму лестных отзывов в игровой прессе, была тепло принята читателями сериала и получила титул одной из лучших игр по «Симпсонам». Поиграть в Hit & Run можно на всех основных консолях шестого поколения (кроме, разумеется, почившей Dreamcast) и на PC. Ее по сей день можно найти на прилавках специализированных магазинов, поэтому если вы жаждете поиграть в хорошую современную игру по «Симпсонам», то Hit & Run — ваш выбор. В 2007-ом, аккурат к выходу полнометражного анимационного фильма о Симпсонах, компания Electronic Arts собирается выпустить игру The Simpsons Movie Game. Однако никакой более конкретной информации о ней от издателя пока не поступало. Все. Теперь вы можете считать себя готовыми к грядущему нашествию инопланетных медведей.

1 С помощью очаровательной The Simpsons Cartoon Studio любой желающий может сам снять небольшой мультфильм о Симпсонах.

2 The Simpsons: Virtual Bart, версия для Mega Drive. Посредственный платформер, которому, впрочем, прибавляет шарма умеренное безумие разработчиков. Чужик с глинной шеей — это Барт наш Симпсон в одном из виртуальных миров.

3 Virtual Springfield. Забавную идею разработчики погубили не вполне удачной реализацией. Мини-игры скучны, интерактивных объектов обскуризирующе мало, а игровой мир крайне миниатюрен (исследовать весь Спрингфилд можно буквально за сорок минут). С другой стороны, нельзя не отметить чудесную работу художников — временами создается иллюзия того, что ты действительно угодил в мультипликационный мир «Симпсонов».

Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



MOBILE SUIT GUNDAM SEED

АНИМЕ: Mobile Suit Gundam Seed | РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Митцуо Фукучу, 2002 | СТУДИЯ: Sunrise | КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: два сезона по 50 серий | НАШ РЕЙТИНГ: 4.5/5

Какой же японец не любит боевых роботов? То, что мы называем одним словом «Гандам», в Стране заходящей Луны за последние тридцать лет разделилось на 7 (семь!) параллельных друг другу вселенных, в хронологии которых сам черт ногу сломит. Страна души не чаёт в древнем сериале Mobile Suit Gundam, который снял в начале восьмидесятых гениальный Йосиоки Томино. Томино-сенсей, одно время помогавший на производстве обыкновенных детских сериалов про летающих роботов с мечами, в итоге возненавидел свою работу так, что решил снять аниме, подобного которому ещё не было. Первый «Гандам» был первым во многом. Это была взрослая космическая эпопея без пластмассовых машинок или дешевой мистики, военная хроника будущего, где роботы играли роль очень дорогих и высококлассных – но всего лишь боевых машин, обыкновенной военной техники. И если уж кого-то из героев убивали, то по-военному: одним выстрелом и навсегда, и огромным потрясением для героя становится тот несчастный случай, когда ему пришлось в первый раз

выстрелить в живого человека, пусть даже и врага. В первом «Гандаме» добро и зло относительно: каждая из враждующих сторон отличилась не самыми лицеприятными делишками. В центре сюжета – происхождение в космосе сверхчеловека, так называемого «ньютайпа», и противостояние одаренных пилотов Амуро Рея и Чара Азнабла по прозвищу Красная комета, вечных соперников, которым не раз придется столкнуться друг с другом на поле боя. И если вы решите познакомиться со столпом меха-аниме, то проще всего сделать это, отыскав три полнометражных фильма, в которые позже был смонтирован лучший сериал 1979 года. К чему столь подробный рассказ? Дело в том, что старый, самый первый «Гандам» и его вселенная Universal Century и сегодня остаются наиболее популярными. Популярными настолько, что именно на их основе была сделана игра Mobile Suit Gundam: Crossfire для консоли PlayStation 3, получившая – вот незадача! – от двух до четырёх баллов из десяти в англоязычных изданиях, но 32 балла из 40 в «Фамицу». Четыре другие альтернативные вселенные «не оправдали надежд» и были свернуты, пятая,



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Das Omen, смонтированный из сцен аниме «D: Жажда крови» (Vampire Hunter D: Bloodlust) на композицию Das Omen группы E Nomine; российский трейлер полнометражного фильма «Полиция будущего 2» (Patlabor 2); опенинг компьютерной интерактивной новеллы ef - a fairy tale of the two, специально заказанный у гениального Макото Синкая; официальный анимационный музыкальный клип на песню Twinkle в исполнении Когы Куми, созданный на студии Studio 4C.



25 ноября в Киото открылся первый в мире Международный музей манги. Уже сейчас в киотском хранилище находится более двухсот тысяч томов манги, что делает музей владельцем самой крупной коллекции комиксов в стране. Материалы, находящиеся на хранении, будут использованы для «всестороннего научного изучения». При содействии городских властей и университета Киото Сейка музей будет собирать и хранить комиксы и мангу, а также организовывать выставки для всех желающих. Первая же экспозиция, которая сейчас проходит в стенах музея, называется «Выставка мировой манги». Посетители ознакомятся с тысячей комиксов из разных уголков земного шара.



Раздел игровых новостей сообщит вам, как японцы выстраивались в очереди, чтобы приобрести Blue Dragon и Xbox 360, а мы отметим другое. Одновременно с выходом игры, в Shonen Jump, крупнейшем манга-журнале страны, стартовал комикс Blue Dragon от популярного художника Такеси Обаты, который не так давно закончил бешено популярный психологический триллер Death Note. Ходит неподтвержденный слух, что следующей весной манга Blue Dragon станет основой для одноименного аниме-сериала от студии Studio Pierrot.



SD Gundam, придумана ради смеха, – в ней живут пухлые роботы, изображенных в стиле SD (super-deformed). В наше время «Гандам» последний раз возродили в 2002 году, и... получилось! Mobile Suit Gundam Seed, продолжение Mobile Suit Gundam Seed Destiny и их вселенная Cosmic Era по популярности пусть и не превзошли оригинальный сериал, но обогнали все прочие попытки, это точно. Неспроста: новый сериал так тесно связан с легендарным первым «Гандамом», что многие знатоки считают Seed вольной адаптацией классики для современной аудитории. Снова разворачивается война между Землей и космическими колониями, снова люди разделились, на этот раз на «натуралов» (обыкновенных) и генетически

измененных «координаторов» (нютайпов). Даже завязка Mobile Suit Gundam Seed во многом повторяет начало старого сериала, лишь в другом месте и с другими героями. Как и раньше, колонии первыми наладили производство боевых роботов; земные ученые ответили созданием прототипов гандамов. Населенная военными беженцами колония Heliopolis, формально поддерживая нейтралитет, тайно укрывает пять первых гандамов. Об этом становится известно войскам колоний, и они готовят спешную атаку на мирное, но лживое поселение. Атака заставит жителей врасплох, агрессоры без труда захватывают четыре из пяти роботов. И опять последний робот случайно попадает к мальчишке-пилоту, который неловко, но всё же отбивает нападе-

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» разыгрывает диск с полнометражным аниме Escaflowne: The Movie. 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 февраля.

**ВОПРОС:
КАКОВА ВЫСОТА ГАНДАМОВ,
ИЗОБРАЖЕННЫХ НА ОТКРЫ-
ВАЮЩЕЙ КАРТИНКЕ ЭТОГО
ВЫПУСКА РУБРИКИ?**

1. 17,7 МЕТРА
2. 33,6 МЕТРА
3. 56,2 МЕТРА



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме «Беспокойные сердца» получает Настя Воробьева из Йошкар-Олы. Сердца нет у дождевого червя.



РОБОТЫ ШУТЯТ

Среди всех вселенных «Гандам» особо выделяется направление SD Gundam. Оно появилось на свет, когда на заре восьмидесятых способный энтузиаст прислал в редакцию популярного журнала от Bandai фанарт, где был изображен гандам со смешными пропорциями: размер головы был равен длине всего остального тела. Из искры возгорелась пламя – стальные чиби-гандамы с тех пор не покидают японских журналов манги, оставаясь при этом почти неизвестными вне Японии. Им не нужна своя вселенная, авторы походя пригумывают миры с гандамами-школьниками, гандамами-нинзя и гандамами-рыцарями, в которых другие канонические герои сериала занимают роли союзников и злодеев. Грубо говоря, робота можно засунуть в любой обычный сюжет. Есть два варианта: либо SD-гандам существует в мире других SD-роботов, либо вегет себя как обычный человек, живет среди людей и смешит читателя шутками про машинное масло. Почти все работы в стиле SD Gundam – комедийные, а коллекция «деформированных» игрушек пользуется неувядающей популярностью.

ние – не ради идеологий, не ради победы, а только чтобы защитить себя, свой дом и друзей. В Gundam Seed пилотный становится молодой Кира Ямато. Уже во время своей первой битвы он сталкивается лицом к лицу со старым другом Атруном Зала, который сейчас сражается на стороне колоний, а сам Кира невольно оказывается на земном крейсере Archangel. Парень бежал от войны, но война настигла его. Теперь по обе стороны баррикад у него достаточно и друзей, и врагов, а в его руках одно из самых совершенных орудий земного космического флота. Сюжетно похожий, внешне Mobile Suit Gundam Seed серьезно отличается от классического сериала. Например, сегодняшние роботы выглядят, как пластмассовые игрушки, а не многотонные боевые машины; герои через одного стали либо спливыми, либо смазливими подростками, а причёски всем без исключения явно укладываются в салонах красоты. К счастью, атмосфера во многом сохранилась. В конфликте по-прежнему нет хорошей и плохой стороны, и герои не раз убедятся в этом, дезертируя из одного лагеря в другой. В отличие от многих других меха-сериалов, Gundam Seed крайне редко опускается до уровня «сто тысяч вражеских роботов напали на нашу базу, надо их убить!». Каждым мехом управляет живой персонаж, фирменный режиссерский прием – болтовня пилотов по ходу боя и «резаные» кадры, на которых лицо героя накладывается поверх картинки. И раскрывающиеся в бою эмоции часто оказываются важнее фактического исхода битвы. Также прославили Mobile Suit Gundam Seed традиционно подробная хронология и педантичное описание всех хоть мельком попавших в кадр видов техники. Фанаты сериала прекрасно знают возможности любой модели, а коллекция игрушечных моделей «Гандамов»

на полке считается обязательным атрибутом жилища отаку. Доходит до смешного: инопланетный сержант Кероро, посланный уничтожить землю в уморительной комедии Keroro Gunsou, останавливается с вопросом: «Если не будет Земли, кто же тогда станет делать нам игрушечные гандамы?». После года трансляции, пятидесяти эпизодов Gundam Seed и двенадцати месяцев перерыва на японском телевидении прошло продолжение, Gundam Seed Destiny, с повзрослевшими на два года героями. Gundam Seed Destiny продолжает традиции с одним существенным отличием: появляются сборные роботы, которые объединяются в воздухе. Это, как ни крути, пахнет профанацией, за что многие фанаты старой закалки невзлюбили яркую вселенную Cosmic Era. С другой стороны, за ярким пластмассовым фасадом остался крепко сбитый сюжет о невольном противостоянии людей и координаторов и та же огромная вселенная. В ней и сила, и слабость «Гандама»: обычный человек, не прошедший в раннем детстве гандам-зомбирование, теряет в обилии терминов, героев, названий и технологий. Повеет, если вы попадете на «эмоциональную» часть серий. Там происходящее понятно интуитивно, а вот разобраться в море непонятных терминов без энциклопедии отнюдь не просто. Особенно остро это понимает зритель двух трилогий полнометражных фильмов, в которые позже были скомпилированы два сезона Gundam Seed: чувствуешь, что прикасаешься к сокровенной, неизвестной иностранцам части культуры. Есть только один способ понять её: на минуту превратиться в ребёнка и представить, как далеко-далеко, в холодной пустоте бережет покой Земли огромная боевая машина и её стройный голубоглазый пилот.



А сразу после открытия замечательного музея в Киото сработал закон сохранения: шестого декабря разорилась токийская компания Yoyogi Live Animation, владевшая одной из крупнейших школ анимации в стране, Yoyogi Animation Gakuin. Компания, основанная в 1978 году, производила обучение по многим специфическим специальностям: аниматор, режиссёр, актёр озвучки, разработчик видеогр, автор манги, скульптор фигурок и другие. В лучшие годы в школе обучалось до шести тысяч человек, а её рекламу с обезьянкой-мэскомом Ганбару Манки всегда можно было увидеть в метро. Было. Долги компании исчисляются десятками миллионов долларов, и теперь начинающим создателям аниме, скорее всего, придётся искать другое место для обучения.



Телесериал Naruto, который больше года травил зрителей паршивым корригинальным сценарием, заканчивается. Навсегда. С весны этого года на его место заступает Naruto Shippuden, масштабное обновление нинзя-эпика. Naruto Shippuden – это экранизация второй части манги Naruto, действие которой происходит через два с половиной года после первой половины, Naruto и Сакура взрослеют, а Саске становится... иным. Нагпись поперёк промо-картинки обещает, что «Наруто изменится!», а костюм главного героя уже окрасился в более серьёзный чёрный цвет.



Наконец, счастливая новость для всех поклонников One Piece. Американская компания-работодатель 4Kids, известная катастрофичной англоязычной адаптацией одного из самых популярных в Японии телесериалов, признала своё поражение. «Не получилось», – так прокомментировала ситуацию директор 4Kids по маркетингу Роз Новицки. Всего 4Kids успели опозлать 104 серии, 78 из которых были показаны в США. Тем не менее, компания сохраняет за собой лицензию на One Piece до 2009 года, а это значит, что нормальный, не испорченный глупой цензурой и похабной озвучкой англоязычный One Piece мы увидим не раньше чем года через четыре, когда какой-то другой, более сознательный издатель перекупит лицензию.

PANI PONI DASH! VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СИН ОНУМА, 2005 РЕГИОН: США



Ребечка Миямото, гениальная малявка-выпускница Массачусетского Технологического Института, в нежном одиннадцатилетнем возрасте приезжает в Японию, чтобы стать... школьной преподавательницей. И это в классе, где все ученики старше ее. Но как же глупе-е-е... Впрочем, когда Бекки, представляясь, не сможет выговорить сложное слово «массачусетский», грань между ней и классом станет не толще, чем между крутым учителем Онидзукой и его подопечными. Ребечка – смешная, милая и заносчивая, что задает тон всему сериалу. Pani Poni Dash! напоминает классическую Azumanga Daioh и находит в себе силы не повторять уже придуманные шутки. И хотя

ОЦЕНКА:

сериал чуть-чуть не дотягивает до вершин идиотического юмора «Азуманги», приключения Ребекки и её учениц – умная, оригинальная и непошлая комедия, которую мы рады рекомендовать каждому энтузиасту аниме.



PARADISE KISS. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ОСАМУ КОБАЯСИ, 2005 РЕГИОН: США



Paradise Kiss, самый модный сериал прошлого года, дождался американского издания. Это история «хорошей девочки» Юкари, которая, прилежно следуя советам матери, училась только на «отлично» и готовилась поступать в престижный институт... пока однажды, случайно, не столкнулась с молодыми дизайнерами лейбла Paradise Kiss. Двенадцати серий было достаточно, чтобы Юкари съехала с катушек, начала врать матери, влюбилась в стилиста-ту-неядца, стала моделью – словом, убедилась, что дизайнеры очень милые люди. Paradise Kiss интересно будет посмотреть всем, кому небезразличны закулисные перипетии мира моды, да и снят сериал по-особенному, по-модно-

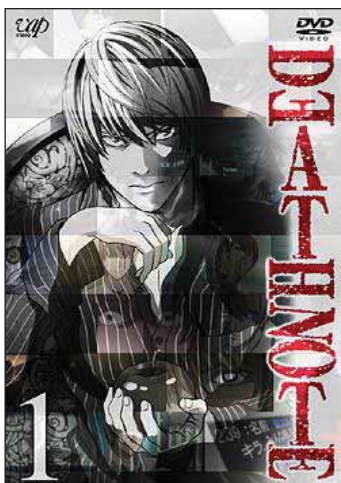
ОЦЕНКА:

му: вместо того чтобы показывать сцены целиком, как принято, здесь считается очень стильным ни к селу ни к городу дать крупный план, скажем, цветочков. Девочкам понравится, а там хоть трава не расти.



DEATH NOTE. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТЭЦУРО АРАКИ, 2006 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Что бы вы сделали, если бы могли безнаказанно убить любого человека в мире? А двух? А миллион? Авторы Death Note ограничились одной «тетрадью смерти»: достаточно написать в ней имя жертвы, причину и время смерти, и указанное сбудется с феноменальной точностью. Демон смерти Рюк подбрасывает тетрадь отличнику, спортсмену, пионеру, старшему школьнику Райту Ягами, и тот, раз и навсегда решив для себя вопрос «тварь ли я дрожащая или право имею?», начинает очищать Землю от бандитов и подонков. Ведь если люди будут знать, что за преступлением непременно последует справедливая кара, преступность исчезнет, верно? Опьяненный вседозволенностью Райт медленно

ОЦЕНКА:

сходит с ума и вступает в жестокую игру с детективом, известным под псевдонимом «L». Каждый убежден, что правосудие на его стороне. Мы же не сомневаемся, что Death Note – лучший психологический триллер года.



интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Призовую подписку получает Андрей Демин за самое хентайное письмо номера.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо вышло в номере, не нужно спрашивать нас, какой телевизор лучше купить для PlayStation 3. Во-первых, во европейском запуске приставки еще далеко. Во-вторых, HDTV-телевизоры стоят бешеных денег, и мы не можем за здорово живешь, в пару дней, купить и перепробовать их все. Да, нам тоже интересно, какой дисплей будет лучше для PlayStation 3. Мы обязательно проведем доскональное тестирование представленных на рынке моделей после европейского запуска PS3. До тех пор вопрос о «лучшем HDTV-телевизоре» считается закрытым.

ПИСЬМО НОМЕРА

Андрей Демин,
andreydyomin@rambler.ru

Привет, «СИ»! И снова я! Без предисловий скажу, что написать это письмо меня побудил материал под названием «Хентай 2» в рубрике «Банзай!». Ой, держу пари, я не первый, и уж точно не последний! Мне хочется сказать вам, что я думаю обо всем этом. Вы знаете, я буду говорить честно, не увлекаюсь аниме, а рубрику «Банзай!» я почти всегда просматриваю мельком, а мое непосредственное знакомство с аниме заканчивается серией «Покемона» да парой творений, названий которых я уже и не вспомню. Ну не интересуюсь — тут каждому свое. Про хентай, не поверите, я узнал только из «Страны Игр» в далеком, как вы сказали, 144 номере. Я помню, как тогда вы жаловались, что на вас обрушилась лавина гневных писем, в которых вас обвиняли во всех смертных грехах (если не ошибаюсь, вы тогда еще и на диск выложили ролики из хентай-игр?). Мне и тогда стало вас жаль, но я письмо в поддержку тогда не написал. Вы обещали больше не возвращаться к этой теме, и я подумал, что все теперь будет хорошо! И вот я вижу матери-

ал под названием «Хентай 2». «Решились-таки», — подумал я. Правда, в этот раз материал был не так интересен, поскольку вы не рассказывали об аниме и играх, а лишь «задвигали» теорию. Тем не менее, пора уже переходить к сути письма, а то предисловие сильно затягивается. Первым делом мне хочется встать на вашу защиту (даже если вы в этом не нуждаетесь) и сказать всем «блюстителем нравственности», что хентай действительно часть культуры аниме. Это искусство! И, сколько бы мне ни твердили «нравственники», порнография тоже бывает частью искусства. Правда, увы, не чаще, чем один фильм из тысячи, но ведь бывает! Насколько я знаю, вы жаловались, что с хентаем та же ситуация — качественного почти нет! Это не просто голые сиськи и кое-что еще, это искусство! И сделать качественных хентай-мультик или хентай-игру ничуть не легче, чем хорошую «обычную» игру. Поэтому и те и другие выходят крайне редко. А во второй части своего письма, я хотел бы взглянуть на «проблему» (проблему понимания, а не проблему хентай вообще!) с другой стороны. Как я уже сказал, я не увлекаюсь аниме и хентаем.



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ПРОПАЛА ПОДПИСКА

Здравствуйте, странники! Данное письмо не для печати. (Но мы зловредно печатаем все письмо «не для печати». — Прим. ред.) Я лишь хочу восстановить справедливость. В номере 13(214) моё письмо попало на золотую плашку, но подписку я так и не получила. Может быть, дело в том, что я подписалась «Настюха», моё полное имя — (здесь следует полное имя. — Прим. ред.) И ещё. Я, по привычке, написала адрес моей бабушки, (адрес бабушки. — Прим. ред.), но дело в том, что живу-то я у бабушки, а прописана по адресу мамы (адрес мамы. —

Прим. ред.) Я надеюсь, что вы поймете меня, и я получу обещанную подписку. Заранее спасибо!

Анастасия,
г. Печора

ЗОНТ// Настюха, не извольте беспокоиться. Определённо, получите. За выдачей бесплатных подписок следит отряд специально обученных, генетически модифицированных кроликов-убийц, которые знают мой адрес и придут за мной, если я не приложу все усилия, чтобы награда нашла героя. Дорогие читатели, обратите внимание: наша почта может принять письмо (равно как посылку или бандероль), только если отпра-

витель указывает полное ФИО получателя и полный почтовый адрес с индексом. Поэтому мы физически не можем оформить подписку «Настюхе» — почта просто откажется отправлять журналы. Адрес прописки в данном случае не играет никакой роли. Сейчас я передам ваши данные (с адресом мамы, потому что только для него на конверте указан индекс) в отдел подписки, и они восстановят справедливость.

ДАВАЙТЕ ДРУЖИТЬ

Низкий поклон вам, редакции и всем, кто читает этот незаменимый журнал!

Пишу вам в надежде объяснить всему миру, почему я играю на приставке PlayStation 2. Часто наблюдаю удивленные лица моих друзей и знакомых, узнающих о моей страсти к играм. И уже устала слышать одно и то же: «Почему ты играешь?». Приходится вновь и вновь объяснять. В жизни я немного одиночка, а игра, так же как и книга, погружает меня в свою атмосферу и я то-ну в ней, не замечая, что минуты, часы уходят в вечность. Играя, становлюсь её (игры) частью, растворяюсь в ней. Блуждаю по загадочным лесам, крадусь по запрещённой территории (змеякой крадётся, надеюсь? — Прим. ред.), плаваю в озёрах и прудах. В необыкновенных,

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Можно ли играть в World of Warcraft без Интернета и Сети?

Нет, нельзя. Абсолютно никак. Действие игры происходит в популярном онлайн-мире, и даже если какой-то кулибин сможет запустить World of Warcraft без подключения к Сети, он рискует оказаться в стране безлюдных городов, пустых магазинов и вечного одиночества.

Есть ли аниме по Guilty Gear?

Нет, аниме по Guilty Gear никогда не было. Тем не менее, на одном из дисков прилагался короткий мультипликационный ролик с героями сериала, из-за которого и появилась легенда об «аниме по Guilty Gear». На самом деле его не существует.

Почему хитовые игры с приставок не могут портировать на PC?

Это сложно. Сложно по целому ряду причин. Во-первых, во всех PlayStation 2 стоят одинаковые процессоры и видеокарты. Чтобы адаптировать игру с этого единственного варианта на сотни конфигураций PC, нужно затратить много труда, времени и денег. Во-вторых, часто компания-производитель консоли финансирует разработку лучших игр и, конечно, не желает, чтобы её шедевры потом куда-то портировали.

Бывает так, что энтузиасты присылают нам свои статьи, спрашивают совета и требуют, чтобы мы объяснили, что и как нужно улучшить. К сожалению, мы не имеем возможности отвечать на такие письма. Не потому, что мы снобы или грубияны. Просто волшебной таблетки не существует. Мы не знаем волшебные слова, которые в короткий срок сделают из обычного геймера профессионального журналиста. Да и нет таких слов. Месяцы (а то и годы) упорной работы, уверенность в успехе, оптимизм и воля к саморазвитию – вот что приводит людей в «СИ».

Но я очень люблю квесты. И вот буквально несколько месяцев назад по совету друга достал игру под названием Three Sisters Story (извините, если ошибся в названии). Мне сказали, что это хентайный квест, жутко интересный. Ну да мне плевать, что хентайный, а вот по хорошим квестам я страсть как соскучился. И знаете, что я вам скажу? Отличная игра! Непосредственно элементы хентая несколько не напрягают, а вот сюжет, диалоги, неожиданные повороты – супер. Мне попала игра на английском языке, так что я понял почти все. Далеко не каждый «обычный» квест дотягивает до его уровня! Вот вам, блюстителю нравственности, яркий пример, что хентай может быть искусством, все зависит от того, как его использовать. Поэтому в заключение своего письма, я хотел бы обратиться ко всей редакции «СИ» с просьбой делать рубрику «Банзай!» про хентай почтаще (хотя бы два-три раза в год), и рассказывать именно о представителях хентая как искусства, а не о пошлых поделках. И выкладывать на диск игры и мультфильмы, хотя бы в небольшом количестве, только чур с инструкциями по запуску (это относится к старым играм, а то я с «Историей трех сестер» два дня провозился...). Я понимаю, что вам трудно будет принять

решение, поскольку уверен, что в редакцию уже пришло огромное количество гневных писем, а в защиту – мало. По крайней мере, меньше первых. За вас будут все анимешники (или как вы себя называете?), это понятно, плюс некоторые представители «нейтральных слоев» (такие, как я), но, разумеется, ругать легче, чем отстаивать, поэтому ругать будут чаще. Но, с другой стороны, из письма сразу видно, когда человек думал, что писал, а когда просто «абы написать». Поменьше обращайтесь на таких внимания, и делайте свое великое дело – несите информацию в народ, даже если она многим не нравится! Долой формат!

ЗОНТ // Приятно получать письма в поддержку, но два-три раза в год это всё-таки перебор. Беру ваши замечания на карандаш: действительно, первый раз мы рассказывали об истории хентая, второй раз «задвигали теорию», и завершающий материал великой трилогии (рабочее название «Хентай 3: Возвращение хентая») будет наглядным рассказом о лучших представителях жанра – об аниме, манге и играх. А когда именно мы его опубликуем, зависит не в последнюю очередь от количества одобренных и гневных писем в ответ на материал «Хентай 2». Вам есть что сказать? Пишите!

ВРЕН // Хочу сказать пару слов по поводу хентайных квестов. Читая их обзоры в российской игровой прессе, я обычно наткнулся на мысли, вроде «ну, картинка здесь клевые, только вот текста много слишком». Дескать, зачем читать текст, если есть много «рисованной порнухи»? Меж тем, хентайные квесты – это игры. И сюжет у таких игр обычно не менее интересен, чем у большинства «нормальных» блокбастеров для PC и консолей. Что касается хентайного аниме, то с ним та же ситуация. Во многих лентах, вроде Kite, постельные сцены попросту необходимы – без них невозможно создать нужную атмосферу и поведать зрителям именно ту историю, которую задумывал автор. Но неподготовленные зрители не видят в хентайных аниме и играх ничего, кроме хентая. И под конец еще вот что. В Японии любая порнография – рисованная или с живыми актерами – обязательно «отцензурирована». Половые органы замаскированы специальными квадратиками. То есть, зрителям понятно, что именно происходит на экране, но деталей не видно. Во многом поэтому японская общественность не имеет ничего против таких игр и аниме. Хентай без цензуры продается только за пределами Японии, в том числе – в России.

невиданных мирах нахожу друзей и долгожданный приют. Пусть даже наживаю врагов, но я живу в игре вместе с её героями и переживаю с ними страх, надежду, боль, отчаяние, счастье или азарт сражения. Пусть порой наблюдающие со стороны считают это не совсем нормальным: когда я сижу до поздней ночи, и в очередной раз вхожу в битву с боссом, который не желает уступать дорогу в грядущие приключения. Жму на кнопки контроллера: блокирую атаку, с кончиков пальцев срывается всепожирающий магический шар... мимо! Монстр ликует. А я, побеждённая в игре, но не в жизни, закруженная ураганом азарта, вступаю в схватку с чудовищем. Вот он,

вот я. Стоим напротив. Иной раз кажется, что глаза врага насмешливо блестя. С трудом откладываю контроллер, и только тогда замечаю стёртые в мозоли пальцы. Но скажу по своему опыту, что ничто на свете не заменит и не сравнится с радостью игры на PlayStation. Надеюсь, редакция не откажет мне в просьбе напечатать мой адрес. Во мне тлеет уголёк надежды, что я не одна, играя на PS2, испытываю такие чувства, и что единомышленникам найдётся чем поделиться. Вот: 614097, Пермь, проспект Парковый, дом 15 б/в, кв. 19, Смышляевой Свете.

**Света,
г. Пенза**

ЗОНТ // Конечно не откажет. Единомышленники всех стран, объединяйтесь!

КАША ИЗ ПИКСЕЛЕЙ

Привет, «Страна»! Сейчас идут активные дебаты между сторонниками продвинутой графики и оригинального геймплея. Увы и ах, как правило, оба компонента не сочетаются. Либо выходит технически совершенная пустышка, либо революционная каша из пикселей и полигонов. Исключения бывают, но на то они и исключения. Так вот, тут вполне логичным было бы провести параллель между игра-

Как, по-вашему, будут решать проблему емкости носителей на Xbox 360? Существуют ли трёхслойные DVD?

А что, есть проблема? Только что опубликованная сетевая демо-версия Lost Planet выглядит на пятерку и занимает меньше 200 мегабайт, подавляющее большинство игр для Xbox 360 отлично умещаются на одном DVD. Так что мы призываем не паниковать без повода... а трёхслойные диски, кстати, не существуют (разве что в качестве прототипов).

Скажите, чему соответствует 480p, 720p, 1080i и эти буквы?

Объясним. Раньше было принято записывать разрешение, указывая количество пикселей по ширине и высоте (например, 1024x768), а теперь на смену этому формату приходит новый, с указанием количества пикселей только по высоте. То есть, 480p это 640x480, 720p это 1280x720, 1080i это 1920x1080. Про буквы – в следующем ответе.

В чем отличие разрешения 1080p от 1080i?

В буквке. Не вдаваясь в технические тонкости, скажем, что «p» означает «progressive scan», новый формат передачи сигнала, а «i» означает «interlaced» (старый, негодный формат). Разница между ними часто заметна невооруженным глазом: i-форматы дают более «замыленную» картинку. Соответственно, при равном разрешении 1080p предпочтительнее 1080i.



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

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

**ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС
НА HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU**

ми и живописью. Вплоть до XIX века шло совершенствование техники, придание полотнам все большего реализма (речь, конечно, о европейской традиции) — от условностей и неправильных пропорций средневековья до великолепной передачи светотени Рембранта и далее. Ничего не напоминает? Вот и в игровой индустрии сейчас происходит нечто подобное, next-gen в лице PS3 и Xbox 360 словно прилежные ученики пытаются нас удивить красотой картинки, старательно выводя на экран покачивающиеся на ветру деревья и почти живую мимику персонажей. Но уже в XIX веке появляются совершенно новые направления живописи, не ставящие своей целью максимальный реализм. Это, в первую очередь, импрессионизм, где довольно условные мазки (закидайте меня камнями, но это мое мнение) мастерски передают настроение автора. Уже потом появятся и модерн, и сюрреализм, и кубизм, и абстракционизм, и даже совершенно непонятый большинством людей супрематизм (привет Малевичу). Приверженцы этих стилей уже не заботились о том, чтобы полотно четко и достоверно передавало окружающую действительность. Ставка делалась на выдвигание идеи. Вы уже, конечно, догадались, к чему я веду. Нет, не подумайте, что я фанат Wii, вовсе нет. Скорее даже суть не по душе. Возможно, я изменю свое мнение, но не скорее, чем Wii докажет свою геймплейную ценность. Тем не менее, дальнейшее совершенствование графики — тупиковая ветвь развития. Предел совершенству есть, да и признайтесь откровенно, неужели вам не хватало графики PS2? Вам действительно нужны шейдеры третьего поколения и HDR? А зачем? Чтобы глаз радовался? Глупость какая-то. Чтобы лучше погружаться в игру? Боже, но ведь для этого нужна атмосфера, а не красивая картинка. Может, чтобы отдать побольше денежек Sony, Microsoft и паре десятков производителей железа? Уже теплее. Тут-то мы и подходим к главному вопросу — зачем нужны игры? Для того, чтобы получать удовольствие. Почему-то все получали удовольствие и от SNES, и от Sega Mega Drive, и от PS one, и от уходящего поколения консолей, но с совершенствовани-

ем железа все говорили: «Фи, какая архаика! Да как в эту FFVII вообще можно играть? Да вы посмотрите, там два с половиной полигона на человека!» А сами-то еще пять лет назад играли, и играли с упоением. Вот и думайте, кто папа в игровой индустрии. Хидео Кодзима? Первый раз слышу. Питер... Мулине? Это кто такой? Все решают Intel, AMD, nVidia и ATI. Приведу довольно заезженный пример — Fahrenheit. Тут вам и революционный геймплей, и непохожее ни на что управление, и новый подход к окружающей среде, и сюжетец, вроде бы, не плохой. А продажи-то не впечатляют. Графика не та, да и непонятен этот архаус какому-нибудь простому работяге Джеку Смигу, который пришел с завода, взял в свои мозолистые казуальные руки геймпад и решил расслабиться. А тут ему про индейцев, пророчества, видения. Страшно далеки мы от народа. Вот и выходит, что тонюсенькой прослойке геймеров, выдающих в играх искусство, приходится либо мириться со штампами, либо выискивать бриллиант в грудке камней. Но как я уже говорил, предел совершенству графики есть. И когда он достигнут, разработчикам придется искать новые решения для игр, потому что выделиться ничем кроме инноваций не получится. Либо индустрия просто умрет. Подумайте сами, зрительно игры разных лет будут графически неразличимы, совсем не то, что сейчас; игр будет выпущено много, и все они будут зрительно устраивать игрока. Тогда и необходимость в создании игр отпадет: вот тебе библиотека за последние десять лет, выбирай, что твоей душевнее угодно. Предполагаю, конечно, что коварные империалисты опять что-нибудь придумают, чтобы обчистить наши карманы, например, будут активно рекламировать физику. Самые хитрые так уже и делают. Представляет ли разговор двух подростков лет через десять? «Да твой Doom V — рельсы, там даже гильзы, когда падают, от земли не отскакивают!» «А твой F.E.A.R. 3 лучше, что ли? Там табуретки не как в жизни переворачиваются». Подозреваю, что такая хорошая идея как физика в играх будет банально ополшена. Или начнутся активные разработки в области звука. И особым шиком будет считать-

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО
НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ,
ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО
МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ.
МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИ-
ХОДЯЩИЕ ПИСЬМА.
ПИШИТЕ НАМ!**

SMS

ОТВЕТ НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС
НА НОМЕР:
+7 (495) 514-7321

**Скажите, а будет ли Sony проглотить
делать игры на PS2, или God of War 2,
который выйдет уже в феврале 2007-го,
будет последним проектом Sony на PS2?**

Тут секретов нет: будет спрос — будут игры. А поскольку количество проданных PS2 в мире перевалило за сотню миллионов, то спрос, надо думать, будет еще долго. На сегодняшний день самый последний проект в графике европейских релизов от Sony датирован июнем 2007 года. Это долгожданная ролевая игра Rogue Galaxy от Level 5.

**Постигнет ли MGS: Portable Ops та же
учесть, что и GTA: Liberty City Stories
(порт на PS2)?**

Маловероятно. Уж слишком сильно Portable Ops опирается на Wi-Fi связь на PSP. И даже само название говорит о том, что игра — строго портативная.

**Уважаемая редакция, скажите,
пожалуйста, выйдет ли Prey 2? А на PC?**

Выйдет. Хотя официальный анонс еще не был опубликован, сотрудники 3D Realms в интервью открыто говорят, что работают над Prey 2. А если вспомнить, что игра создается на движке Doom 3, основной платформой для которого всегда был именно PC, то можно с уверенностью сказать: «Да, выйдет именно на PC».

Бюджет ли создаваться Half-Life 3?

В Valve было принято решение: компания не разрабатывает новые движки с нуля, а постепенно подшивает все новые и новые модули к превосходному Source Engine. Это значит, что, во-первых, до выхода трех дополнительных «эпизодов» Half-Life 2 никакой третьей части можно не ждать, и, во-вторых, после их создания компания, скорее

всего, приурочит выход следующего крупного обновления движка к следующему громкому проекту. Может быть, им и станет Half-Life 3?

Скажите, пожалуйста, как расшифровываются буквы DS в названии платформы Nintendo DS?

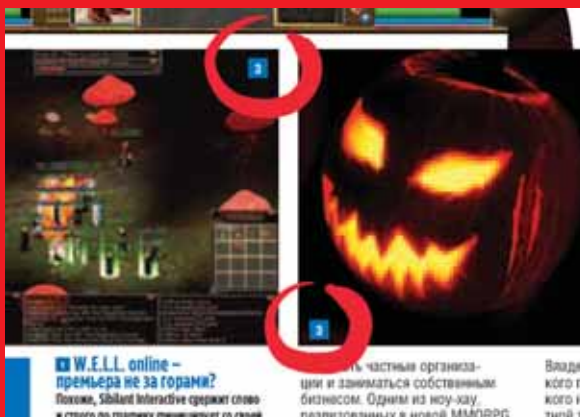
Изначально аббревиатура DS пошла от словосочетания (Developers' System, «система для разработчиков»), ведь второй экран консоли должен был открыть гейм-дизайнерам ранее невиданные горизонты. Сейчас, однако, общепринятым (в том числе и официально, среди сотрудников Nintendo) вариантом расшифровки считается Dual Screen, «два экрана».

А можно подключить геймпад от GC к Wii?
Да, можно. Для этой цели на Wii есть специальные разъемы. Целых четыре.

ОШИБКА!

СТРАНА ИГР, НОМЕР 23(224), СТРАНИЦА 160

Вы же знаете, Бог троицу любит. Поэтому мы решили, что с 224 номера в «СИ» на каждой странице должно быть по две картинке с третьим номером. Если в каком-то материале третья картинка одна, знайте: это вопиющая ошибка наших верстальщиков. В следующем обновлении дизайна запланировано также по две первых и две вторых картинке на каждую полосу. Шутка.



Кто виноват

Александр Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

В конечном итоге, в гонке желе- за есть только один проигравший — геймер, потому что именно его ин- тересам жертвуют, когда выпускают «точно такое же, только чтобы кра- сивее и с физикой». Насмешкой над всей индустрией на этом фоне вы- глядит Introversion, ответственная за Darwinia и Defcon, принципиально выпускающая игры без графичес- кой составляющей. Геймплей в чис- том виде с пресловутыми красными квадратами и зелеными треуголь- никами в главной роли. Торжество абстракционизма в играх, понимае- те ли. Чертовски обидно, но от нас с вами ничего не зависит. На каж- дого, кто купит коробочку с Darwinia найдется сотня купивших новый Need for Speed. Никак повлияет на умы разработчиков и издателей не получится, и они будут продолжать гнуть свою линию. Так что просто получайте удовольствие от игр, которые нравятся лично вам, и копите триста вечезеленых на новую ульт- трамодную звуковую карту.

Cicero,
cicero@k66.ru

ЗОНТ // Вы совершенно правы! Но лишь отчасти. Вот точка зрения професси- онала от индустрии. Гейб Ньюэлл, ос- нователь Valve, в последнем интер- вью для «Страны» сказал вот что: «Современные видеоигры дошли до предела реалистичной графики, но альтернативные режимы рендерин- га остаются практически не востребо- ванными». Дело в том, что трёхмер- ная графика и реалистичность — это не синонимы. Самый известный при- мер это, конечно, технология cel- shading, которая так и не получи- ла достаточного распространения. Именно поэтому в состав Half-Life 2: Episode Two войдет не только Portal, демонстрация другого типа гейм- плея, но и Team Fortress 2, демонстра- ция другого типа графики, которая хоть и построена на движке Source, а на первый взгляд не имеет ничего общего с Half-Life 2 и выглядит не как игра, а как мультфильм. Кстати, это интервью произвело на меня такое впечатление, что я немедленно зашел в Steam, купил Half-Life: Episode One и твердо решил оформить предзаказ на второй эпизод. Ибо Valve и сейчас впереди планеты всей.

cg // Я бы хотел обратиться к фразе «Вот тебе библиотека за последние

десять лет...» и ткнуть в неё облича- ющим своим пальцем, попутно по- делившись двумя размышлениями. Во-первых, «умирать» индустрии уже поздно. Полвека назад были по- пулярны настроения «Театр отомрёт, его заменит телевидение». И всё на месте! Никто не перестал писать книги и даже какие-то новые гейм- лейные идеи нет-нет да и рождают- ся — даже без помощи Wii-пульта. А теперь «во-вторых». Представь- те: развитие графики остановилось. Десять лет — и все игры примерно на одном техническом уровне. Бери любое махровое ретро, играй — и по- лучай удовольствие без «каши из полигонов»! Начинает играть наша смена — и у неё уже есть большая игровая база из прошлого. А сами разработчики уже ставят не на nVidia и ATI, а на сюр, модерн, импрессио- нистские решения, экспериментиру- ют с подачей и стремятся во что бы то ни стало сделать свою игру самой необычной и запоминающейся, по- тому как все «обычные» с отменной технологической гонки массовому геймеру давно приелись. Это ли не то, за что вы ратуете и это ли не то, чего добивается Nintendo?

У МЕНЯ ВСЕ ХОРОШО

В очередной раз приветствую те- бя, о многоуважаемая «Страна Игр»! Хотя мои письма не так уж привлекательны для читателей, да и вас тоже (раз не публикуются), но я продолжаю писать, ибо всегда хо- чется поделиться именно с вашим изданием. У меня всё хорошо, че- го и вам желаю. Денег по-прежнему не хватает, поэтому ни о покупке приставки (в моём случае Nintendo Wii, так как имеется GameCube), ни об апгрейде компа и речи в бли- жайшем будущем быть не может. А жаль. Но не всё так плохо, как ка- залось бы на первый взгляд (гей- мера, естественно). Приходится играть в старые игры. Вернее, не в старые, а, скорее, в те, которые хоть как-то работают на моём же- лезе. Сейчас установил C&C Yuri's Revenge, коротаю вечера, как в ста- рые добрые времена, один против семи.... Подхожу к полке с дисками для «Кубика», стою минут десять, выбираю, но с грустью понимаю, что всё уже знаю наизусть и не хочу переигрывать заново. Не знаю, что

делать. Либо зарплату поднимать, чтоб шагать в ногу со временем, либо одно из двух. Остаётся наблю- дать, как идёт прогресс, какие виде- окарты, какие «мамки», какие «про- цы», «винты» и тому подобное. Не без помощи любимого мною жур- нала, естественно, с которым не хо- телось бы расставаться. Жду, ког- да женушка выйдет на работу после декретного отпуска, немного оста- лось. Сын в садик ходит, пока толь- ко с восьми до трёх. Когда привык- нет, тогда и выйдет моя «плюша» на работу. Тогда и денег будет больше, и, соответственно, появят- ся возможность купить пристав- ку, новый комп... Но еще ремонт нужен... Короче говоря, минимум год придется потерпеть, наслажда- ясь скриншотами из игр в журнале, за что спасибо вам огромное. Про- сьба такая у меня — уделите, по- жалуйста, немного больше внима- ния играм от Nintendo, не только хитам, но и середнячкам. И еще, пе- рестаньте публиковать письма, ко- торые ругают ваш журнал. Вы знае- те, что они есть — этого достаточно. А кому чего не нравится, тот может просто не покупать журнал. И тогда будет счастье. Игр с приставками хватит на всех!!! Ну, вроде всё. По- ка всем. Желаю счастья. Пух. P.S. В декабре мне обещают график сутки через сутки. Хорошая рабо- та, не правда ли? Типография. Но- вый год на носу, надо потрудиться. Летом отдохну. Ну, всё, пока. Теперь точно. Оставайтесь лучшим издани- ем за всю историю видеоигр.

Роман Воробьев,
bird6@rambler.ru

ЗОНТ // Нет, я так не согласен. «Обрат- ная связь» это срез читательской поч- ты. Приходят хорошие — печатаем хорошие. Приходят плохие — печатаем плохие. Идея ведь вот в чём: если вас что-то не устраивает в «СИ», то вы, вместо того чтобы уходить в закат, можете написать остросоциальный памфлет (или просто критическое письмо) в «Обратную связь», и мы прислушаемся к вашему мнению. И об играх от Nintendo отвечает Артём «Зелёный динозавр» Шорохов.

cg // А? Что? Хорошие игры, очень хорошие! Только мало их — одна сама Нинтенда и делает. Сейчас вот, и других научить пытается...

SMS-БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

Сумасшедшие Зайтсысы (они же Кролеги) из Rayman Raving Rabbids напали на редакцию журнала «Страны Игр». Отпор им смогли дать только специально обученные обезьяны из Are Escare. А на чьей стороне окажетесь вы, читатели?

Выскажите свое мнение!
В сообщении должны быть слова
«SMS-битва» и ваш выбор:

Зайцы или Обезьяны



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ — В НОМЕРЕ 3(228).

Несмотря на то, что Лысому удалось уйти в отрыв на старте SMS-битвы, итоговый результат не оставил сомнений в том, кого больше любят на Руси. «Змейка, и только Змейка!» — слышен хор тысячи голосов.



Можно ли с PSP войти в Интернет?

Можно. Всегда к вашим услугам беспро- водной Интернет по технологии Wi-Fi; браузер запускается из главного меню консоли.

Желательно ли покупать беспроводную мышку?

Нет, зачем же. Беспроводная мышка отли- чается от проводной только одним. До- гадались, чем? Правильно: отсутстви- ем провода. Больше никаких достоинств у неё нет, поэтому большинство пользо- вателей отлично себя чувствуют и со ста- рыми, «проводными» мышками.

Скажите, пожалуйста, выйдет ли на Xbox 360 продолжение Ninja Gaiden?

Пока что о настоящем продолжении Ninja Gaiden ничего не известно, а Тестю труд- нится над Ninja Gaiden Sigma — римейком Ninja Gaiden Black (римейка Ninja Gaiden). Похотливый Томонобу Итагаки проком- ментировал эту ситуацию так: «Всё равно

я за Xbox 360. Никогда его не брошу, по- тому что он хороший. Моя следующая иг- ра — именно та, которую все ждут». Какая именно он, конечно, не сказал.

Выигдет ли все-таки Splinter Cell Double Agent на PS3?

Нет, не выйдет. Несмотря на море слухов, сейчас на сайте Ubisoft анонсировано ровно три игры для PS3. Это Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, Assassin's Creed и Blazing Angels Squadrons of WWII. Как ви- дите, Лысого среди них нет, и это значит, что версии для PS3, скорее всего, нико- гда уже не будет.

Переведут ли интерфейс Xbox 360?

Конечно, переведут. После запуска, еже- ли оный пройдёт успешно, русский язык появится в списке доступных языков сис- темы в одном из плановых обновлений прошивки.

Можно ли и как поменять прошивку Xbox 360?

Можно. Но, в отличие от Sony, Microsoft не ведёт счёт прошивок по версиям, а обновляет любую консоль до самой свежей версии на входе в Xbox Live. Либо обновляйтесь, ли- бо вон из Сети. Сам же процесс обновления предельно прост и занимает пару минут.

Можно ли сделать даунгрейд с прошивки 3.00 до 1.50 на PSP?

В официальных прошивках не предусмот- рена возможность даунгрейда. Вообще и никак. Но есть все основания полагать, что и прошивка 3.00 падёт перед хакерами, ко- торые выпустят неофициальный даунгрейд- дер. Кстати, под его видом вполне может скрываться вирус, уничтожающий PSP. От этих хакеров всего можно ожидать.

Откуда взялось название Final Fantasy?

Наверняка сказать сложно, но наибо- лее правдоподобная легенда такова:

дела Square шли очень плохо, и Хи- ронобу Сакагучи уже собирался искать новую работу, но решил напоследок сделать новаторскую, амбициозную игру, чтобы хлопнуть дверь на всю индустрию. Так он её и назвал: «Пос- ледняя Фантазия». Игра неожиданно оказалась популярной и спасла компа- нию от банкротства, а название при- жилось.

На форумах пишут, что Fable 2 выигдет на PC. Это правда?

Не знаем, что пишут на ваших фору- мах, но когда мы последний раз виде- о Питера Мулине, он недвусмысленно объяснил, что Fable 2 разрабатывается только для Xbox 360.

На скольких DVD вышел MGS2: Substance?

На одном, двухсложном.



В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 24 января

Весной 2004 года мы узнали, что в Nintendo вовсю труятся над следующей частью ролевого сериала The Legend of Zelda, героем которой вновь станет ушастый воин Линк. В декабре 2006 года долгожданная игра вышла, причем сперва для новехонькой консоли Wii, и только потом для GC. «СИ» исследует одну из самых громких RPG от Nintendo врозь и поперек, не забывая о непогрязаемой рыбалке!

The Legend of Zelda: Twilight Princess

ОБЗОР

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS (PC)

Знаменитый сериал тактических шутеров теряет серьезность, но зато выходит на консолях нового поколения.



СПЕЦ

GAJIN ENTERTAINMENT

Пять лет – много это или мало для компании? От разработки игр для приставок кабельного ТВ к созданию движков.



ИНТЕРВЬЮ

ДМИТРИЙ «ГОБЛИН» ПУЧКОВ

Гоблин не впервые сотрудничает с игровыми компаниями, но впервые вышли проекты по его произведениям.



ОБЗОР

ВОЛКОДАВ МЕСТЬ СЕРОГО ПСА (PC)

Один из трех проектов по вышедшему фильму.



ОБЗОР

EX MACHINA: MERIDIAN 113 (PC)

Главное новшество дополнения – мультиплеер.



ОБЗОР

THE SECRETS OF ATLANTIS: THE SACRED LEGACY (PC)

Который уже раз Атлантида становится источником вдохновения.



В РАЗРАБОТКЕ

SHINING FORCE EXA (PS2)

Может быть, новая Shining Force вернет сериалу былую славу?



В РАЗРАБОТКЕ

MARIO VS DONKEY KONG 2 (DS)

Давненько мы не спасали Паулину! Все Пич да Пич...



В РАЗРАБОТКЕ

BULLET WITCH (XBOX 360)

Убервельма нового поколения!



ОБЗОР

YS: THE ARK OF NAPISHTIM (PSP)

Ушастенькие эльфийчики покоряют PlayStation Portable.



ОБЗОР

VIVA PINATA (XBOX 360)

Виртуальное пособие по спариванию крокодильчиков.



СПЕЦ

ИСТОРИЯ СЕРИАЛА THE LEGEND OF ZELDA

Летопись злоключений ушастого Линка.



CRYSIS

Эксклюзивные подробности о лучшем шутере нового поколения. Мы играли в него вместе с разработчиками.



ОЖИДАНИЯ 2007

Все самые значимые игры 2007 года в одном материале.

MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Главная стратегия уходящего года: красивая, масштабная, увлекательная. Все, о чем мечтали фанаты!

NEVERWINTER NIGHTS 2

Достойное продолжение нашумевшего хита. Отличная альтернатива Oblivion и Gothic 3.



SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Сэм Фишер сменил промысел и подался в террористы. Такой Splinter Cell еще не было.



А ТАКЖЕ:

* **ПРЕВЬЮ:** Jade Empire, Rogue Warrior, «Предтечи», «Обитаемый остров: Послесловие», «Смерть шпионам», «Адреналин 2: Час пик»...

* **РЕЦЕНЗИИ:** Neverwinter Nights 2, Pro Evolution Soccer 6, Medieval II: Total War, Football Manager 2007, «Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера», «Санитары подземелий», Splinter Cell: Double Agent, «Завтра война», Marvel: Ultimate Alliance, Sam & Max: Episode 1 – Culture Shock, «Warhammer: Печать Хаоса», «Полный привод: УАЗ 4x4», FIFA Manager, «Вторая мировая», «Дневной дозор»...
И многое-многое другое!



В КАЖДОМ НОМЕРЕ:

- * **ДВА** двухслойных DVD (общий объем 17 Gb);
- * **ДВА** постера;
- * **ДВЕ** наклейки!!!



YÍ ÖÈÊËÏ ÅÄÈß

GamePost

Í àçàì áíèì úé
 ìîî îùíèè
 ìðè àûáíðà
 èãðû



Í ì èñàí èá:

Í òí àí èñàí èá òí àí èç èçàáíòí àéçèè
 èí ì ìòòòòò òò èáð àáéááòí ìí àí àíòí òí è
 òí èéééí è èòááé, ìí çááááèè ìáðèè Baldur's
 Gate è Icewind Dale. Á Neverwinter Nights 2 áú
 ìí àðòçèðáíú à ì áí áú=áéíí èðáñèáúé
 Çýí òáçèéí òé ì èð, áéòáú à èíòíòí ìòòòááòò
 ìí ìíòéééíòí ìòááéèàí Dungeons & Dragons.

Neverwinter Nights 2

Æáí ð:

2 240 ð.

Role Playing



Í ì èñàí èá:

Company of Heroes ì áðáíííèð ááí ì à ìí èé
 ìòááééé Áòíòí è ì èòíàí è àí èí ò, ááá áú
 áóáááá ò=áíòáí ááú à èáí ì áí èé ìáí òò
 ááíòí èèð è áááí òò áéðá ì à ááòí ì áéíéí
 òááðá àí àí ì òò ááéíòáéé, áéèò=áé èçááíòí òò
 áòíááéè ááíáíòá à ì òí àí áéè. Ááí ìòááíòí èò
 ìòí ÿáéðú ì ááòáéòò òðááòíòú, =òí áú ìòí áúú
 ìòí èéáí ìòí ÿòò èáçáéí ìú áú ì áí òáí àí èéí ì é
 ìééá ì áíòí ÿóáéúíòá.

Company of Heroes

Æáí ð:

Collector's Edition DVD-Rom

2 800 ð.

Strategy



Í ì èñàí èá:

Áú ìí áñéè ìíòòí à Khorinis ìò ìéè çéá à Gothic
 1 è Gothic 2. ðáí áðú ìòéòéí áðáí ÿ òí òá-
 áéðúíí à òáðíòáá ì à ì áúáðééá. Áúòí èáí èá ì ò-
 èí à ìíòáí òééí =áéí áá=áíéí à èíòí èááíòáí.
 Áíòú èéòú ì áíéí èúéí ìáí àí àí òò èòááé ì à
 èááéííí ì ááááá è à òáéííé ìòíòíòá, à òáé áá
 àí òíòéá ì ÿòáéí èéí á, ìéòòááòòéòíí à èáíáò
 è àíòáò ì èééáí áá.

Gothic 3 (US)

Æáí ð:

2 240 ð.

Role Playing

ÑÀÌ Àß ÌÏËÍÀß ÈÍ ÒÎ ÐÌ ÀÖÈß ÎÁ ÈÃÐÀÕ

* Î áðíí ìí á
 èí èè=áíòáí
 ìéðéí òí òí á

* Èñ=áòí òááòòéá
 ìí èñáí èé

Èãðàé
 ì òí ñòí!

GamePost

Òðáááòòíí èòðúáðú! Áí ìòí èí òá òíéí áéé. Èéáííí òé ì ì èí áí é èí èéáéðéá.
 Çáí ì èðá: +7 (495) 780 88 25 èèè ì èèèðéá: sales@gamepost.ru

Тел.: (495) 780-8825
 Факс.: (495) 780-8824
 www.gamepost.ru



Ááá òáí ò ááéíòáéòáéúí ò ì à ì ì áí ò ìòáéééáòéè òáééáí ò

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



ASSASSIN'S CREED™



СТРАНА
ИГР



RAYMAN[®]

RAVING RABBIDS

The Invasion
has begun!



Who can stop them?

