

# СТРАНА ИГР

06#231

МАРТ | 2007

(game)land  
hi-fun media



### В HOMEPE:

**В РАЗРАБОТКЕ:**  
BlackSite: Area 51, Hour of Victory, FlatOut: Ultimate Carnage, Brooktown High: Senior Year, Genesis Rising: The Universal Crusade, UEFA Champions League 2006-2007, Sins of a Solar Empire, Red Ocean

**ОБЗОРЫ:**  
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, UFO: Afterlight, Test Drive Unlimited, Maelstrom, Crackdown, ArmA: Armed Assault, WarioWare: Smooth Moves, Genji: Days of the Blade, Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All, First Eagles: The Great Air War 1914, Guild Wars: Nightfall, Phantasy Star Universe

СПЕЦ

## PlayStation выходит в онлайн

СЕТЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ PS3 И PSP

ОБЗОР

## UFO: Afterlight

ЕСТЬ ЛИ ЖИЗНЬ НА МАРСЕ?

ОБЗОР

## Test Drive Unlimited

ATARI ЖМЕТ НА ГАЗ

ТЕМА НОМЕРА

# S.T.A.L.K.E.R.:

## Shadow of the Chernobyl

КАЗНИТЬ НЕЛЬЗЯ  
ПОМИЛОВАТЬ

MAELSTROM  
ОБЗОР

CRACKDOWN  
ОБЗОР

GENJI: DAYS  
OF THE BLADE  
ОБЗОР

WARIOWARE:  
SMOOTH MOVES  
ОБЗОР



Акелла

# TEST DRIVE *Unlimited*

ATARI



РЕКЛАМА

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



ЖАНР ГОНКИ





Test Drive! Unlimited © 2006-2008 Atari Inc.  
 Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.  
 © 2006 ООО "Акелла" Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.  
 Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.edgames.ru  
 Основная продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasy@edgames.ru Санкт-Петербург, (812) 252-45-65, akella@mgbox.ru  
 Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellarostov@akellat.ru Новосибирск, (383) 227-50-06, akellansk@akella.com  
 Предоставлено на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua  
 Физлиц ООО "Плюс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д. 37, телефакс (812) 252-45-65.





# СТРАНА ИГР

Основан  
в 1996 году

МАРТ  
#06(231)  
2007

## Всем привет!

Для начала – очень приятная новость для читателей «Страны Игр». Появилась новая услуга – курьерская доставка в российских регионах. Раньше так можно было получать журнал только в Москве, а теперь – еще и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Ростове-на-Дону, Волгограде, Самаре, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске и Новосибирске. Подробности ищите на странице 169, а при необходимости не стесняйтесь звонить в наш отдел подписки и задавать вопросы. Благодаря курьерской доставке, вы сможете получать журнал с минимальной задержкой (не более 6 дней), перестанете зависеть от прихотей региональных распространителей (кто их знает, завезут они новый номер или нет) и еще сэкономите от 10% стоимости журнала. Также рекомендую обратить внимание на новую мини-рубрику специально приглашенной блондинки из Азерота, расположившуюся в разделе «Онлайн». Это настоящая авторская колонка о жизни в World of Warcraft – разве что без наших фирменных комиксов. Зато для статьи «Герои игровой индустрии» мы нарисовали их целых два – не пропустите! Еще одно важное событие: второй мартовский номер – последний, в котором есть рубрика «Киберспорт» в привычном вам виде. Мы продолжим рассказывать о крупнейших компьютерных соревнованиях, но нерегулярно и в формате репортажей. И напоследок – о S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Когда украинские разработчики сказали нам, что игра выходит в конце марта, мы сочли это удачной первоапрельской шуткой. Чтобы проверить, что там у них творится на самом деле, на разведку в Киев отправились Александр Трифонов и Михаил Разумкин. Они с удивлением сообщили, что игра действительно готова и очень хороша. Сейчас у нас в офисе есть полная версия S.T.A.L.K.E.R., которую мы успели пройти до конца. Рецензию на самый знаменитый отечественный долготройной читайте на странице 30. А как закончите – бегом в магазин за игрой!

Константин Говорун, главный редактор



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

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

### РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит. редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

### DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

### ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	Dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	билд-редактор

### АДМИНИСТРАЦИЯ

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

### GAMELAND ONLINE

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

### РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

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

### ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

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

### ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

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

### ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

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

### PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarov	dmitri@gameland.ru	director

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

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

Тираж 80 000 экземпляров	Цена свободная
--------------------------	----------------

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.





# В НОМЕРЕ

Очень часто случается, что, услышав трескотню выстрелов неподалеку, мы получаем просьбу о помощи по рации, можем вмешаться и изменить перевес сил. Или дожидаться окончания боя, перебить уцелевших и обогнать погибших. А то и просто пропустить призыв мимо ушей и шагнуть дальше по своим делам. В городке можно понабрать случайно создаваемых квестов в баре и сразиться на арене за деньги. Теоретически, любое поселение можно вырезать под корень, но долго пустовать территория не будет: сквозь оцепление просачиваются новые группы сталкеров и мародеров, поддерживая равновесие сил.



30

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

Д.О.Ж.Д.А.Л.И.С.Ь.?



## WARIOWARE: SMOOTH MOVES PHANTASY STAR UNIVERSE



ГЛАВНЫЙ ХИТ NINTENDO WII  
УЖЕ В ПРОДАЖЕ

116

128

ДЕЛО PHANTASY  
STAR ONLINE  
ЖИВЕТ, НО УЖЕ НЕ  
ПОБЕЖДАЕТ.



## КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL, GUILD WARS: NIGHTFALL  
НАКЛЕЙКА: PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY JUSTICE FOR ALL



## PLAYSTATION ВЫХОДИТ В ОНЛАЙН

СПЕЦ

МЫ ТЕСТИРУЕМ СЕТЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ PLAYSTATION 3 И PSP



50

## СЕРИАЛ PARKAN

СПЕЦ

ИСТОРИЯ ОДНОГО ИЗ СТАРЕЙШИХ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГРОВЫХ СЕРИАЛОВ



62

## ГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, ЧАСТЬ 1

СПЕЦ

ОНИ СДЕЛАЛИ МИР КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР ТАКИМ, КАКИМ МЫ ЗНАЕМ ЕГО СЕЙЧАС



40

## НОВОСТИ

Новые горизонты для Fight Night	06
Люк, я все еще твой отец!	07
Цензура от Bungie	08
Lost Planet расширяется	09
Таланты из Clover нашли работу	12

## НЕ ПРОПУСТИТЕ

Даты выхода новых игр	18
Хит-парады	20

## ПРО ДИСК

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

## ТЕМА НОМЕРА

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	30
-------------------------------------	----

## СПЕЦ

Герои игровой индустрии, часть первая	40
Тактика по Final Fantasy XII, часть вторая	44
PlayStation выходит в онлайн	50
Сериал Parkan	62

## В РАЗРАБОТКЕ

BlackSite: Area 51	68
Hour of Victory	70
UEFA Champions League 2006-2007	71
Brooktown High: Senior Year	72
Genesis Rising: The Universal Crusade	74
Sins of a Solar Empire	76
Red Ocean	78
FlatOut: Ultimate Carnage	80

## СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	82
Слово команды	83
Кросс-обзор	38

## АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	84
«Дом тысячи пикселей»	86
Гостевая колонка (Ян Уграс)	88

## ХИТ!

UFO: Afterlight	90
Test Drive Unlimited	98
Crackdown	104
Maelstrom	108
Armed Assault	112

## ОБЗОР

WarioWare: Smooth Moves	116
Genji: Days of the Blade	120
Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	122
First Eagles: The Great Air War 1914	124
Guild Wars: Nightfall	126
Phantasy Star Universe	128

## ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	130
Новинки от отечественных разработчиков	132

## КИБЕРСПОРТ

ASUS Winter Cup 2007	138
Extreme Masters – отборочные позы	140

## ОНЛАЙН

Новости MMORPG	142
EVE Online	144
Блондинка в Азероте	145
Новости Сети	146
Как стать солдатом в Сети?	148
Открытые бета-тесты марта	150

## ЖЕЛЕЗО

Новости	152
Тестирование игровых мышек	154
Тест серии материнских плат от ASUS	157
Musthave – Cooler Master Hyper TX	160

## РЕТРО

Артефакт номера	162
Ретроконкурс	163
Rival Schools 2	164
Time Commando	165
Shadowrun (MD)	166
Streets of Rage 2	166

## КРОСС-КУЛЬТУРА

Widescreen	172
Вселенная Evil Dead	174

## ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс Widescreen	168
Конкурс «Остановите мгновенье!»	170
Банзай!	180
Обратная связь	184
Конкурс Electronic Arts	188
Анонс следующего номера	190

## СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Akella	2 обл.	Альра	27	Netland	183
Dina Victoria	3 обл.	Ультра	39	Gamepost	119/141,167
Samsung 4 обл.		Zuxel	65	Журнал Game Developer	149
СРР	9	Новый Диск	69	РМ-телеком	185
LG	75	ТС	53,59,73,77,79,81,67,85	Ред. подписка	169
Невага	29	Бука	49,87	gameland.ru	192
Акелла	5,11,13,7,21	Sibiant	97	Mail.ru	133
Пирит	15	Soft Club	47,57,61	Maxi Tuning	161
Дело	17	Руссобит-М	89,93,103	ТНТ	171
Гритек	55	КРИ	151		





# ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

## UFO: AFTERLIGHT

И НА МАРСЕ БУДУТ ЯБЛОНИ ЦВЕСТИ.



90

## TEST DRIVE UNLIMITED

ГЛАВНЫЙ КОНКУРЕНТ NEED FOR SPEED?



98

## MAELSTROM

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ СТРАТЕГИИ БЕЗ БОЯ НЕ СДАЮТСЯ



108

ХИТ!

## PC

ArMA: Armed Assault	112
BlackSite: Area 51	68
FIM Speedway Grand Prix 2	130
First Eagles: The Great Air War 1914	124
Genesis Rising: The Universal Crusade	74
Guild Wars: Nightfall	126
Maelstrom	108
Mercenaries 2: World in Flames	9
Parkan	64
Phantasy Star Universe	128
Red Ocean	78
Resident Evil 4	130
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	30
Sensible Soccer 2006	131
Sins of a Solar Empire	76
Stubbs the Zombie: Месть Короля	130
Tabula Rasa	16
Test Drive Unlimited	98
Transformers: The Game	6
UEFA Champions League 2006-2007	71
UFO: Afterlight	90
Великие битвы: Курская дуга	132
Взломщик	131
Властелин колец: Битва за Средиземье 2 – Под знаменем Короля-чародея	131
Возвращение на Остров Сокровищ	6
ДОМ 2: Построй любовь	132
Морхун. День независимости	132

## PLAYSTATION 2

Mercenaries 2: World in Flames	9
Odin Sphere	16
Okami	8
Persona 3	16
Phantasy Star Universe	128
Test Drive Unlimited	98
Transformers: The Game	6
UEFA Champions League 2006-2007	71

## GC

Transformers: The Game	6
------------------------	---

## CRACKDOWN

МАФИЯ БЕССМЕРТНА? КАК БЫ НЕ ТАК!



104

## XBOX

Transformers: The Game	6
------------------------	---

## DS

Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	16
Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	122
Transformers: Autobots	6
Transformers: Decepticons	6

## PSP

Aedis Eclipse: Generation of Chaos	16
Brooktown High: Senior Year	72
Test Drive Unlimited	98
Transformers: The Game	6
UEFA Champions League 2006-2007	71

## XBOX 360

BlackSite: Area 51	68
Crackdown	104
FlatOut: Ultimate Carnage	80
Hour of Victory	70
Phantasy Star Universe	128
Test Drive Unlimited	98
Transformers: The Game	6
Trusty Bell: Chopan no Yume	16
UEFA Champions League 2006-2007	71

## PS3

BlackSite: Area 51	68
Enemy Territory: Quake Wars	8
Genji: Days of the Blade	120
Mercenaries 2: World in Flames	9
Star Wars: The Force Unleashed	7
Transformers: The Game	6

## Wii

Driver: Parallel Lines	8
Transformers: The Game	6
WarioWare: Smooth Moves	116

ХИТ!



ACTION/RPG

Акелла

# Tortuga: Two Treasures

## Тортуга II

### - Проклятый Клад -



ИЗДАТЕЛЬ: Акелла



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

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



Иллюстрация: ХИТ ZONA

Репродукция произведена в соответствии с формой "СОЮЗ", "М. Восток" и "Кит-Балас"

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволенные копирования преследуются.

Тех. поддержка: 1495 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.obgame.ru

Оптовый продавец: Москва, 1495263-46-14, nat@yandex.ru/akella; Санкт-Петербург, 1812252-49-65, akella@mgbock.ru

Ростов на Дону, 8802290-79-42, akella@yandex.ru/akella; Новосибирск, 3833227-74-64, akella@yandex.ru/akella; Екатеринбург, 3431297-54-42, akella@yandex.ru

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

Финляндия: ООО "Танди Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Попова, д.37, телефон: 18121 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА



Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## ТРАНСФОРМЕРЫ ДЛЯ ВСЕХ



### ACTIVISION СООБЩАЕТ ПОДРОБНОСТИ О ПРОЕКТЕ TRANSFORMERS

Издательство Activision объявило о том, что находящийся сейчас в разработке проект Transformers выйдет в версиях для платформ PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PlayStation 2, PC, PlayStation Portable и Nintendo DS. Разработкой вариантов для портативных систем Sony и Nintendo занимаются Savage и Vicarious Visions

соответственно, а всех остальных «Трансформеров» делает студия Traveller's Tales (создатели серии LEGO Star Wars).

Выход всего этого сонма игр намечен на лето нынешнего года. В то же время на широкие экраны должен выйти и фильм о трансформерах от студии Paramount.

## НОВОЕ ДЕЛО ДЛЯ СОЗДАТЕЛЕЙ PREY

### MARC EССО И HUMAN HEAD ГОТОВЯТ НОВЫЙ ПРОЕКТ.

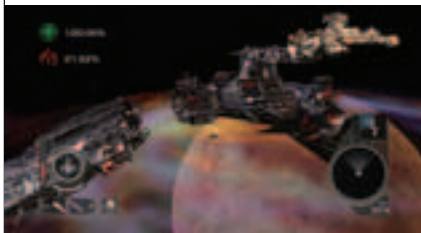
Разработчики шутера Prey из студии Human Head заключили договор с недавно образованным издательством Marc Ecko Entertainment на разработку некоего проекта для консолей нового поколения. Из немногочисленных слов, сказанных представителями компании об этой игре, можно выделить, что «игра должна будет концептуально отличаться от всего того, что сейчас представлено на рынке» и «это будет действительно амбициозный action-проект». Ждем официального анонса.



## WING COMMANDER ARENA

### ДЕЛО КРИСТОФЕРА БЛЭРА ВСЕ ЕЩЕ ЖИВЕТ?

Издательство Electronic Arts вытащило из своего чулана на свет божий пожилую космооперу Wing Commander, которая была популярна в игровой индустрии более десяти лет назад. Новая часть этого сериала о борьбе человечества со злыми инопланетными интервентами будет выпущена для консоли Xbox 360 летом нынешнего года. При этом назвать проект полноценным язык не поворачивается – распространяться Wing Commander Arena будет через Xbox Live Arcade, а главным для геймеров развлечением станут сетевые космические битвы друг с другом. То есть, о сюжете, пафосных диалогах и прочих отличительных чертах Wing Commander можно пока не вспоминать.



Компания GFI взялась за обучение русскому языку драконов, воинов из клана Шейкан и прочих обитателей SpellForce 2: Dragon Storm – го-полнения из известной RPG/RTS, выпуск которой в России состоялся в прошлом году. Оно появится на прилавках магазинов во втором квартале нынешнего года, распространением займется компания «Руссобит-М».

Компания GFI сообщает о подписании контракта с Nobilis на издание в России, странах СНГ и Балтии «пиратского» квеста «Возвращение на Остров Сокровищ». В нем главный герой Джим Хокинс отправится на поиск новых приключений в Вест-Индию. И, вот ведь чудо, незамедлительно их найдет.



## НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ДЛЯ FIGHT NIGHT

### ЗНАМЕНИТЫЙ СПОРТИВНЫЙ СЕРИАЛ ОЖИДАЕТ ПОПОЛНЕНИЯ.

Майкл Бланк, продюсер сериала Fight Night, обронил в одном интервью фразу о том, что Electronic Arts всерьез заинтересована в выпуске версии знаменитого симулятора бокса для консоли Wii. Разумеется, графики, подобной тому, что можно увидеть в Fight Night Round 3 для Xbox 360, там не будет, зато управление боксером можно сделать весьма реалистичным, благодаря возможностям реагирующего на движения геймпада Wiimote. Правда, для игры в такой симулятор бокса, кроме любви к спорту, понадобится еще и любовь к спорту как таковому. Wii-геймеры и так стонут

от боли в непривычных к активности руках после игры в Wii Sports, а что с ними будет в Fight Night, страшно даже представить. Также мистер Бланк отметил, что очередную – четвертую по счету – часть Fight Night можно ожидать на консолях нового поколения PlayStation 3 и Xbox 360 в ближайший год. EA, ранее выпускавшая новые игры серии раз в год весной, сбита свой график из-за разницы в выпуске версий FNR3 для Xbox 360 и PlayStation 3. Первая уже давным-давно в продаже, а вторая в Европу придет 23 марта – вместе с самой PlayStation 3.

## ПРОДАЖИ ИГР В АМЕРИКЕ

### В ЯНВАРЕ ЕЛКА ПЕРВЕНСТВА ДОСТАЛАСЬ LOST PLANET.

Январь стал для Северной Америки удачным месяцем с точки зрения продаж не только консолей (читайте об этом на соседних страницах), но и игр для них. Победила в негласной гонке Lost Planet: Extreme Condition. Хотя сама Xbox 360 продавалась хуже Wii, сделанный компанией Capcom специально для консоли от Microsoft эксклюзив разошелся в количестве 329 тысяч копий и легко занял первое место. Сле-

дом за Lost Planet идут Guitar Hero II (PS2, 224,000 копий), Gears of War (X360, 212,000 копий), WarioWare: Smooth Moves (Wii, 201,000 копий) и The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii, 189,000 копий). Версия «Зельды» для GameCube тоже продавалась совсем неплохо и разошлась, по итогам января, в количестве 144 тысяч экземпляров. Если сложить эти цифры вместе, то «Зельда» обойдет даже Lost Planet.







## ГОНЧАЯ ПО НАЙМУ

АНОНСИРОВАН ШУТЕР WARHOUND ДЛЯ PC И X360.

Студия Techland, ранее отметившаяся как разработчик игры Call of Juarez, анонсировала для персональных компьютеров и Xbox 360 новый шутер под названием Warhound. В нем геймерам предстоит примерить армейские ботинки и бронжилет солдата удачки – наемника, живущего за счет различных военных конфликтов. По ходу игры мы будем освобождать похищенных VIP-персон, спасать павших правителей и заниматься прочими наемничьи делами, причем выбор миссий ляжет на наши продажные плечи – игра будет нелинейной. Помимо этого, виртуальным наемникам придется заботиться еще о собственной репутации и материальном положении. Если о первом разработчики пока не распространяются, то о деньгах уже известно, что их должно быть много. Видимо, все военные операции нам придется финансировать из собственного кармана, покупая вместо спортивных автомобилей и яхт оружие и пригодные для боевых действий средства передвижения. Warhound обещает стать весьма продвинутым проектом с технической точки зрения: использование DirectX и сложной физической модели позволит не только создать впечатляющую графику, но и сделать уровни (от Кореи до Америки, как говорят разработчики) реалистично разрушаемыми. Игра выйдет в четвертом квартале нынешнего года.

## ЛЮК, Я ВСЕ ЕЩЕ ТВОЙ ОТЕЦ!

НОВАЯ ЧАСТЬ СЕРИАЛА STAR WARS ВЫЙДЕТ В КОНЦЕ ЭТОГО ГОДА.

Компания LucasArts анонсировала для консолей нового поколения (упоминались PS3 и X360, но точных данных пока нет), PlayStation 2, PlayStation Portable и Nintendo DS новую часть бесконечной эпопеи «Звездные Войны». Проект носит название Star Wars: The Force Unleashed и сюжетно разместится аккурат между событиями третьего и четвертого эпизодов понятного какого сериала – мы будем работать тайным учеником Дарта «Ведро» Вейдера и носиться по галактике со световашкой в зубах, разыскивая последнего из уцелевших джедаев. А попутно посмотрим, как же лапочка Анакин Скайуокер докатился до роли правой руки императора всей округи. The Force Unleashed появится в ноябре нынешнего года. И пока даже в самой LucasArts не могут сказать, будет ли представлена версия игры для консоли Wii компании Nintendo. Но если она даже и появится, то фехтования на световых мечах при помощи Wiimote не ждите – в компании Джорджа Лукаса говорят, что этого в новой Star Wars не будет точно.



**Акелла**

ACTION / RPG

# КОРСАРЫ

## Возвращение Легенды

- Непобедимость в выполнении игровых квестов:  
наймите свой путь провозглашения
- Контрабанда, биржевые разбои, мирная торговля:  
выберите свой стиль игры
- Поиск сокровищ и участие в масштабных сражениях:  
прославьте свое имя в боях
- Увеличение количества торговли:  
покупайте их, или продайте с лавки жемчуга

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

© 2006 ООО "Акелла"  
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Полное лицензирование производится. Игры с доставкой: www.akella.ru  
 Отдел продаж: Москва, (495) 663-46-14, akella@akella.ru  
 Санкт-Петербург: (812) 252-48-66, akella@akella.ru  
 Ростов-на-Дону: (863) 290-75-42, akella@akella.ru  
 Новосибирск: (383) 227-74-66, akella@akella.ru  
 Екатеринбург: (343) 267-54-62, akella@akella.ru  
 E-mail: akella@akella.com

Представитель на территории "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua  
 ООО "ТриТ" "Иванов" в Санкт-Петербурге для приобретения информации обращайтесь к ООО "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Морская Гаванская, д.37, телефон: (812) 252-48-66.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННАЯ QUAKE WARS

### АНОНСИРОВАНЫ ВЕРСИИ ИГРЫ ДЛЯ PS3 И X360.

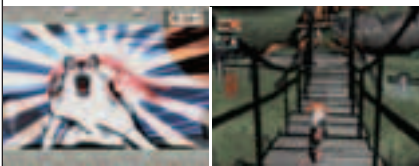
id Software и Activision публично сознались в том, что шутер Enemy Territory: Quake Wars выйдет не только на PC, но и на консолях нового поколения – Xbox 360 и PlayStation 3. Каждую из трёх версий отличает уникальный набор многопользовательских миссий, причем если компьютерный мультиплеер рассчитан на 24 персоны, то консольные – предположительно на 16. Разработкой Quake Wars для PS3 занимается студия Z-Axis, а версию для Xbox 360 создает Nerve Software. Даты выхода консольных версий не сообщаются, а вариант для PC должен поступить в продажу во втором квартале нынешнего года.



## ОКАМИ ДЛЯ WII НЕ БУДЕТ

### САРСОМ ОПРОВЕРГАЕТ СЛУХИ.

Представители Sarcasm опровергли появившиеся в Сети слухи, будто продолжающая собирать различные награды игра Okami (PS2) появится на консоли Wii компании Nintendo. Как говорят в японской компании, Okami была игрой Clover Studio, а Clover мертва и похоронена – потому и разговоры о выпуске Wii-версии безосновательны. Конечно, можно немного помечтать о том, что выпавшее из рук Clover знамя подхватит какая-нибудь другая студия, которая и приспособит проект для Wii, но пока это только мечты – у Sarcasm таких замыслов нет. Или компания их тщательно скрывает.



## ЭТИМ СТРЕЛЯТЬ, А ЭТИМ РУЛИТЬ

### ОСОБЕННОСТИ УПРАВЛЕНИЯ В DRIVER: PARALLEL LINES ДЛЯ WII.

Совсем скоро – 30 марта – в продажу поступит версия Driver: Parallel Lines для консоли Nintendo Wii. В издательстве Ubisoft учли это обстоятельство и решили, что пора уже рассказать нам о том, как будет задействован контроллер Wiimote в игре. Сам уникальный контроллер нужен преимущественно для стрельбы (да, автоприцеливания не ждите). С его помощью мы сможем палить во все, что увидим на экране. За управление персонажем и автомобилями, в которые он садится, отвечает Nunchuk-приставка к Wiimote. Хватит ли этого, чтобы вдохнуть новую жизнь в Parallel Lines, которую все желающие исходили вдоль и поперек еще год назад, узнаем в самом ближайшем будущем.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

### Гоночный симулятор

Forza Motorsport 2 для консоли Xbox 360 появится в Европе примерно в одно время с североамериканским вариантом – сообщают представители корпорации Microsoft. Точная дата запуска пока не объявлена, но известны месяц и год – май 2007.

### Студия Arkane объявила

о том, что разрабатываемый ею шутер The Crossing появится не только на персональных компьютерах, но и на консоли Microsoft Xbox 360. Датой запуска этот необычный проект, в котором геймеры смогут взять на себя роль любого NPC и противостоять другим геймерам, проходящим сюжетную линию, пока не обзавелся, как не обзавелся он и издателем.



## ЦЕНЗУРА ОТ BUNGIE

### РАЗРАБОТЧИКИ HALO 3 ПРЕДСТАВЛЯЮТ НОВУЮ ФУНКЦИЮ.

Студия Bungie продолжает крошечку скамливать публике подробности о шутере Halo 3, создаваемом для Xbox 360. В свежем отчете разработчиков рассказывается о новой функции под названием «A-Hole Button», которая имеет прямое отношение к многопользовательскому режиму игры. В Xbox Live, как известно, широко распространено голосовое общение с помощью специальной гарнитуры: в ходе игры геймеры соглашаются действовать, чествуют нерадивых партнеров и просто болтают о жизни. И это, как справедливо полагают в Bungie, не всегда способствует получению удовольствия от игры. Некоторые обделенные мозгом и вдохновленные собственной анонимностью (а значит – недоступностью для кулаков коллег по игре) товарищи имеют привычку ругаться в голосовом чате, надоедать другим игрокам и вообще вести себя неподобающим образом.

Именно против таких нехороших людей и направлена новая функция: с ее помощью легко «заткнуть» любого партнера, избавив себя таким образом от головной боли и его голоса. При этом остальные игроки останутся на связи. Выход Halo 3 состоится осенью нынешнего года.



## RARE O BANJO 360

### РАЗРАБОТЧИКИ BANJO KAZOOIE РАССКАЗЫВАЮТ О ТВОРЧЕСКИХ ПЛАНАХ.

Райан Стивенсон из студии Rare позволил себе немного поболтать с журналистами о том, какой будет игра Banjo Kazooie для платформы Xbox 360. По словам Райана, геймеров ждет совершенно новая вселенная – со времен предыдущего появления Banjo и Kazooie уткнуло уже немало воды, и в Rare никто не собирается отказываться от технологий нового поколения и возможности сделать виртуальный мир богаче и красивее. При этом Райан отмечает, что полюбившиеся игрокам персонажи из новой игры никуда не денутся – без них это будет совсем не Banjo Kazooie. Оригинальная Banjo Kazooie появилась на свет в 1998 году на Nintendo 64 и рассказывала о приключениях медведика Banjo и птички Kazooie, которые, пользуясь особыми способностями, помогали друг другу выбираться из различных передряг. В новой же части игры привлекает (ну, кроме медведиков и птичек) то, что это первый проект Rare, создающийся только для Xbox 360. Ранее выпущенные Kameo: Elements of Power и Perfect Dark Zero планировались для GameCube, а очаровательная Viva Pinata должна была выйти на первой Xbox.







## МИР В ОГНЕ

ОБЪЯВЛЕНЫ ЦЕЛЕВЫЕ ПЛАТФОРМЫ ИГРЫ MERCENARIES 2.

Издательство Electronic Arts окончательно определилось со списком платформ, на которых поселится игра Mercenaries 2: World in Flames. На ближайшее католическое Рождество она осядет своим выходом владельцев PC, PlayStation 3, Xbox 360 и PlayStation 2. Напомним, что изначально Mercenaries 2 была анонсирована как эксклюзив для новой консоли Sony, но уже тогда мало кто сомневался, что в итоге она окажется мультиплатформенной.

Как уверяет нас Эндрю Голдман из Pandemic Studios, каждая из платформ, на которых выйдет продолжение Mercenaries, является «невероятным игровым устройством». В Pandemic обещают, что не собираются создавать версию для PC, а потом тупо копировать ее на консоли (отпиливая по пути то, что туда копироваться не захочет) — подход к каждой версии будет индивидуальным. Поверим им на слово и дождемся конца года. А вот кому ждать, скорее всего, нечего, так это геймерам из Венесуэлы. Действие Mercenaries 2 развернется именно в этой стране, и лояльные ее президенту Уго Чавесу политики заявили, что игра Pandemic — это политический инструмент, главной целью которого является получение поддержки мировой общественности для настоящего, а не игрушечного вторжения в Венесуэлу. Смех смехом, а какой стране, по-вашему, будет посвящена третья часть Mercenaries?

## LOST PLANET РАСШИРЯЕТСЯ

НОВЫЕ КАРТЫ ДЛЯ ПРОЕКТА SARCOM.

С марта нынешнего года компания Sarcom начинает подпитывать и без того популярную игру Lost Planet: Extreme Condition для Xbox 360 дополнительным контентом. Распространяться дополнения будут, разумеется, через Xbox Live Marketplace. Первое из них (когда вы возьмете в руки этот выпуск «Страны Игр», оно уже окажется доступным для скачивания) обойдется в 400 Microsoft Points, а цена остальных определится позже. Всего задумано три комплекта дополнений — как говорят в Sarcom, все они появятся на просторах Xbox Live «в ближайшие месяцы».

Что же это за комплекты? Конечно же, карты для многопользовательского режима. Кстати, уровень Battleground, которым ранее наслаждались только владельцы коллекционного издания игры, предоставят для всеобщего скачивания бесплатно.



# EVE

ONLINE

## Все эмоции в одной игре

[www.eve-online.com](http://www.eve-online.com)





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## ПУТАНИЦА В ПОКАЗАНИЯХ

### GAMECUBE УМЕР, ДА ЗДРАВСТВУЕТ GAMECUBE!

Видимо, Перрин Каплан из американского отделения Nintendo сильно расстроили позорно низкие продажи GameCube в США за январь (всего-то 24 тысячи штук). В одном из интервью она сообщила, что Nintendo больше не занимается производством этой приставки и не оказывает ей поддержку (то есть, не разрабатывает для нее игры). Обычно после таких заявлений консоль принято официально признавать мертвой и провожать в последний путь под грохот барабанов и вопли расстроенных геймеров. Но в британском отделении Nintendo думают иначе: его представитель сообщил, что «Nintendo все еще занимается производством как GameCube, так и игр для нее».



## ДРУЖБА РС И X360 КРЕПНЕТ

### НОВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ОБЛАДАТЕЛЕЙ КОМПЬЮТЕРОВ.

На территории Северной Америки поступило в продажу устройство под названием Xbox 360 Wireless Receiver для персональных компьютеров под управлением Windows Vista и Windows XP (SP1 или выше). С его помощью владельцы ПК могут подключить и использовать в играх беспроводные устройства для консоли Xbox 360.

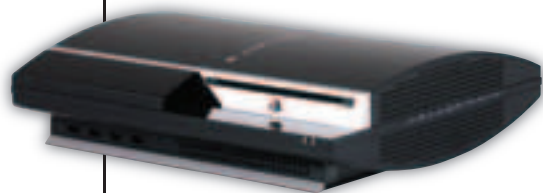


В их числе руль Xbox 360 Wireless Racing Wheel, гарнитура Xbox 360 Wireless Headset и, конечно же, беспроводной геймпад. В Штатах устройство продается по цене в 20 долларов. Также на прилавках можно найти комплект за 60 американских денег – в него, помимо самого ресивера, входит и геймпад.

## ЕВРОПА В ПРЕДВКУШЕНИИ

### БРИТАНСКИЕ ТОРГОВЦЫ О СПРОСЕ НА PS3.

Перед запуском PlayStation 3 в Европе появилось немало слухов, будто консоль Sony там никому особенно не нужна и потому никакого ажиотажа в конце марта не будет. Тем не менее, некоторые английские магазины уже заявили, что спрос на систему весьма высок и количество предзаказов велико. Некоторые даже не стесняются называть запуск PS3 самым удачным за всю историю своей торговой деятельности. Той же точки зрения придерживаются и в самой Sony – там считают, что если не случится ничего неожиданного, то евростарт системы станет самым ярким среди всех платформ компании.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Хотя корпорация Microsoft и считает, что цена на Xbox 360 вполне приемлема, британские распространители придерживаются другого мнения и не стесняются самостоятельно менять ценники. В некоторых торговых сетях стоимость Xbox 360 Core (без жесткого диска) упала сразу на четверть и составляет сейчас 150 фунтов.

### Энди Пеннелл из корпорации Microsoft опубликовал фотографии привода HD-DVD для Xbox 360.

От уже виденных всеми снимков они отличаются тем, что на них представлено устройство черного цвета, которое будет распространяться только среди сотрудников MS, занимавшихся разработкой привода. При этом никаких данных о возможности появления HD-DVD Black Edition в открытой продаже нет.



## ВСЕ МОЛОДЦЫ

### КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ПОДСТЕГНУЛИ АМЕРИКАНСКИЙ РЫНОК.

2007 календарный год начался для игровой индустрии весьма бойко, если верить финансовому отчету исследовательской фирмы NPD Funworld за январь. В первый месяц нового года продажи консольной игровой продукции в Северной Америке достигли отметки в 1.25 миллиарда долларов. Из этой суммы 549 миллионов американские геймеры просадили на игры, 505 – на консоли и еще 198 – на аксессуары и периферийные устройства. Эти итоги значительно превосходят предсказанные аналитиками. Последние рассчитывали, что за счет «расширенного» месяца (в январе нынешнего года, по версии NPD, пять недель,

а не четыре, как в прошлом, и на самом деле представленные данные охватывают период с 31 декабря 2006 по 3 февраля 2007) продажи вырастут на 22 процента, а они подпрыгнули аж на 53. Что касается самой интересной для нас темы – продаж консолей, то здесь праздновала успех Nintendo Wii – 435 тысяч проданных экземпляров. Далее расположились PlayStation 2 (299 тысяч), Xbox 360 (294 тысячи), PlayStation 3 (243 тысячи), Nintendo DS (239 тысяч), PSP (211 тысяч), GBA (179 тысяч) и GameCube (24 тысячи). Забытая даже своими создателями консоль Xbox в чарте не упоминается вообще.

## X360 НЕНАДЕЖНА?

### В КОРПОРАЦИИ MICROSOFT СЧИТАЮТ, ЧТО ВСЕ В ПОРЯДКЕ.

В Microsoft, наверное, думали о чем-нибудь хорошем и пересчитывали денежки в своих толстенных кошельках, когда на компанию обрушилось британское телешоу Watchdog от BBC. В программе, живо интересующейся качеством поступающих в продажу товаров, поставили под сомнение «живучесть» игровой системы Xbox 360. И на то у авторов шоу были веские основания в виде двух с половиной сотен жалоб от владельцев X360, чьи приставки отправились в райские кущи, подмигнув своим хозяевам на прощанье красными огоньками. Причем отправились не просто так, а дождавшись предварительного завершения гарантийного срока. То есть, за починку приставок их хозяевам пришлось платить из собственного кармана. Технические сбои в Xbox 360 после ее запуска были вполне очевидны, что породило множество страшных баек в геймерской среде. Даже сейчас у многих игроков консоль Microsoft не считается сверхнадежной. Но вот в самой корпорации Билла Гейтса придерживаются иной точки зрения. Представители MS не стали отмалчиваться и заявили, что поломки X360 после завершения гарантийного срока не носят систематический характер и подавляющее большинство владельцев своими системами вполне довольны. В переводе с официального на человеческий язык это означает, что делать они ничего не будут. А если ваша X360 вдруг испустила дух, то это «не носит систематический характер». Вы даже можете радоваться, что стали членом настоящего закрытого международного клуба из двух с половиной сотен человек.

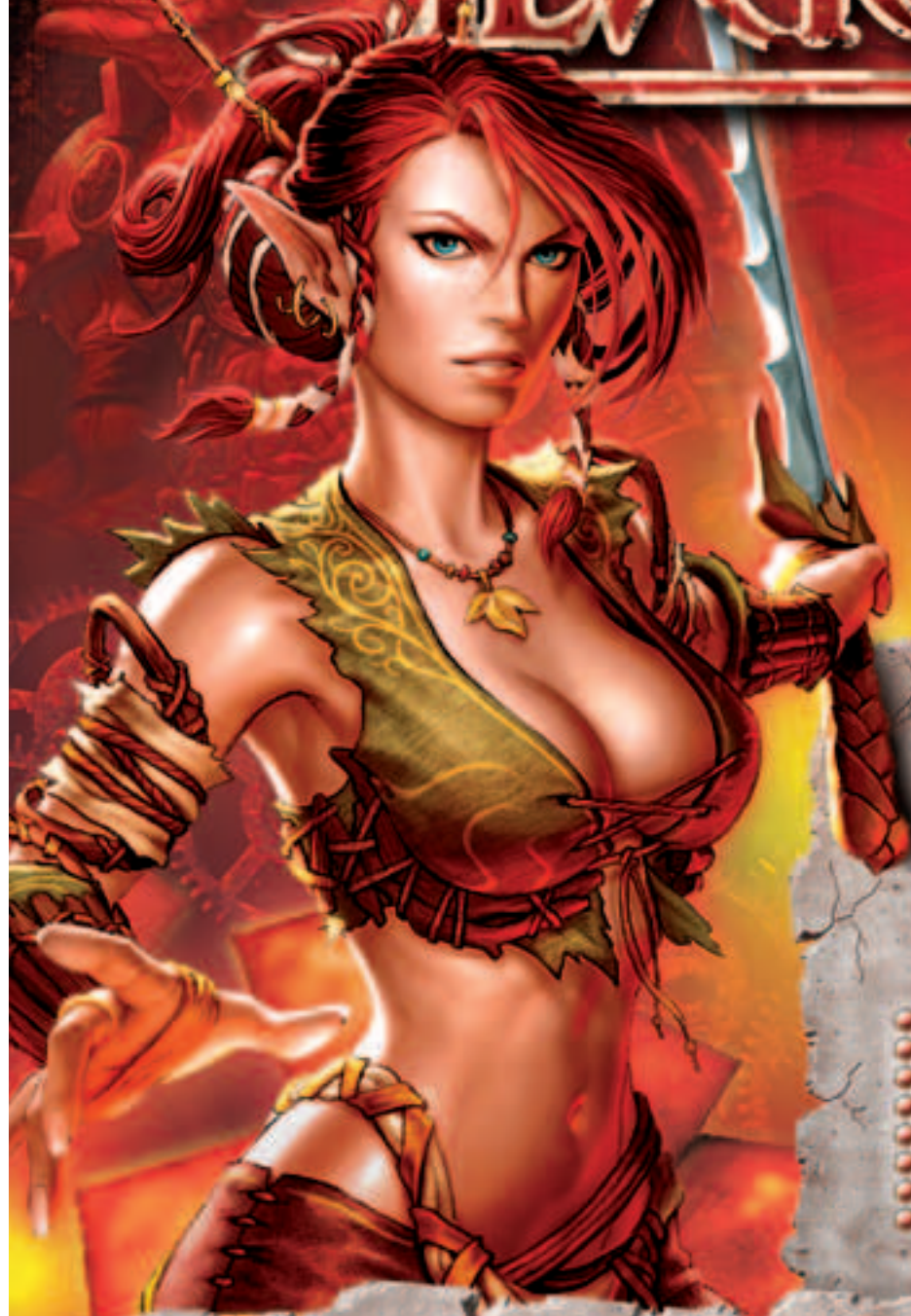




RPG

Акелла

# SILVERFALL



## В

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

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



PhysX  
ageia

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

© 2006 ООО "Акелла"  
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволенное копирование преследуется.  
 E-mail: [akella@akella.com](mailto:akella@akella.com) Игры с доставкой [www.scdgames.ru](http://www.scdgames.ru)  
 Отдел продаж: Москва, (495) 263-46-14, [nataly@cdnavigator.ru](mailto:nataly@cdnavigator.ru) Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, [akella@imgbox.ru](mailto:akella@imgbox.ru)  
 Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, [akellarostov@asasnet.ru](mailto:akellarostov@asasnet.ru) Новосибирск, (383) 227-74-84, [akellansk@akella.com](mailto:akellansk@akella.com)  
 Екатеринбург, (343) 287-34-42, [akellab@sky.ru](mailto:akellab@sky.ru)  
 Представитель на Украине - "Мультигем" - [www.muльтигем.com.ua](http://www.muльтигем.com.ua)  
 Филиал ООО "Полет Новогатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефон: (812) 252-49-85



Игры

XIT ZONA





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## VIVENDI ПОПОЛНЯЕТ СВОИ РЯДЫ

### ИЗДАТЕЛЬСТВО ПРИОБРЕЛО СТУДИЮ WANAKO GAMES.

Слоноподобное издательство Vivendi, как и все сильные мира сего, любит на досуге потратить честно заработанные деньги на что-нибудь хорошее. После очередного похода по магазинам выяснилось, что «хорошее» – это латиноамериканская команда разработчиков Wanako Games, именно ее издательство и приобрело на днях. Wanako, конечно, не сравнить с Lionhead или Rare, но и у нее есть свои заслуги перед геймерами – именно эта команда ответственна за выпуск игры Assault Heroes, распространяемой через сервис Xbox Live Arcade корпорации Microsoft. Следующим по счету проектом Wanako станет еще одна игра для XBL – 3-D Ultra Minigolf Adventure.



## EIDOS ОБЖИВАЕТСЯ В КАНАДЕ

EIDOS

### ОТКРЫТО МОНРЕАЛЬСКОЕ ОТДЕЛЕНИЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА.

Компания Eidos, принадлежащая крупнейшему в Великобритании и второму по величине в Европе издательству SCI, решило расширить собственную территорию за счет нового отделения в Монреале. Новоявленная студия, как говорят в самой Eidos, к концу нынешнего года наберет в свой штат 110 человек, а за три года доведет это число до 350. Любопытный факт относительно Монреаля и провинции Квебек. Этот район считается своеобразной столицей канадской игровой индустрии и одним из крупнейших центров мировой – сейчас там находятся офисы семидесяти компаний, занимающихся связанной с играми работой. В их числе – отделения Electronic Arts, Ubisoft, Koei и других известных издательств.

## MICROSOFT ПОДДЕРЖИТ VIVA PINATA

### ПРОЕКТ ПОЛУЧИТ ФИНАНСИРОВАНИЕ В ТОЙ ИЛИ ИНОЙ ФОРМЕ.

Корпорация Microsoft намерена и дальше вкладывать деньги в развитие проекта Viva Pinata компании Rare, хотя оригинальная игра для Xbox 360 и не произвела среди геймеров фурора (выйти почти в один день с Gears of War и уцелеть – задача крайне сложная). Возможно, на свет появится полноценный сиквел, версия Viva Pinata для DS или линия сопутствующих товаров.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Британская компания Introversion вынашивает замыслы по проникновению на консольный рынок. Марк Моррис, руководитель команды разработчиков Darwinia, Uplink и Defcon, говорит буквально следующее: «Думаю, вы сможете увидеть несколько консольных проектов от Introversion в ближайшие двенадцать месяцев».

Кинокомпания Lionsgate приобрела у Eidos права на создание фильма по мотивам игры Kane & Lynch. Напомним, она разрабатывается в версиях для PC и Xbox 360 и повествует о злоключениях наемника и психопата, вынужденных ужиться друг с другом.



## ТАЛАНТЫ НЕ ПРОПАДУТ

### НОВЫЕ ЗАНЯТИЯ БЫВШИХ СОТРУДНИКОВ CLOVER STUDIO.

Ранее работавшие в компании Capcom светила игровой индустрии (Resident Evil, Viewtiful Joe и Devil May Cry – ко всему этому они приложили свои умелые ручки) Синдзи Миками, Ацуси Инаба и Хидеки Камия после закрытия студии Clover решили не расслабляться и объявили об основании новой команды разработчиков под названием Seeds. Планы у них честолюбивые, но секретные – никаких официальных анонсов пока нет. Единственное, что известно о Seeds, – в компанию уже нанято около 50 человек. Что касается других сотрудников почившей Clover, то им нашлось место в самой Capcom. Как сообщают представители издательства, часть разработчиков Okami и God Hand отдана под начало Кейдзи Инафуне, который изобретает сейчас некий секретный проект для консоли Wii. Остальные «Клеверы» встали под знамена Дзюна Такеути – помогают ему делать пятую часть Resident Evil.

## НЕ ПРОСТО ММО-СТУДИЯ

### ЭНТОНИ КАСТОРО ОСНОВАЛ КОМПАНИЮ HEATWAVE INTERACTIVE.

Умудренный опытом ветеран игровой индустрии Энтони Касторо объявил о создании студии под названием Heatwave Interactive. Новоявленная команда разработчиков планирует заниматься исключительно многопользовательскими сетевыми играми. При этом, как отмечает сам Энтони, «Heatwave Interactive – это не просто ММО-компания». Главной целью разработчиков станет выпуск игр, объединяющих богатые возможности, которые предлагают нынешние сетевые проекты (общение, например), и удовольствие, доступное любителям однопользовательских консольных игр. Как именно Касторо и его команда собираются решить эту нетривиальную задачу, не уточняется.

Энтони Касторо – далеко не последняя фигура на современном ММО-рынке. Он принимал участие в разработке таких известных MMORPG, как Star Wars Galaxies и Ultima Online, и работал руководителем ММО-проектов британской Codemasters, где участвовал в запуске RF Online, Dungeons and Dragons Online: Stormreach и ArchLord. В общем, опыта у главы Heatwave – хоть отбавляй.









КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## КАНАДСКИЕ ДОЛЛАРЫ ДЛЯ UBISOFT

**ФРАНЦУЗСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО СОЗДАСТ СТУДИЮ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНА.**  
Правительство провинции Квебек подтвердило получение издательством Ubisoft гранта на расширение своего отделения в Монреале. Согласно заявлению, выпущенному официальными лицами, французская компания получила 19 миллионов канадских долларов (в американских это будет 16,2 миллиона), которые пойдут на основание и развитие новой студии, целью которой станет «сведение воедино видеоигр и кино».



## CIRCLE УХОДИТ НА ДНО?

**ПОЯВИЛИСЬ СЛУХИ О ЗАКРЫТИИ КОМПАНИИ.**  
Сразу из нескольких источников поступила информация о том, что закрывается британская студия CiRCLE, выпустившая в 2005 году для PlayStation 2 и Xbox проект Without Warning, а сейчас занимающаяся разработкой интерактивных DVD-игр. Тем не менее, PR-служба компании и ее руководитель в унисон отрицают слухи о прекращении работы. Что не мешает студиям Rebellion и Free Radical вести с сотрудниками CiRCLE (бывшими?) переговоры о найме на работу.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Представители Sony UK подтвердили, что подал в отставку и спешно отбыл из расположения компании главный специалист по продажам Кевин Джоуэтт. В другое время нас это вряд ли беспокоило бы, но когда за месяц до запуска в Европе PS3 из британского отделения уходит один из ведущих сотрудников отдела продаж, мы начинаем нервничать. Будем надеяться, на старте консоли уход Кевина никак не скажется.

Издательство Electronic Arts приобрело кароке-сайт SingShot, позволяющий пользователям выкладывать записи исполненных ими песен. Как говорят в EA, SingShot присоединится к Sims-отделению, а технология сайта может быть использована в «других проектах Electronic Arts».



## ПО ТРИ НОВЫХ ИГРЫ В ГОД

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ UBISOFT ОБЕЩАЕТ СВЕЖИЕ ИДЕИ И КЛЕЙМИТ КОНКУРЕНТОВ.

Джей Козн из издательства Ubisoft с чего-то решил покритиковать компании, опирающиеся в своей работе на сторонние лицензии. Это, как считает Джей, может привести к печальным последствиям, если лицензию вдруг перекупят конкуренты или отберут владельцы. Ubisoft же, по словам господина Козна (который там, кстати, не уборщиком работает, а вице-президентом издательского отделения) вся из себя белая и пушистая. В год она намеревается выпустить не менее трех продуктов, основанных на оригинальных задумках (то есть, не сиквелов и не продуктов по лицензии), а доказательством серьезности намерений французов может служить проект Assassin's Creed, который мало того что насквозь оригинален, так еще и выйдет в этом году. При этом Джей скромно умалчивает о некоторых других проектах Ubisoft. Например, в «обойме» компании на этот год присутствует нечто под названием Lost. Может, мы чего-то не понимаем, и сериал «Остаться в живых», на основе которого и создается игра, был снят Ubisoft и Джейм Козном лично? А новая часть Ninja Turtles – это тоже оригинальная разработка и французы никаких лицензий не получали? В общем, чья бы корова мычала, Джей.



## MIDWAY ВЫПРАВЛЯЕТСЯ?

ИЗДАТЕЛЬСТВУ УДАЛОСЬ УМЕНЬШИТЬ ФИНАНСОВЫЕ ПОТЕРИ.

В четвертом квартале прошлого года компании Midway удалось значительно сократить убытки, которые на этот раз составили всего 2 миллиона долларов. Для сравнения, в четвертом квартале 2005 года эта цифра равнялась 37,8 миллиона. При этом сразу на 38,8 процента возросла выручка от продажи игр (она равна 69,8 миллиона долларов), причем ключевую роль в этом успехе сыграли Harry Feet, Blitz the League и Mortal Kombat. За весь год продажи компании выросли на 10 процентов и составили 165,6 миллиона долларов (в 2005 – только 150 миллионов). Убытки Midway все еще велики – они равны 77,8 миллиона долларов, но за год до этого дела обстояли намного хуже – тогда издательство спустило аж 112 миллионов. В будущем глава компании Дэвид Цукер смотрит с оптимизмом: благодаря новым проектам, среди которых Stranglehold, Blacksite: Area 51, The Wheelman, The Lord of the Rings Online и Unreal Tournament 3, Midway рассчитывает довести уровень своих продаж в новом году до 225 миллионов долларов, что на 36 процентов больше нынешних результатов. Будем надеяться, что рано или поздно издательство начнет зарабатывать деньги и выберется из финансовой ямы, ведь иначе новый Mortal Kombat нам никак не светит.





# Космические кулеры



HYPER TX

ECLIPSE

MARS



Реклама

- Новое поколение кулеров для процессоров AMD Socket AM2 и Intel Core 2 Duo
- Великолепное охлаждающее решение для процессора и окружающих его компонентов
- Лучшее соотношение цена-производительность
- Необычный «космический» дизайн для воплощения самых необычных modding-проектов

## ПИРИТ — официальный дистрибутор Cooler Master в России

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

ПИРИТ-Дистрибуция (оптовые поставки): (495) 97-43210

ПИРИТ Санкт-Петербург (оптовые поставки): (812) 440-90-89



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

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

**МОСКВА:** ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 970-19-30; **ВОРОНЕЖ:** РЕТ — 77-93-39; **ИРКУТСК:** Комтек — 25-83-38; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр KEY — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

Объединенная розничная сеть **POLARIS** и **Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## В BIG HUGE GAMES ПОПОЛНЕНИЕ



### КЕН РОЛСТОН ПРОМЕНЯЛ ЗАСЛУЖЕННЫЙ ОТДЫХ НА УДАРНЫЙ ТРУД.

Известный дизайнер Кен Ролстон, ранее трудившийся над ролевыми играми Oblivion и Morrowind из сериала The Elder Scrolls, решил присоединиться к компании Big Huge Games в ее работе над новым, пока не анонсированным ролевым проектом. По словам самого Кена, он уже подумывал было завершить карьеру разработчика и уйти на пенсию, но новые партнеры смогли соблазнить его оригинальностью игры и вернуть в индустрию.

## ВОЗВРАЩЕНИЕ GENERATION OF CHAOS

### ДАДИМ СЕРИАЛУ ВТОРОЙ ШАНС?

NIS America сообщила, что собирается издать в США еще одну игру из сериала Generation of Chaos, и опять на PSP. Речь идет о гибриде RPG и стратегии под названием Aedis Eclipse: Generation of Chaos. Ветераны жанра знают, что на самом деле это PSP-порт игры Generation of Chaos V для PlayStation 2, ранее никогда не переведившейся на английский язык. На официальном сайте игры (<http://nisamerica.com/games/aediseclipse>) можно найти путаное описание мира игры и ее сюжета. Люди в Aedis Eclipse живут в трех областях мира – под землей, на поверхности и в небесах. И везде свои заботы – человеческие правители не могут поделить подданных, а темные ангелы грызутся со светлыми. Англоговорящие геймеры попадут на этот праздник жизни 24 апреля.



## СЕТЕВАЯ ELDER SCROLLS?

### В BETHESDA РАЗМЫШЛЯЮТ НАД ММО-ПРОДОЛЖЕНИЕМ OBLIVION.

Вице-президент рекламного отдела компании Bethesda Пит Хайнс как бы случайно проговорился о том, что создатели сериала The Elder Scrolls уже вовсю размышляют над тем, каким будет его будущее. Успех прошлогодней красавицы The Elder Scrolls IV: Oblivion делает появление пятой части знаменитой RPG вполне вероятным, но на вопрос, какой именно она станет, у Bethesda пока нет ответа. Мистер Хайнс не исключает, что The Elder Scrolls V вполне может превратиться в ММО-проект. Разумеется, считать это свершившимся фактом не стоит – разработка игры еще не началась, и до выхода ее, если таковой состоится, далеко не один год.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

### DS-проект Final Fantasy Fables: Chocobo Tales

выйдет в Северной Америке 3 апреля нынешнего года – сообщает компания Square Enix. О европейском запуске очередной игры про желтых птичек чокобо пока не слышно вообще ничего.

### Компания Atlus

сообщает, что два ее RPG-проекта, Persona 3 FES и Odin Sphere, появятся в продаже на территории Японии 19 апреля и 17 мая соответственно. Что касается появления этих игр на английском языке, то Odin Sphere к американскому релизу заявлена (но даты пока нет), а будущее дополнения к Persona 3 пока туманно – в Штатах и, тем более, Европе оно может и не появиться. Начиная с февраля, с помощью сервиса Virtua Console владельцы Nintendo Wii могут приобрести культовую ролевою игру The Legend of Zelda: Ocarina of Time.



# RPG ДЛЯ XBOX 360 СТАНЕТ БОЛЬШЕ

TRUSTY BELL ПОСТУПИТ В ПРОДАЖУ ЭТИМ ЛЕТОМ.

Издательство Namco Bandai уверяет геймеров, что Trusty Bell: Chopan no Yume (японская RPG для Xbox 360) непременно поступит в продажу 14 июня сего года. Речь идет пока только о Стране восходящего солнца, западным геймерам придется подождать еще несколько месяцев. В США и Европе игра, кстати, будет называться Eternal Sonata. Эта RPG от студии tri-Crescendo рассказывает о последних часах жизни композитора Фредерика Шопена. Дескать, на смертном одре Шопен погрузился в безумные грезы о фантастическом мире, где страдающим от неизлечимых болезней людям дарована могучая магия. Шопен путешествует по нему и встречает девушку, дни которой сочтены. Он решает избавить ее от страшной участи – так и начинается игра. Музыка Шопена в игре исполняет наш соотечественник Станислав Бунин; кроме того, в саундтрек Trusty Bell войдут мелодии за авторством известного японского композитора Мотои Сакурабы.



# TABULA RASA ВЫЙДЕТ В ЭТОМ ГОДУ

И РАЗОЙДЕТСЯ ТИРАЖОМ В МИЛЛИОН КОПИЙ.

Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриот уверен: его многопользовательский ролевой проект Tabula Rasa выйдет в 2007 году и ни месяцем позже. Хотя официальная дата запуска пока не определена, разработчики из Destination Games и ее издатели из NCsoft собираются провести открытое бета-тестирование игры этим летом. «Мы сейчас на финальной стадии разработки – Tabula Rasa выйдет в этом году», – резюмирует Ричард. Как мистер Гэрриот уверен в сроках выпуска своего детища, так он не сомневается и в его возможностях. По словам Ричарда, Tabula Rasa разойдется после выхода как минимум миллионным тиражом и сможет тягаться даже с самыми успешными играми жанра. А кто у нас самый успешный в ММО-сегменте рынка? Правильно, World of Warcraft от всемогущей Blizzard. Но Ричард достаточно осторожен, чтобы в открытую объявлять войну монстру с многомиллионной пользовательской базой. «Я никогда не говорил, будто Tabula Rasa сможет соревноваться с World of Warcraft, да это и не является нашей целью. Не сомневаюсь, у нашей игры большой потенциал, но вкусы публики очень сложно предсказать».





DEPO Computers рекомендует Windows Vista™ Home Premium



# Умный для стильных

Эксклюзивный домашний fashion-style ПК  
DEPO Ego Anniversary Limited Edition 2007  
на базе двухядерного процессора Intel Core™2 Duo

- В 2 раза больше ресурсов для мультимедиа
- Лимитированное количество компьютеров в серии
- Эксклюзивный дизайн: модное цветовое решение и высокотехнологичные материалы
- Лицензионная операционная система Microsoft® Windows Vista
- Цена от 24990 руб.

Limited  
Edition



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

Товар сертифицирован. Реклама

(495) 969-22-00, [www.depo.ru](http://www.depo.ru)

**МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!**

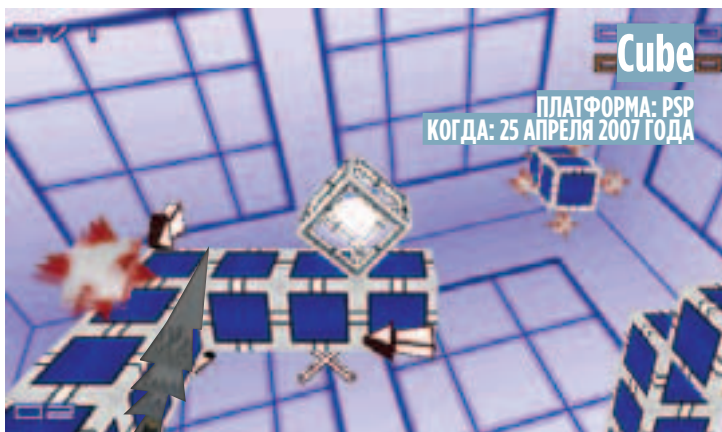


## The Elder Scrolls IV: Shivering Isles

ПЛАТФОРМА: PC, XBOX 360  
КОГДА: 26 МАРТА 2007 ГОДА



Дрожащие острова. Sheogorath, принц безумия, владеет этими землями – и вам предстоит спасти их от разрушения. Мир, созданный сумасшедшим творцом, поделен между двумя сторонами, именуемыми Mania и Dementia, и полон диких созданий, обширных подземелий и всевозможных секретов. Официальный add-on к The Elder Scrolls IV: Oblivion обещает очень уж творческий подход к дизайну окружающего мира и грозит увлечь нас еще на добрых 30 часов.



## Cube

ПЛАТФОРМА: PSP  
КОГДА: 25 АПРЕЛЯ 2007 ГОДА

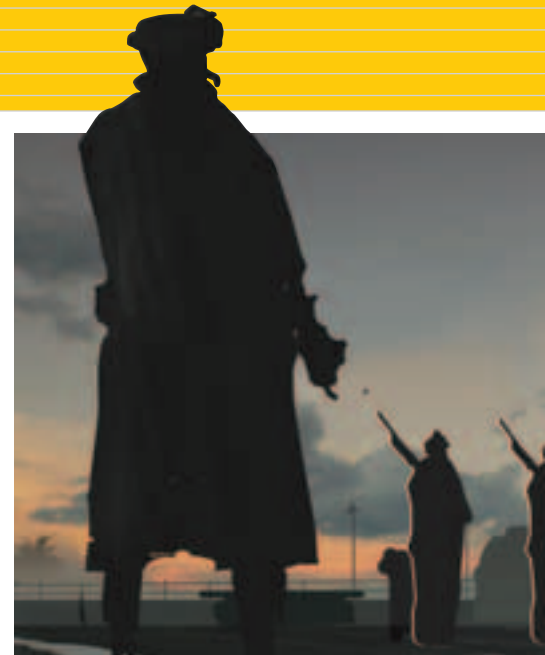


## Spellforce 2: Dragon Storm

ПЛАТФОРМА: PC  
КОГДА: 23 МАРТА 2007 ГОДА

## График выхода лучших игр на ближайшие три недели

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие три недели. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выйдут только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



### PC

✓	16.03	Battlefield 2142: Nothorn Strike	Electronic Arts	Европа
✓	16.03	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	20.03	Genesis Rising: The Universal Crusade	DreamCatcher	США
	20.03	TMNT	Ubisoft	США
✓	23.03	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Европа
	23.03	Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific	Ubisoft	Европа
	23.03	Spellforce 2: Dragon Storm	JoWood	Европа
	23.03	War Front: Turning Point	Atari	Европа
✓	30.03	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Европа
	30.03	Penumbra: Overture	Lexicon	Европа
✓	30.03	The Elder Scrolls IV: Shivering Isles	Bethesda	Европа
✓	30.03	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
✓	30.03	Virtua Tennis 3	Sega	Европа

### PLAYSTATION 2

✓	16.03	Dancing Stage: SuperNOVA	Konami	Европа
	16.03	Saint Seiya: The Hades	Namco Bandai	Европа
✓	16.03	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	Европа
✓	16.03	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
	20.03	Shining Force EXA	Sega	США
	20.03	TMNT	Ubisoft	США
✓	23.03	Burnout Dominator	Electronic Arts	Европа
✓	23.03	King of Fighters Maximum Impact 2	Ignition	Европа
	23.03	UEFA Champions League 2006-2007	Electronic Arts	Европа
	30.03	Demon Chaos	Konami	Европа
	30.03	Heatseeker	Codemasters	Европа
✓	30.03	Medal of Honor: Vanguard	Electronic Arts	Европа

### PLAYSTATION 3

✓	20.03	Armored Core 4	Sega	США
	23.03	Blazing Angels: Squadrons of WWII	Ubisoft	Европа
✓	23.03	Call of Duty 3	Activision	Европа
✓	23.03	Def Jam: Icon	Electronic Arts	Европа
✓	23.03	Enchanted Arms	Ubisoft	Европа
✓	23.03	Fight Night Round 3	Electronic Arts	Европа
✓	23.03	Full Auto 2: Battlelines	Sega	Европа
	23.03	Genji 2	SCEE	Европа
✓	23.03	fIOW	SCEE	Европа
	23.03	Mobile Suit Gundam: Target in Sight	Namco Bandai	Европа
✓	23.03	MotorStorm	SCEE	Европа
	23.03	NBA 2K7	2K Sports	Европа
	23.03	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Европа
✓	23.03	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Европа
	23.03	NHL 2K7	2K Sports	Европа
✓	23.03	Resistance: Fall of Man	SCEE	Европа
	23.03	Ridge Racer 7	SCEE	Европа
	23.03	Sonic the Hedgehog	Sega	Европа
✓	23.03	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Ubisoft	Европа
	23.03	The Godfather: Don's Edition	Electronic Arts	Европа
	23.03	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	Европа
✓	23.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
✓	23.03	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	Европа
✓	23.03	Tony Hawk's Project 8	Activision	Европа
	23.03	Untold Legends: Dark Kingdom	SCEE	Европа
✓	23.03	Virtua Fighter 5	Sega	Европа
✓	23.03	Virtua Tennis 3	Sega	Европа





## Steel Horizon

ПЛАТФОРМА: DS, PSP | КОГДА: 20 МАРТА 2007



## fIOW

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: 23 МАРТА 2007 ГОДА

## Wii

✓	16.03	SSX Blur	Electronic Arts	Европа
✓	16.03	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	Европа
	20.03	Cooking Mama: Cook Off	Majesco	США
✓	20.03	Driver: Parallel Lines	Atari	США
	23.03	The Godfather: Blackhand Edition	Electronic Arts	Европа
	23.03	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts	Европа
	30.03	Blazing Angels	Ubisoft	Европа
	30.03	Heatseeker	Codemasters	Европа
✓	30.03	Medal of Honor: Vanguard	Electronic Arts	Европа
	30.03	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	Европа
	30.03	Metal Slug Anthology	Ignition	Европа
✓	30.03	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	Европа
	30.03	TMNT	Ubisoft	Европа

## XBOX 360

	16.03	Championship Manager 2007	Codemasters	Европа
✓	16.03	Samurai Warriors 2 Empires	Koei	Европа
✓	20.03	Armored Core 4	Sega	США
✓	23.03	Def Jam: Icon	Electronic Arts	Европа
	23.03	NBA Street Homecourt	Electronic Arts	Европа
✓	23.03	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Европа
	23.03	TMNT	Ubisoft	Европа
	23.03	UEFA Champions League 2006-2007	Electronic Arts	Европа
✓	30.03	Virtua Tennis 3	Sega	Европа

## NINTENDO DS

✓	16.03	Lunar Knights	Konami	Европа
✓	16.03	Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All	Capcom	Европа
✓	16.03	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Европа
	19.03	Custom Robo Arena	Nintendo	США
	19.03	Major League Baseball 2K7	2K Sports	США
	23.03	TMNT	Ubisoft	Европа
	23.03	Theme Park	Electronic Arts	Европа
✓	27.03	Lost in Blue 2	Konami	США
	30.03	Chronos Twins	Lexicon	Европа
✓	30.03	The Settlers	Ubisoft	Европа

## PSP

✓	16.03	Exit 2	505 Game Street	Европа
✓	16.03	Sid Meier's Pirates!	2K Games	Европа
	20.03	TMNT	Ubisoft	США
	23.03	Asphalt: Urban GT 2	Ubisoft	Европа
✓	23.03	Burnout Dominator	Electronic Arts	Европа
✓	23.03	Call of Duty: Roads to Victory	Activision	Европа
	23.03	Full Auto 2: Battlelines	Sega	Европа
✓	23.03	Prince of Persia: Rival Swords	Ubisoft	Европа
✓	23.03	Virtua Tennis 3	Sega	Европа
	27.03	Coded Arms: Contagion	Konami	США
	30.03	After Burner: Black Falcon	Sega	Европа
	30.03	Harvest Moon: Innocent Life	Marvelous	Европа
✓	30.03	Test Drive Unlimited	Atari	Европа
✓	30.03	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
✓	30.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
✓	30.03	Xiaolin Showdown	Konami	Европа

Ответ Sony на Electroplankton, не иначе. С помощью гироскопов в Sixaxis мы управляем неким существом, плавающим в бесконечном океане, поеая прочие организмы и эволюционируя в полдюжины различных форм. Нет, со Spore данное творение вряд ли сможет сравниться, ведь все, что тут нужно сделать – поеать, дабы расти. Но завораживающая картинка, чарующая музыка и простота игрового процесса обещают сделать fIOW достойным кандидатом на приобретение в PlayStation Store – благо, цена вполне божеская.



## Shining Force EXA

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 20 МАРТА 2007 ГОДА

## Demon Chaos

ПЛАТФОРМА: PS2  
КОГДА: 30 МАРТА 2007 ГОДА



# Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Ух ты! Игра для PS3 на первом месте по продажам в Японии! Наконец-то Sony гала всем жару!.. Или нет. Virtua Fighter 5, хоть и обходит все остальные игры, продается крайне вяло, не достигнув даже планки в 50000 копий. Достаточно лишь посмотреть на ее соседей по пятерке лучших – все эти игры от Nintendo продаются уже не первый месяц, а отстают от только что дебютировавшего VF5 совсем немного. Если же окинуть взглядом даже не 10, а 50 самых продающихся игр в Японии, то мы не увидим там больше ни одного PS3-проекта, и лишь пятую часть топ-50 составляют игры для PS2 и PSP. DS же уверенно удерживает за собой две трети чарта.

Британцы не перестают удивлять – нет, не тем, что Final Fantasy XII и Crackdown заслуженно стартовали на первых местах, – скорее, седьмой позицией хит-парага. Bad Boys II не только ищет третий год, но и в далеком 2004-м эта игра собрала далеко не лестные отзывы у прессы. Кому такое нужно в 2007-м, пусть даже забесплатно?

В отечественных хит-парадах можно отметить две новинки. Первая – конечно же, Resident Evil 4, спустя два с лишним года добравшийся до PC. Вторая – The Sims Life Stories, у нас названная «Житейскими историями» и начавшая свое восхождение как-то слишком уж низко. Всем прочим новым «Симсам» сопутствовал куда больший успех.



**Hitman: Blood Money**  
ПЛАТФОРМА: PC, PS2, XBOX

## Европейский хит-параг



1	Final Fantasy XII	Square Enix
2	Crackdown	Microsoft
3	FIFA 07	Electronic Arts
4	Pro Evolution Soccer 6	Konami
5	Need for Speed Carbon	Electronic Arts
6	The Sims 2: Pets	Electronic Arts
7	Bad Boys II	GDL
8	The Sims 2	Electronic Arts
9	Sega Mega Drive Collection	Sega
10	New Super Mario Bros.	Nintendo

### КОММЕНТАРИИ

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

## Хит-параг Японии



1	Virtua Fighter 5	Sega	PS3
2	Wii Sports	Nintendo	Wii
3	Wii Play	Nintendo	Wii
4	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
6	Grand Theft Auto: San Andreas	Capcom	PS2
7	Wario: Master of Disguise	Nintendo	DS
8	Harvest Moon: The Island I Grew Up On	Marvelous	DS
9	Luminous Arc	Marvelous	DS
10	J-League Pro Soccer 5	Sega	PS2

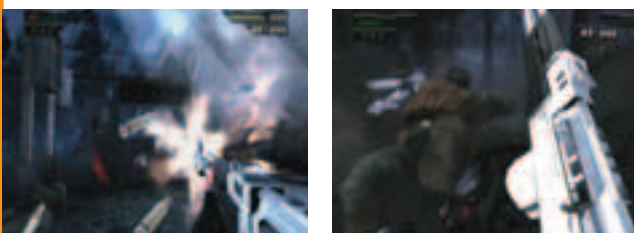
### КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

### Инструкция по применению

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

## PS2 (GamePark)



1	Black
2	Gran Turismo 4
3	Tekken 5
4	Killzone (русская версия)
5	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
6	God of War
7	Jak 3
8	Need for Speed: Most Wanted
9	FIFA 07 (русская версия)
10	Need for Speed Carbon

### КОММЕНТАРИИ

Хит-параг предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

## PSP (GamePark)



1	Grand Theft Auto: Vice City Stories
2	Killzone: Освобождение
3	LocoRoco (русская версия)
4	Tekken: Dark Resurrection
5	Burnout Legends
6	Daxter
7	Star Wars Battlefront II
8	Sonic Rivals
9	Need for Speed Carbon: Own the City
10	Эрагон

### КОММЕНТАРИИ

Хит-параг предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

### Обозначения

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







# Pro Диск | Видео часть

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

УВИДЕЛИ КОСПЛЕЙ ПО DEVIL MAY CRY 3 НА ПРОШЛОМ ДИСКЕ И С ТЕХ ПОР НЕ МОЖЕТЕ СПОКОЙНО СПАТЬ, ПОТОМУ ЧТО МУЧАЮТ КОШМАРЫ? ОО! МЫ С РАДОСТЬЮ УСУГУБИМ СИТУАЦИЮ! ТРЕПЕЩИТЕ! СЕГОДНЯ ВАС ЖДЕТ НЕ МЕНЕЕ АДСКАЯ КОСПЛЕЙ-СЦЕНКА ПО SOUL CALIBUR III. АСТАРОТ И ЕГО ОГРОМНЫЙ ТОПОР – ПРИЛАГАЮТСЯ. НО ПЕРЕД ТЕМ КАК ОКОНЧАТЕЛЬНО ВПАСТЬ В НИРВАНУ, СОВЕТУЮ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ НА НАШИ ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ О НОВЫХ ГОНКАХ НА PS3. ДО НАС ДОЕХАЛИ СРАЗУ ДВЕ ДЕМКИ ОДНА ДРУГОЙ КРАШЕ – GRAN TURISMO HD КОНЦЕРТ И MOTORSTORM. ОПЯТЬ ЖЕ ЖАЛЬ, ЧТО ВЫ НЕ УВИДИТЕ ЭТОГО В ТОМ ЖЕ РАЗРЕШЕНИИ, ЧТО И МЫ – НА НАШЕМ БОЛЬШОМ ЭКРАНЕ. ИЛИ ВОТ ЕЩЕ ОДНА ГОНКА, TEST DRIVE UNLIMITED, В НЕЙ «ПАРАМЕТРАМ» ВОДИТЕЛЯ ВНИМАНИЯ УДЕЛЕНО БОЛЬШЕ, ЧЕМ ХАРАКТЕРИСТИКАМ САМИХ АВТОМОБИЛЕЙ! ЭТОТ ОБЗОР, ВМЕСТЕ С «ПРЫГАТЕЛЬНОЙ» CRACKDOWN И СТАВШЕЙ НЕКОЛЬКО МУЛЬТЯШНОЙ UFO: AFTERLIGHT, ЖДУТ ВАС!

// SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



РОВНО

9

ВИДЕОФАКТОВ

ВСЕГО

3

ВИДЕОПРЕВЬЮ

РОВНО

6

ВИДЕООБЗОРОВ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

PHANTASY STAR UNIVERSE  
ВИДЕООБЗОР

## ИГРОФИЛЬМ

### METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Данная серия нашего игрофильма – наглядный пример того, к чему приводит неаккуратное вождение мотоцикла, да еще и без шлема, да еще и когда один из мотоциклистов все время нарушает правила поведения на дороге, стреляя из всяких опасных игрушек! Дети, не пытайтесь повторить это на улице!



## ИНСТРУКЦИЯ

### 1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

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

### 2. РАЗДЕЛЫ

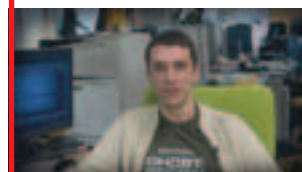
- ▶ **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеонюх от наиболее громких проектах.
- ▶ **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- ▶ **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- ▶ **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- ▶ **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- ▶ **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».



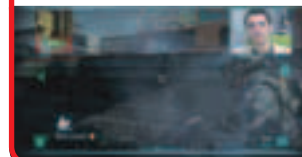
Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

## ВИДЕОСПЕЦ!

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ  
TOM CLANCY'S  
GHOST RECON  
ADVANCED WARFIGHTER 2  
ЧАСТЬ 3



В третьей части создатели добрались до уровней и заданий новой игры. Художник и дизайнер расскажут нам о том, как создавались уровни на основе отснятых на границе США и Мексики материалов, а также о многообразии тактики в зависимости от места действий.



## Полный список

### ВИДЕОФАКТЫ:

- ▶ Enemy Engaged 2 [PC](#)
- ▶ Forza Motorsport 2 [Xbox 360](#)
- ▶ Genesis Rising: The Universal Crusade [PC](#)
- ▶ Guitar Hero II [Xbox 360](#)
- ▶ Loki [PC](#)
- ▶ Fire Emblem: Goddess of Dawn [Wii](#)
- ▶ Tomb Raider: Anniversary [PC](#) [PS2](#)
- ▶ The Darkness [Xbox 360](#) [PS3](#)
- ▶ Godzilla: Unleashed [Wii](#)

### ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▶ Gran Turismo HD Concept [PS3](#)
- ▶ MotorStorm [PS3](#)
- ▶ Minna no Tennis [PS2](#)

### ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▶ Crackdown [Xbox 360](#)
- ▶ Guild Wars Nightfall [PC](#)
- ▶ Test Drive Unlimited [Xbox 360](#)
- ▶ UFO: Afterlight [PC](#)
- ▶ Phantasy Star Universe [Xbox 360](#)
- ▶ Lumines II + Live + Plus [PS2](#) [PSP](#) [Xbox 360](#)

### ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▶ Command & Conquer Tiberium Wars [PC](#)
- ▶ Battlefield: Bad Company [PS3](#) [Xbox 360](#)
- ▶ Spider-Man 3 [PS3](#) [Xbox 360](#)
- ▶ Age of Conan: Hyborian Adventures [PC](#) [Xbox 360](#)

### БАНЗАЙ:

- ▶ Naruto: Shippuuden (опенинг)
- ▶ The Melancholy of Haruhi Suzumiya – Haruhi (клип)
- ▶ Вандред (русский трейлер)
- ▶ Glay x Exile – Scream (клип)

### SPECIAL:

- ▶ Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- ▶ Дневники разработчиков Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (часть 3)
- ▶ Косплей сцена по Soul Calibur

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска



# НЕ ПРОПУСТИТЕ!

## GRAN TURISMO HD CONCEPT

Демотест

Видеотест гемверсии игры, одно существование которой для многих полностью оправдывает покупку PlayStation 3. Великая и ужасная Gran Turismo в высоком разрешении и с самыми высокодетализированными машинами за всю историю видеоигр. Глаз не оторвать! Демка поразовала аж десятью автомобилями (плюс еще десятком «тонированных версий»), среди которых затесался и ранее не присутствовавший в серии концепт Феррари. Однако немножко разочаровывает наличие лишь одной трассы да двух режимов игры. Зато один из них – совершенно новый вид дрифтинга.

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



## ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

### COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

PC XBOX 360

трейлер

Чем всегда славилась серия C&C, так это великолепными «фильмовыми» заставками. Ну какой трейлер новой C&C без Майкла Айронсайда?



### BATTLEFIELD: BAD COMPANY

PS3 XBOX 360

трейлер

Сингл-ответвление Battlefield щегольнуло первым трейлером, выделившемся не столько сильным графическим движком, сколько умопомрачительной постановкой и озорным сценарием.



### SPIDER-MAN 3

PS3 XBOX 360

трейлер

Кинопреьера кажого «Человека-паука» традиционно сопровождается игрой по мотивам. А где игра – там и трейлеры! Жаль, но умопомрачительной графики жрать, похоже, не стоит.



## ВИДЕОПРЕВЬЮ

### MOTORSTORM

PS3

Демотест многообещающей и совершенно безбашенной гонки для PS3.



### EVERYBODY'S TENNIS

PS2

«Гольф для всех» уже нагоел? Встречайте «Теннис для всех»! Тестируем японскую версию игры.



## ВИДЕООБОЗОРЫ

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

### CRACKDOWN

XBOX 360

Глядите, что это в небе? Это птица? Самолет? Или просто Агент тихо прыгает с крыши на крышу?



### TEST DRIVE UNLIMITED

XBOX 360

Красивая, масштабная да и просто самая-самая аркадная гонка ушедшего года.



### UFO: AFTERLIGHT

PC

Феерическое возвращение бравого стратегического сериала состоялось!



## ВИДЕОФАКТЫ

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

### FORZA MOTORSPORT 2

XBOX 360



### TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

PC PS2



### THE DARKNESS

XBOX 360 PS3



- Enemy Engaged 2 PC • Forza Motorsport 2 Xbox 360 • Genesis Rising: The Universal Crusade PC • Guitar Hero II Xbox 360 • Loki PC • Fire Emblem: Goddess of Dawn Wii
- Tomb Raider: Anniversary PC PS2 • The Darkness Xbox 360 PS3 • Godzilla: Unleashed Wii

## БАНЗАЙ

### NARUTO: SHIPPUUDEN

ОПЕНИНГ

В высшей степени удачный, дорогой и зрелищный новый опенинг телесериала Naruto: Shippuden.



### GLAY X EXILE – SCREAM

КЛИП

Музыкальный клип на песню Scream, исполненную на пару поп-группой Exile и рок-командой Glay, воспетой в прошлом номере «Банзай!».





# Pro Диск | PC-Часть

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

МАРТ ВЫДАЛСЯ ЭТАКИМ «МЕСЯЦЕМ ТОРЖЕСТВЕННЫХ ВОЗВРАЩЕНИЙ». В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ БЫЛА TOTAL ANNIHILATION В ОБЕРТКЕ SUPREME COMMANDER, В ЭТОМ – КЛАССИЧЕСКИЙ «ТИБЕРИУМНЫЙ» COMMAND & CONQUER ЗАГЛЯНУЛ НА ОГОНЕК: «ВОТ ВАМ СВЕЖЕНЬКАЯ ДЕМОВЕРСИЯ!» ЕЩЕ ОДНИМ ПРИШЕЛЬЦЕМ ИЗ ПРОШЛОГО ВЫГЛЯДИТ ТРЕЙЛЕР ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ ФИЛЬМА «ОБИТЕЛЬ ЗЛА», ИЩИТЕ ЕГО В РУБРИКЕ WIDESCREEN. ВЛАДЕЛЬЦЫ PSP ЛИКУЮТ: ДЕМКИ СЫПЛЮТСЯ КАК ИЗ РОГА ИЗОБИЛИЯ: НА ЭТОТ РАЗ В ЗОНУ ПОВЫШЕННОГО ВНИМАНИЯ УГОДИЛА SYNPHON FILTER: DARK MIRROR, ИГРА ХОРОШАЯ, НО УЖЕ НЕ ПЕРВОЙ СВЕЖЕСТИ. КОМПАНИЯ DICE ПРОДОЛЖАЕТ ШЛИФОВАТЬ СВОЮ НЕНАГЛЯДНУЮ ПРЕЛЕСТЬ – BATTLEFIELD 2142: РАЗРАЗИЛОСЬ ОЧЕРЕДНЫМ ПАТЧЕМ. И ВЕДЬ ЭТО ЕЩЕ НЕ ВСЕ: ПОСЛЕ НЕДОЛГОЙ РАЗЛУКИ К НАШИМ ЧИТАТЕЛЯМ ВЕРНУЛИСЬ БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ ОТ НЕЗАВИСИМЫХ ЯПОНСКИХ РАЗРАБОТЧИКОВ; НА ЭТОТ РАЗ – TORUS TROOPERS, КОТОРАЯ ОДНОВРЕМЕННО НАПОМИНАЕТ И ИГРЫ СЕРИАЛА WIREOUT, И ДРЕВНЮЮ КОМПЬЮТЕРНУЮ ЗАБАВУ TUBE.



//А.УСТИНОВ

НА PC-Части



РОВНО



ДЕМОВЕРСИЯ

ВСЕГО



СПЕЦМАТЕРИАЛ

БОЛЕЕ



ГИГАБАЙТА ДОПОЛНЕНИЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

МОДИФИКАЦИЯ AUSTRALIAN FORCES V1.0 (BATTLEFIELD 2)

## ДЕМОВЕРСИЯ

### COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Демоверсия долгожданного продолжения полюбившегося виртуальным стратегам сериала Command & Conquer. Доступен обучающий режим, который быстро поможет разобраться с управлением и общей механикой игры. Имеются две боевые сингль-миссии за GDI и одна skirmish-карта, чтоб попробовать разные тактические приемы против компьютерного оппонента с четырьмя уровнями сложности.



### 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

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

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

**Q: Не читается диск! Что делать?!**

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

### Полный список

#### ДЕМОВЕРСИЯ:

- ▶ Command & Conquer 3 Tiberium Wars

#### ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Age of Empires III
- ▶ Age of Empires III: The Warchiefs
- ▶ Battlefield 1942
- ▶ Battlefield 2
- ▶ Call of Duty 2
- ▶ Counter-Strike: Source
- ▶ Crashday
- ▶ Doom 3
- ▶ F.E.A.R.
- ▶ GTA: San Andreas
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Quake 4
- ▶ Racer
- ▶ Red Orchestra: Ostrfront 1941-45 rfactor
- ▶ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▶ The Sims 2
- ▶ Unreal Tournament 2004
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault

#### ДРАЙВЕРЫ:

- ▶ DirectX 9.0c (Февраль 2007)
- ▶ ATI Catalyst 7.2 Vista

- ▶ ATI Catalyst 7.2 Win2000 XP
- ▶ Forceware Vista 100.65 WHQL

#### ПАТЧИ:

- ▶ Battlefield 2142 v1.19b - v1.20
- ▶ Дневной Дозор v1.1 RU
- ▶ Europa Universalis III v1.10r
- ▶ FIFA 07 v2 RU
- ▶ Hitman: Blood Money v1.2 RU
- ▶ Prey v1.3 RU

#### SHAREWARE:

- ▶ Animal Empire
- ▶ Chroma-Ways
- ▶ Gem Zone
- ▶ MachineHell
- ▶ Magic World
- ▶ Meteor
- ▶ Sky Maze
- ▶ TetRize

#### СОФТ:

- ▶ AVG AntiVirus Free 7.5.446a965
- ▶ SpywareStopper 10.1
- ▶ Acala DVD Copy 2.4.9
- ▶ BitTorrent 5.0.6
- ▶ DHTML Menu Builder 4.20.005
- ▶ Internet Download Manager 5.0.9
- ▶ SmartFTP 2.5.1004.5
- ▶ Venezia 1.21
- ▶ All My Movies 4.1 build 1235
- ▶ Password Boss 2.2
- ▶ SBRUnScr 3.05
- ▶ Acala 3GP Movies Free 2.4.9
- ▶ Acala DVD 3gp Ripper 2.5.7
- ▶ ARFlashPlayer 1.7

- ▶ GSpot 2.70a
- ▶ MediaCoder 0.6.0 pre3a
- ▶ Central Brain Identifier 8.2.1.0
- ▶ Build 0225 R11
- ▶ ClockGen 1.0.5.3
- ▶ CPUCool 8.0.1
- ▶ CrystalCPUID 4.10.0.327
- ▶ CrystalMark 2004 0.9.123.327
- ▶ DriverMax 2.3
- ▶ GameGain 2 2.02.26.2007
- ▶ Super Utilities Pro 7.3
- ▶ System Cleaner 5.53

#### WIDESCREEN:

- ▶ Обитель Зла 3: Вымирание
- ▶ Пекло
- ▶ Черепашки ниндзя
- ▶ Стрелок
- ▶ Vacancy

#### ВИДЕОРОЛИКИ:

- ▶ CrYSIS [PC](#)
- ▶ Fire Emblem: Goddess of Dawn [Wii](#)
- ▶ .hack//G.U. vol. 2/Reminisce [PS2](#)
- ▶ S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl [PC](#)
- ▶ Lineage II: The Chaotic Throne [PC](#)
- ▶ God of War II [PS2](#)
- ▶ Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 [Xbox 360](#)
- ▶ Command & Conquer Tiberium Wars [PC](#) [Xbox 360](#)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска



# PSP ZONE

## ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



3.11  
 Прошивка: Syphon Filter: Dark Mirror  
 Демoversия: Burnout Dominator, Call of Duty: Roads to the Victory  
 Видеоролики: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

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

### WIDESCREEN

#### ОБИТЕЛЬ ЗЛА 3: ВЫМИРАНИЕ

Опустошенная Земля в эстетике «Безумного Макса». Спутник Амбреллы на орбите планеты. И зомби, конечно. Пока никаких оружейных Немезид не показали, но мы уверены: сюрпризы еще будут!



#### ПЕКЛО

Когда Солнце начнет угасать, группа астрономов из восьми человек будет послана, чтобы перезагрузить остывающее светило. И одна ошибка может стоить жизни всему человечеству.



### СОФТ

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

#### ARFLASHPLAYER 1.7

Удобный проигрыватель Flash. Позволяет просматривать файлы с расширением SWF, EXE и даже ZIP. Возможность перемотки видео и выбора кадра, поддержка полноэкранного режима.

#### MEDIACODER 0.6.0 PRE3A

Программа позволяет повысить компрессию видео и аудио, уменьшив размер файла. Также с ее помощью можно извлекать звуковые дорожки из фильмов и конвертировать файлы.

### ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

#### BATTLEFIELD 2142 V1.20

Обновление изменяет характеристики PK-74 AR-rocket, исправляет ошибки в интерфейсе PDS-1, корректирует изображение чешского флага и некоторые игровые сообщения, улучшает защиту аккаунта.

#### ДНЕВНОЙ ДОЗОР V1.1

Улучшает сортировку заклинаний в разделе способностей героя, вносит необходимые правки в диалоги миссий «На подступах к Схрону» и «Ритуал», исправляет текстовые ошибки.

### WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

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

### ВИДЕОСПЕЦ

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ SHINING FORCE EXA

Чем действительно блистает Shining Force Exa – так это великолепными cell-shading заставками. Из данного дневника разработчиков вы узнаете весь путь их создания – от первоначальных зарисовок до создания трехмерных могилей и наложения текстур.



### ГАЛЕРЕЯ

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



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

### FREWARE/ SHAREWARE

#### MAGIC WORLD

Цель игры: провести большую белку через уровни, собирая волшебные кристаллы и избегая различных монстров, которые весьма разнообразны (от скелетов и ведьм до пришельцев). Доступно три вида уровней: лес, скалы и пустыня. Имеются полезные бонусы, такие как заморозка и телепорты. Симпатичная трехмерная графика, приличные звуковые эффекты.



#### METEOR

Новая фантазия на тему бессмертного «Аркиноида». Основным отличием можно назвать вражеских роботов, которые не только атакуют корабль-биту, но и отбивают шары, превращая игровой процесс в некое подобие тенниса. Хорошая графика и динамичный геймплей сделали Meteor игрой хоть куда. Советуем.



### БОНУСЫ

#### АРХИВ «СИ»

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



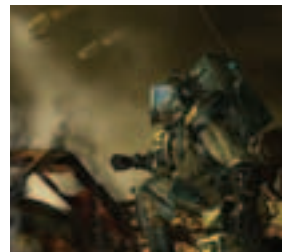
#### TORUS TROOPERS

Безумная бесплатная японская игра!



#### COMMAND & CONQUER

Демoversии первых двух частей.





## 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.

### AGE OF EMPIRES III

Открывает подборку карта The Last Of The Mohicans: The Prelude, пролог мини-кампании The Last Of The Mohicans. В этой миссии происходит встреча с дружелюбным Ункасом и недружелюбными французами. Также ищите три карты из серии Unkown Country: первая поражает горой посередине, вторая и третья – озерами, причем в последней водоем окружен горами и опутан сетью железных дорог. Это, к слову, единственная карта во всем наборе, где есть железнодорожные пути. Завершает подборку очень неплохая работа под названием The Lost War.



### BATTLEFIELD 2

Называется наш сегодняшний гость Australian Forces v1.0 и посвящен он современной австралийской армии. На ее вооружении числятся американские танки, австрийские автоматы и швейцарские БТР, одним словом – полный интернационал. И хотя зеленый континент и расположен вдалеке от очагов боевых действий, австралийцы за последние сотню лет успели поучаствовать во многих заварушках. Это и обе мировые войны, и Корея, и Вьетнам, и многочисленные операции под эгидой ООН, одним словом, белыми и пушистыми их никак не назвать.



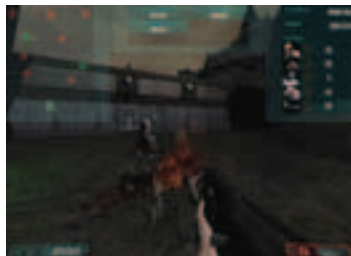
### COUNTER-STRIKE SOURCE

Возглавляет сегодняшний список карта cs\_Abscond, где группа террористов удерживает заложников в паре одноэтажных строений. Тут полно открытых пространств, и есть смысл использовать что-нибудь дальнобойное и желательно с оптическим прицелом. На cs\_Cityride, напротив, востребовано оружие ближнего боя. Крайне необычным компромиссом выглядят cs\_Deathmatch Source: при весьма скромных размерах эта карта станет отрадой для снайперов. Ну а для взрывных работ именоваться de\_Parkade rcl и de\_Pyramid css.



### DOOM 3

Подобно поклонникам Half-Life 2, фанаты Doom 3 любят всевозможные эксперименты, достаточно вспомнить мод Ground Zero, превращавший шутер в пошаговую RPG а-ля Fallout. В этот же раз из Doom 3 svelали шутер с элементами стратегии. Подобно Dawn of War или Company of Heroes, битва в Commander Doom v1.1 идет за контроль над несколькими точками. После захвата на счет игрока начинают поступать средства, которые можно потратить как на новое вооружение, так и на апгрейд базы или даже покупку помощников! Вы просто обязаны сыграть.



### GTA: SAN ANDREAS

Начиная с этого диска, мы будем периодически радовать вас не только свежими машинками, но и полноценными модификациями. И первой из них стала GTA Criminal Russia Demo v.0.1.3. Это пока что лишь демонстрационная версия, но и в нынешнем состоянии работа впечатляет. Создатели GTA Criminal Russia заменили десятки машин на отечественные образцы (все они прекрасно проработаны), даже трамвай теперь выглядит рогнее рогного. Также были заменены почти все виды оружия (чего только стоят АК-47 и коктейль Молотова). Очень ждем!



### HALF-LIFE 2

У человечества и крыс всегда были очень непростые отношения. Крысы в средние века стали причиной распространения чумы – болезни, убившей миллионы людей. Но в Gutter Runners v1.1 крысы еще опасней! Это серьезный противник, борющийся с людьми на равных. У врага принята жесткая специализация по классам: помимо воинов и магов, есть даже и химик с газовыми бомбами! Воюет с крысами городская стража, также разделенная на классы. Бои проходят как на городских улочках, так и в крысиных пещерах-лазах. Очень необычно и атмосферно.



### RFACTOR

Первым номером выступает Formula BMW V1. Посвящен этот мод одноименной гоночной серии, проводящейся с 2002 года. Полторы сотни лошадиных сил (такова мощность моторов болидов Formula BMW) по сравнению с Формулой-1 выглядят несерьезно, однако сухая масса машины всего 450 килограмм, так что скорости здесь весьма серьезные. Еще быстрее – в другой работе, Gallardo GT3 Challenge v2.0. Хотя гоночная Lamborghini и слабее старшего брата Murcielago, на трассе она способна на равных бороться с любым «одноклассником».



### THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Любителям всевозможного оружия мы предлагаем плагины Abyss Staves 1.0 и Adonnays Classical Weaponry 0.35. Первый добавляет в игру несколько прекрасно проработанных посохов, второй содержит несколько вариантов Bastard Sword и Viking Sword. Также советуем Bag of Holding v1.5.0 – специальный мешок, куда можно пополнить сложить часть добра (спускайтесь за ним в самый центр поземелья Vilverin). Также стоят внимания работы Bigger Arena Spectator Fights 0.01, Bravil Players Shack 1.0 и Castle Highrock 1.0.









# ИНСТРУКЦИЯ

## НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



### ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

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



### «СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

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



### «СЕРЫЙ» ИМПОРТ

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



### ИГРА НОМЕРА

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



## СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action*, *fighting*, *shooter*, *action-adventure*, *adventure*, *racing*, *special*, *role-playing*, *simulation*, *sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person*, *sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой. В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (*Final Fantasy Tactics*, *Disgaea: Hour of Darkness*) в Японии принято называть *Simulation RPG*, на Западе встречается

термин *Strategy RPG*, а мы до недавних пор писали *RPG/strategy*. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для *Shenmue*, *GTA*, *Yakuza*, *Mercenaries* и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (*Power Stone*, *Barbarian*, *Heave Metal Geomatrix*), мы ввели жанр *fighting.4x*. Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра *Wrath Unleashed* представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.





microlab  
feel different

# ПО ПРИМЕНЕНИЮ

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

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

## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

### Цветовое кодирование платформ



### Цветовое кодирование рубрик



## ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



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

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

СЛУШАЕШЬ ТЫ -  
СЛУШАЕТ ГОРОД  
www.microlab.com





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
shooter.first-person.freeplay
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
THQ
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
GSC Game World
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 32
- ▶ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.stalker-game.com/ru](http://www.stalker-game.com/ru)



▶ Автор:  
Александр Трионов  
[operfl@gameland.ru](mailto:operfl@gameland.ru)

**ГЕНИАЛЬНО**



**ВЕРДИКТ**

9.0

**ПЛЮСЫ** +

Полная смертельных опасностей и удивительных открытий Зона, воссозданная с поразительной четкостью. Невиданная в шутерах свобода действий.

**МИНУСЫ** -

Возраст увлечен скачивается на моголях людей и мутантов и их анимации; низкая интерактивность окружения.

**РЕЗЮМЕ** 📄

Шесть лет ожидания того стоили. Один из лучших шутеров на сегодня – без скидок на происхождение и тематику.

**КАЗНИТЬ  
НЕЛЬЗЯ  
ПОМИЛОВАТЬ**

# STALKER



Как подсказывает толково-образовательный словарь, катарсис – душевная разрядка, испытываемая зрителем в процессе сопереживания при просмотре им трагедии. При виде этих букв она и наступает.



**W**ord подчеркивает зеленым вынесенную в подзаголовков фразу, но поставить запятую в нужном месте чертовски сложно. Пуститься в долгие рассуждения о том, чем чреватые долгострои, – можно, только к чему? Лучше представить, что есть люди, никогда не слышавшие о «Сталкере». И это не преувеличение – когда мы с Разумкиным возвращались поездом из Киева, попутчик заинтересовался нашей беседой, мы разговорились,

и он обмолвился: дескать, играю сам немножко, в основном сыну покупаю, но про эту игру толком не слышал. Чего это такое-то? Тут мы и призадумались. А действительно: что такое «Сталкер» сейчас? По прошествии стольких лет уже и не различишь мечты фанатов (которых, несмотря ни на что, невероятное количество по обе стороны океана – и это у не вышедшей игры), обещания разработчиков – четыре, скажем, года назад, и незадолго до выхода, и то, что есть на

самом деле. И знаете, проще махнуть на всё это рукой и написать с чистого листа. Просто как про игру.

#### В наших глазах

Вглядитесь в первый скриншот. Возникает желание сказать: «и что, это уровень 2007 года?» Мы привыкли искать недостатки, и сейчас это желание особенно неумно – как же, шесть лет нам морочили голову. Но когда добираться до этого знака в игре, меньше всего думаешь о графике.

# STALKER

## The Shadow of Chernobyl





Загаочная антенна, видная на некоторых снимках, сделанных во время поездки в Чернобыль, и связанные с ней слухи, подпали разработчикам идею для сюжета игры.



Арена – развлечение для крепких духом. Все мощное оружие и артефакты придется сдать, только пистолетик, чуть-чуть патронов и немножко везения.



«Несе Галя воду, коромисло гнеться, за нею Иванко, як барвінок в'ється».



Странный цвет картинки – следствие пси-излучения и повышенной радиоактивности.



## Предыстория

Когда из Чернобыльской зоны были эвакуированы люди, местность вокруг стала пустынной и тихой. Города и поселки быстро зарастали деревьями и кустарниками, которые пробивали путь сквозь бетон и асфальт. Дикая жизнь очень быстро захватила опустевшие территории. Сообщения о странных существах, изуровованных катастрофой, стали обычным явлением. В 2006 году случилось новое несчастье. Яркий свет над атомной станцией озарил округу. Люди предположили, что произошел второй взрыв. Все подразделения, отправленные к месту катастрофы, бесследно исчезали или гибли при непонятных обстоятельствах. Военные окружили местность защитным периметром и вооруженными блокпостами, предохраняя людей от опрометчивых попыток попасть внутрь. Но человеческая природа взяла верх над страхом. Любознательность и жадность, желание рискнуть и тяга к таинственному – вот что двигало первыми сталкерами. То, что они находили внутри периметра, было за гранью воображения. Они приносили увильнительные и пугающие вещи. Эти странные предметы, обладающие уникальными и необъяснимыми физическими свойствами, назвали артефактами – настолько они выпадали из обыденности человеческого понимания. Ценность этих предметов для науки стала еще одним поводом для походов в Зону – артефакты стали собывать с целью продажи их на черном рынке. Но их добыча была слишком опасным делом – на изуровованных новой катастрофой просторах обитали мутировавшие животные, питающиеся всем, что им попадется, в том числе и сталкерами. Еще одна опасность – зоны аномальной энергетической активности, унесшие жизни многих охотников за артефактами. Эти зоны назвали аномалиями. Путь к самой ЧАЭС перекрыт – все, кто пытался к ней пройти, схоронил с ума и становился бродящим по округе зомби, хотя именно там, по слухам, расположены нетронутые поля артефактов и таинственный Исполнитель Желаний. Игра начинается в 2012 году, и очень скоро в Зоне все изменится...

Неподвижная картинка не передаст мрачность клубящихся туч, зловещий посвист ветра, чувства, охватывающие игрока, заведшего силуэт ЧАЭС, темнеющий в тумане. Место, овеянное легендами, центр Зоны, из которого никто еще не возвращался. В нём, по слухам, находится таинственный Исполнитель Желаний. Что там, впереди? Ответы на все вопросы, гибель от радиации или от рук фанатичных сектантов, охраняющих святыню от чужаков, инопланетный артефакт или просто полуразрушенный бетонный саркофаг над реактором – вечный памятник человеческой безалаберности? И не менее важно, что позади? Стоит ли вид этих покрытых ржавыми потеками букв сотен убитых, оставшихся на нашем кровавом пути?

## Следи за собой, будь осторожен

Зона не прощает ошибок. Одно неверное движение, переоцененные силы, незамеченный мутант – и снова GAME OVER на весь экран. Прежде чем проходить игру, стоит научиться в ней выживать. Интересное дело – в обыкновенном, по сути, шутере, прокачку героя ощущаешь сильнее, чем в какой-нибудь CRPG. Наверное, потому, что опыта набираешься сам, а не заполняешь абстрактную полосу до следующей зарубки. В начале боишься каждой аномалии и стаи собак, патронов для пистолета вечно нет, а стычка с бандитами на открытом пространстве в лучшем случае заканчивается тем, что ты полумертвый зализываешь раны в каких-нибудь кустах. Через несколько часов в руках появляется «квестовый» АК-74 с повышенной скорострельнос-





Бар – место встреч и обмена информацией, место отбыха, в котором нет аномалий и мутантов, за что и ценим обитателями Зоны.



Бочки – один из немногих интерактивных объектов. Те, что взрываются, хороши для уничтожения скоплений врага.

Даже загрузив последнее сохранение, невозможно предсказать, произойдет ли все в той же последовательности.



Снорк промахнулся и напрыгнул прямоком на «Зажигалку». Туда ему и ворога.



Она из немногих отсылок к роману Стругацких «Пикник на обочине» – болты, которые швыряешь для проверки границ аномалии.

тью, на теле – приличная броня, а пояс увешан артефактами. Не слушая отчаянно пищущий PDA, уверенно обходишь завихрения пространства, избегаешь брошенных машин и просто железной рухляди, поскольку возле них всегда повышенный радиационный фон, а с собаками играючи расправляешься одним ножом. Впрочем, ощущение безнаказанности быстро проходит, стоит появиться врагам с бронейными патронами и в экзоскелетах или столкнуться в заброшенной лаборатории с «контроллером». При каждой смене снаряжения, будь то артефакт «+400% к здоровью» вместо «+200%», или «Гроза» вместо «Абакана», тут же чувствуешь разницу. Не говоря уж о том, что без модного костюмчика пошива Киевского химзавода нечего и соваться в заселенные зомби зараженные катакомбы.

### Дальше будем действовать мы

Игра удивительно многообразна. Поначалу, когда только начинаете изучать Зону и разбираться в хитросплетениях сюжета, перед нами чистой воды Elder Scrolls с черновыльским окрасом: несколько группировок, свобода перемещений, множество побочных заданий и компас, указывающий направление и расстояние до цели. Каждая заброшенная деревушка или недостроенная фабрика может оказаться чем угодно: от логова мутантов до армейского блокпоста. И главное, о чем так долго рассказывали разработчики, а мы не верили: эта система не застыла раз и навсегда, она находится в постоянном движении. На всех тридцати квадратных километрах ежеминутно происходят маленькие трагедии: сталкеры ищут артефакты и выполняют задания, бандиты нападают на

их лагеря, солдаты устраивают зачистки всех и вся, звери пожирают друг друга и невезучих путников, аномалии появляются и исчезают, группировки ведут нескончаемую войну. Даже сюжетные NPC защищены лишь до тех пор, пока не выдадут нужную информацию; после разговора неумолимые законы Зоны вступают в силу и события развиваются уже не по сценарию. Даже загрузив последнее сохранение, невозможно предсказать, произойдет ли все в той же последовательности. За поведением пары каких-нибудь кабанов можно наблюдать часами, сидя на пригорке с биноклем; проживут ли они столько – вопрос другой. Возвращаясь в уже знакомые места, никогда не знаешь, что там застанешь: мирный пикник у костра старых приятелей или горы трупов, свидетельствующие





Боевые вертолеты — единственная перевыигрывающая техника в игре. И хорошо, если они вас не заметили.



Кровосос — крайне мерзкая помесь Хищника и Ктулху, опасная даже для опытного и хорошо вооруженного сталкера.



«Долговцы» шутить не любят. Да и какие шутки, когда с одной стороны — Долина Тьмы, кишмящая мутантами, а с другой — база «Свободы».



«Паскальное яйцо» от разработчиков в одной из лабораторий. Сколько лет прошло после снятия этой фотографии?



## Верный помощник

PDA — чудесный прибор, куда более правдоподобный, чем чудесные самопишущие дневники в фэнтезийных RPG. В нем отражаются все текущие задания и карта местности с пометками, личные заметки героя, рейтинг двадцати самых опытных сталкеров, подробная энциклопедия по всем встреченным мутантам, аномалиям, артефактам.

Когда рядом оказывается владелец другого компьютера, они тут же соединяются между собой — полезно во время боя, чтобы узнать количество оставшихся поблизости противников. А после, при обирании трупов, все записи с чужих PDA автоматически скачиваются к нам — так можно выяснить важную информацию, если сюжетный NPC погиб в перестрелке, или разузнать местонахождение значки с ценными предметами. Кроме того, прибор предупреждает об опасном приближении к аномалиям.

о недавнем жарком побоище. Очень часто случается, что, заслышав трескотню выстрелов неподалеку, мы получаем просьбу о помощи по рации, можем вмешаться и изменить перевес сил. Или дожидаться окончания боя, перебить уцелевших и обобрать погибших. А то и просто пропустить призыв мимо ушей и шагнуть дальше по своим делам. В городке можно понабрать случайно создаваемых квестов в баре и сражаться на арене за деньги. Теоретически, любое поселение можно вырезать под корень, но долго пустовать территория не будет: сквозь оцепление просачиваются новые группы сталкеров и мародеров, поддерживая равновесие сил. Самое интересное, конечно, наблюдать за группой NPC на привале вокруг костра. Кто-то сетует на тяжелую жизнь и жует колбасу, кто-то травит байки (их записано больше сотни, и все

отличаются крайней скабрёзностью), а бывает, достанет гитару и выдаст что-нибудь из «Кино». Все это не несет никакой смысловой нагрузки, но стоит разок спрятаться от дождя под козырьком остановки, к которой уже никогда не приедут автобусы, и послушать бречание расстроенных струн — и какая-то часть тебя навсегда останется в Зоне.

### Доброе утро, последний герой

В другом облике игра предстает, когда решаешь последовать за основным сюжетом. На этот счет ходили самые разные слухи, вплоть до того, что из «Сталкера» сделали MMOFPS, но спешим вас уверить: со сценарием в игре все в порядке, и одиночная кампания подарит 20-30 часов, полных загадок и смертельных опасностей. В грузовик, вывозящий трупы из Зоны, во время грозы попадает молния, и тела разбрасывает

вокруг вместе с обломками. Наткнувшийся на место аварии сталкер обнаруживает, что один из «пассажиров» еще жив, и оттаскивает везунчика к знакомому торговцу. Никаких воспоминаний, никаких зацепок — только PDA с единственным заданием «Убить Стрелка» и татуировка S.T.A.L.K.E.R. на предплечье. Сплошные вопросы — а ответы придется хорошенько поискать, и лишь в одной из нескольких возможных концовок узнать истинную подоплеку событий. Сюжетные ролики, проигрываемые по завершении каждого из ключевых этапов, впечатляют с технической точки зрения, но довольно-таки непонятны и запутывают ещё сильнее. Психотропные излучения, заговоры спецслужб — в собираемой нами по кусочкам головоломке всему найдется место. Главный герой, прозванный «Меченым», в английской





### Сталкеры

Сталкеры, исследующие Зону в одиночку. Таких большинство, поскольку членство в группировке отбирает драгоценное время, тем самым уменьшая заработок; кроме того, некоторые просто по натуре своей склонны к одиночеству и независимости.

### Бангиты

Представители криминального мира, пришедшие в Зону по разным причинам: заработать на продаже артефактов, скрыться от закона, купить или продать оружие. В Зоне много такого сброса уровнем от шпаны до матерых уголовников. В большинстве своем они объединены в банды. Хотя единой бангитской организации в Зоне до сих пор нет, сильно докучают рязовым сталкерам.

### Ученые

Исследователи природы Зоны и ее порождений, которых забрасывают за периметр прямо вместе с научными станциями. При хорошем отношении с их стороны удачливый сталкер может сбить найденный в Зоне хабар ученым без торговца-посредника.

### Военные сталкеры

Солдаты, прошедшие после опыта службы в Зоне специальную подготовку, или сталкеры, подписавшие контракт с армией. Снабжаются большим количеством вспомогательной аппаратуры, хорошо вооружены и экипированы. В основном используются для изучения причин и последствий катастрофы, а также занимаются картографированием Зоны. Могут ходить как поодиночке, так и группами до пяти человек. Обычных сталкеров к себе не подпускают – сразу же открывают огонь.

### Свобода

Анархисты и сорви-голова, объявившие себя борцами за свободу на территории Зоны и поэтому постоянно конфликтующие с армейскими подразделениями, военными сталкерами и группировкой «Долг». «Свободовцы» считают, что информация о происходящем в Зоне нельзя скрывать от человечества, таким образом оспаривая монополию правительственных организаций на владение местными тайнами и чужесами.

### Монолит

Группировка, скорее напоминающая религиозную секту. Ее члены верят, что в центре Зоны покоится эволюционный кристалл неземного происхождения – Монолит. Большинство сталкеров презирают агентов «Монолита», считая их помешанными. Со времени своего образования группа препятствует продвижению сталкеров к центру Зоны, мотивируя это небоярыми намерениями последних в отношении Монолита.

### Долг

Военизированная группировка, отличающаяся строгой дисциплиной: ее члены живут по уставу. Только представители «Долга» не торгуют уникальными порождениями Зоны с внешним миром: по слухам, все найденные этими любящими артефакты сдают ученым. Каждый «долговец» считает своей главной целью защиту мира от воздействия Зоны. Давно и яростно враждует с группировкой «Свобода».

### Наемники

Самая загаочная и скрытная группировка в Зоне, в существование которой многие даже не верят. Кое-кто постоянно пользуется услугами наемников: профессионалы в своей области, они быстро расправятся с любым сталкером и даже могут полностью ликвидировать небольшую группировку. За свои услуги, суя по всему, берут немалые суммы в деньгах или артефактах.

## Группировки

Знать врага в лицо – полезно, тем более что люди – самые опасные из противников. Население Зоны поделено на несколько враждующих группировок, и их разногласия можно использовать себе на пользу.

версии Marked One, объединяет черты сразу двух персонажей с похожими именами – бессмертного амнезиака из Planescape: Torment и деревенского жителя из Fallout 2, оставленного один на один с огромным враждебным миром, и помимо этого с играми от Black Isle детище GSC роднит мрачная безысходность повествования.

### Мама, мы все сошли с ума

Картины брошенных посреди поля ржавых «Уралов» или разрушенной свинофермы немало этому способствуют, но только в местных подземельях, они же секретные лабораторные комплексы, начинается сущий ад. Пугающие звуки, топот шагов посреди пустой комнаты, разбитые приборы непонятного назначения и перекрученная арматура в неверном свете фонаря, толстенная стальная дверь, содрогающаяся от ударов изнутри.

А еще – всюду кровь и тела на разной степени разложения, от скелетов до совсем свежих покойничков. Кто эти люди, как они закончили свой путь и почему именно здесь? Когда встречаешь собственно монстра, испытываешь даже какое-то облегчение, хотя первая встреча с прозрачным, как Хищник, кровососом надолго западает в память. При спуске на нижний уровень внимание привлекает пара медленно кружащих в воздухе бочек. Пока пытаешься понять, что это за невидаль, бочки вдруг летят в тебя. Краем глаза замечаешь удаляющееся по коридору чуть заметное сияние. Знакомьтесь, полтергейст, невероятно мерзкая тварь, владеющая телекинезом. Для полноты картины не хватает только злобного хихиканья. Впрочем, это был бы перебор. Позже, когда сталкиваешься с зомби, страх сменяется, скорее,

отвращением – шаркающей походкой, медленно, но верно они выходят из тумана на болоте или из коридоров подземной базы, что-то бессвязно бормочут, валяются под нашим огнем, корчатся на земле, как лишённые ниток марионетки, а закрепленные на их головах фонари хаотично прочерчивают темноту.

### Пожелай мне удачи в бою

На открытых же пространствах и в городских условиях (а главное – с людьми как противниками) бои и сама игра преобразуются как по волшебству. Компьютерные соперники так же, как мы, полагаются на зрение и слух, переговариваются между собой, не лезут на рожон и разбегаются от прилетевшей под ноги гранаты. Если их больше – стараются окружить, умело используя укрытия, проигрывая – прячутся, чтобы потом засадить очередь в подошедшего





Значки обозначают что, во-первых, герой проголодался, а во-вторых, истекает кровью. Спасет банка тушенки и пачка бинтов.



В одном из ранних трейлеров применялся следующий эффект: сначала шли кадры отснятой ЧАЭС, а потом картинка плавно превращалась в игровую. И так все и выглядит на самом деле.



По словам разработчиков, у людей, живших и работавших в Припяти, игра вызывает сильнейшее гежа вью.



## Артефакты

В Зоне существует великое множество артефактов – какие-то валяются прямо на дороге, дают мизерные преимущества и стоят копейки. Какие-то нужно находить в труднодоступных местах, покупать у торговцев, снимать с трупов особо опасных врагов. А некоторые образуются только при выполнении особых условий – например, после гибели затянутого в аномалию «Мясорубка» человека.

Каждый артефакт как повышает определенные характеристики – скажем, защиту от радиации или электричества, унимает кровотечение, так и ухудшает другие – сопротивление пулям или ударам когтей, ожогам от огня и кислоты. Учитывая, что мест на пояс для их подвешивания всего пять, подобрать правильное сочетание придется золго.

поближе беспечного игрока. Бывает и так, что увлекшийся перестрелкой солдат попадает в «Мясорубку» или еще что похуже, с тыла подходит группа дружелюбных сталкеров или, наоборот, гопников, а то и стая собак, привлеченная пальбой, – ведь жизнь вокруг, как вы помните, продолжается. Все это ежесекундно меняет обстановку и придает сражениям освежающую непредсказуемость. Хотя имеется и оружие с глушителем, и разные степени скрытности, зависящие не только от времени суток, но даже от шороха кустов, через которые мы продираемся, и даже возможность оттащить и прятать трупы – красть всю игру от начала до конца не выйдет – враги, как правило,

по одиночке не ходят, и после первого же убийства начинается катавасия. Куда полезнее для здоровья и нервов обзавестись снайперской винтовкой и перецелкать их издали. Выбор стволов весьма впечатляющий: десятки образцов производства как отечественного, так и зарубежного военпрома (последние, за отсутствием лицензии, носят самые забавные названия), но больше парочки с собой не унесешь – уже при нагрузке свыше 40 кг герой начинает выдыхаться, а после 60 кг и вовсе не способен сдвинуться с места. А ведь надо еще тащить боеприпасы, медикаменты, еду... Сколько раз, скрепя сердце, приходилось выкидывать новенькую штур-

мовую винтовку ради лишней пары гранат, не перечесть. Ближе к концу, правда, появляется броня-экзоскелет и полезная нагрузка увеличивается, да и вопрос «из чего стрелять?» уже не встает. Кончились заряды для «Винтореза» – он выбрасывается, с трупов быстро набирается пригоршня натовских патронов и дальше продолжаем с FN-2000.

### На пылающий город падают тени

После истории с переделкой движка с восьмого DirectX на девятый, мы, право, уже начали опасаться, что все повторится, но игру все же решили выпустить в этом веке. Что уж скрывать – качество моделей людей и особенно мутантов не всегда дотягивает до совре-

Раскраска экзоскелетов зависит от принадлежности к группировке. Удобно во время крупных сражений с десятками участников.



Поначалу эту нагпись придется видеть очень часто. Ни опыта, ни снаряжения, ни нормального оружия, а Зона не дает поблажек новичкам.







Если повезет найти работающий телевизор, увидите один из самых ранних роликов.



менных мерок. В горячке боя на это не особо обращаешь внимания – когда пара снарков пытается вцепиться в глотку, как-то не до их анимации. Да и в выдумке дизайнерам не откажешь – каждая тварь обладает запоминающимся внешним видом и поведением. И пускай обитатели Зоны не красавцы, зато все 18 огромных уровней созданы с таким тщанием и вниманием к мелочам, что иллюзия пребывания по ту сторону монитора не оставляет ни на минуту. Все эти леса, поля и болота, кладбища техники, военные базы и полуразрушенные деревушки настолько реальны, что невозможность перелезть через какой-нибудь прогнивший забор или повалить его взрывом воспринимается совсем не

так, как в других шутерах, где условность происходящего позволяет смириться с подобными ограничениями. Но стоит просто постоять на месте и оглядеться вокруг, как все вновь приходит в норму: плывут облака, ветер колышет траву и гонит тучи пыли и листвы; темнеет, откуда-то доносится пронзительный кошачий вопль. Еще один день закончился, и мы пока живы. Коридор гостиницы в Припяти устлан обрывками газет, из разбитого окна открывается вид на колесо обозрения в Парке культуры, искрящее от аномалий; где-то на горизонте идет гроза и серое небо озаряется вспышками молний – за эти картины прощаешь и не самую современную графику, и отсутствие средств пере-

движения, и все то прочее, что когда-то обещали, да за давностью позабыли или не смогли воплотить. Не говоря уж о совершенно нетипичной для отечественного проекта стабильности и почти полном отсутствии багов. Сказка со счастливым концом, игра-загадка, игра-исследование, содержащая больше инноваций, чем все FPS за последние пару-тройку лет. Выход S.T.A.L.K.E.R. – вежа не только потому, что он наконец-то состоялся, это настоящий рубеж, делящий историю жанра и компьютерных игр вообще на «до» и «после». А ведь есть еще весьма любопытный мультиплеер, но это – тема для отдельной статьи. Казнить нельзя, помиловать. **СИ**



Да, здесь есть силовая броня и винтовка Гаусса. Bethesda Softworks вообще придется очень постараться, чтобы сделать Fallout 3 хотя бы не хуже.







# Кросс-обзор

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

## НАШИ ЭКСПЕРТЫ

**Михаил Разумкин**  
razum@gameland.ru



**СТАТУС:** Биг босс  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Castlevania: Symphony of the Night  
Metroid Prime

Обожает тактические RPG и скроллшутеры, типа Panzer Dragoon. Одной из лучших игр считает Castlevania: Symphony of the Night. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Впечатляет отсутствие скриптовых сцен и абсолютная непредсказуемость поведения AI-противников. Да и вообще FPS со столь высокой свободой действий можно по пальцам пересчитать. Жаль, конечно, что вся «живая» техника ограничивается Ми-24, все же бегать на своих двоих по Зоне сильно утомляет.

### ГРАФИКА

Игровой мир невероятно впечатляет, детализация и прорисовка объектов очень высока. Стоит ли говорить про Припять, панельные многоэтажки которой вызывают острый приступ ностальгии. А вот модели обитающих в Зоне существ, включая сталкеров, к сожалению, остались на уровне 2004 года, с UT3 им просто не сравниться.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Живой мир закрытой Зоны со своими тайнами и опасностями, который каждый может исследовать, как ему вздумается. Семь игровых концовок – такого на PC не было давно. «Сталкер» получился практически таким, как и задумывался изначально. Разве что полное отсутствие женских персонажей удручает.

**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

**Михаил Бузенков**  
buzenkov@gameland.ru



**СТАТУС:** Замглаврега «PC ИГРЫ»  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Final Fantasy VII  
Majesty

Регулярно посещает Чернобыльскую АЭС, собирает хабар и продает его на московских рынках. На вырученные деньги скупает оружие у арабских террористов и вновь отправляется в Зону. Говорят, что он давно облысел и при виде домашних собак издает мерзкие шипящие звуки.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Ах, если бы разработчики увелили чуть больше внимания Зоне, чтобы это был за шутер! Настоящий шедевр! А так, разувлавшись с очередным десятком врагов, осознаешь, что с таким же успехом главный герой мог разгуливать по Луне или подземным катакомбам людей-крабоов. Ощущения смертельной опасности – вот чего не хватает геймплею «Сталкера».

### ГРАФИКА

S.T.A.L.K.E.R. выглядят претотлично, хотя и не лучше Oblivion. Зеленые леса, населенные мутантами, заброшенные подземные лаборатории, бескрайние свалки и пустоши... Кажется, что действительно побывал в мире, пережившем ужасную катастрофу.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

В S.T.A.L.K.E.R. влюбляешься с первого взгляда. Суровый вояка, играющий на гитаре, парочка сталкеров, рассказывающих друг другу бородатые анекдоты, множество других забавных сцен, о которых можно и не писать, но очень хочется... До сих пор удивляюсь, что игру свелали в родном отечестве, а не где-то за рубежом.

**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

**Максим «McSim» Донских**  
mcsim@dtf.ru



**СТАТУС:** главный редактор DTF.RU  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Jagged Alliance 2  
Guitar Hero

Играет так давно, что уже устал. В свое время, где-то между «Денди» и средней школой, был агентом «PC Only&Forever», но геймпад PS2 расставил все по местам. В силу должностных обязанностей относится к играм как к обычным потребительским продуктам, вроде пылесоса или «Моно Лизы».

### ГЕЙМПЛЕЙ

Это тот тип игр, где превыше всего именно геймплей, а не история, не персонажи и не дорогие ролики. Если пытаться объяснить в двух словах, то это такой Morrowind, но в околочернобыльских декорациях, с тюнингованным «Калашниковым» наперевес и с артефактом +20 fire resistance на кармане. Плюс все остальное, о чем вы мечтали.

### ГРАФИКА

Стоит признать, что уже далеко не вау, особенно на фоне некстена. Но вот ведь фокус: вроде, и травка колыхается не очень, и кусты составлены из двух френчворк крест-накрест, а в целом получается eye candy. Дело, наверное, в прототекстурах и общем ощущении заброшенной советской промзоны, которое передано очень четко.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

В «Сталкер» напихали столько всего, что хватило бы на 10 игр попроще, да еще и с аудонами. Многие – уникально, многие – просто уаочно. И ведь срослось! Но главное даже не это. Покупают мелкие детали, вроде гитары на привале, случайных реплик, кроссовок на сталкере-гопнике. Сделано с любовью.

**ВЕРДИКТ**  
**9.5**

**Александр Трифонов**  
operfl@gameland.ru



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

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

Коллеги как-то забывают о самом очевидном сравнении, видимо, потому, что мало кто вообще вспоминает про Xenus. А между тем – очень похоже, если заменить колумбийские джунгли на окрестности ЧАЭС, а партизан с наркоторговцами – на сталкеров и военных. Минус техника, на которой можно кататься, плюс общая стабильность и отлаженность.

### ГРАФИКА

Никогда и нигде еще недостроенный институт или свиноферма не выглядели такими настоящими. Впрочем, ни в одной игре нам их не показывали. Обе этих вещи – главное, из чего складывается внешность «Сталкера». Единство звуку и воплощения, плюс все современные зрелища. А модельки – не до разглядывания, быть бы живу.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Выпускать после такого обычный корпоративный шутер – расписываться в творческом бессилии. Другое дело, что такие сроки разработки и долготерпение издателя могут позволить себе лишь монстры вроде id, Valve, Epic или Crytek. И да, «Сталкер» на равных смотрит с любой игрой от перечисленных контор.

**ВЕРДИКТ**  
**9.5**



# ЦЕНТР ДОМАШНИХ МУЛЬТИМЕДИА РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Персональный компьютер ФРОНТ Т-90 (600) на базе передовой разработки компании Intel, процессора нового поколения Intel® Core™ 2 Duo - это потрясающее быстродействие в обработке информации и максимальная производительность, обеспечивающие комфортную работу сразу с несколькими ресурсоемкими приложениями и возможность наслаждения новейшими разработками мультимедиа-индустрии.



ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН



**ФРОНТ**

www.frontpc.ru  
+7 (495) 234-9049

ТЕХНОЛОГИЯ  
ПОБЕДЫ

Обозначения BunnyPeople, Celeron, Celeron Inside, Centrino, логотип Centrino, Chips, Core Inside, Dialogic, EliteExpress, ETOX, FlashFile, i386, i486, i860, iCOMP, InstantMP, Intel, логотип Intel, Intel386, Intel486, Intel740, IntelDX2, IntelDX4, IntelSX2, Intel Core, Intel Inside, логотип Intel Inside, Intel, Leap ahead, логотип Intel, Leap ahead, Intel NetBurst, Intel NetMerge, Intel NetStructure, Intel SingleDriver, Intel SpeedStep, Intel StrataFlash, Intel VPro, Intel XScale, iPLink, Itanium, Itanium Inside, MCS, MMX, логотип MMX, логотип Optimizer, OverDrive, Paragon, PDCcharm, Pentium, Pentium II Xeon, Pentium III Xeon, Performance at Your Command, Pentium Inside, skool, Sound Mark, The Computer Inside, The Journey Inside, VTune, Xeon и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ



# ГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



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

## ХИДЕО КОДЗИМА

Хидео Кодзима родился в 1963 году на окраине Токио – в районе Сетагая. Однако когда мальчику было три года, семья переехала из столицы в провинциальный город Кобе. Мама с папой с утра до вечера пропадали на работе, и когда маленький Хидео возвращался из школы домой, его совсем никто не ждал. Позже именитый геймдизайнер признался, что с детства привык к одиночеству. Возможно, это повлияло и на образ Солида Снейка, которому тоже не с кем поделиться радостями и горестями. Хидео-подросток мечтал когда-нибудь стать кинорежиссером. Сложись его судьба иначе, Катя Тонечкина в разделе «Кросс-культура» рассказывала бы о том, как к Хидео попала видеокамера Super 8 и что из этого вышло. Но так уж получилось, что в 1986 году Хидео Кодзима устроился на работу в Konami, в подразделение, занимающееся играми для компьютера MSX. Первым его проектом был платформер Penguin Adventure. В наши дни он известен именно как «первая игра Хидео Кодзимы», и не более того. Меж тем, в свое время его считали одним из лучших проектов для платформы MSX. Красивая псевдотрехмерная спрайтовая графика, увлекательный сюжет и смешение жанров (платформер, приключенческий боевик и RPG в одном флаконе) привлекли к ней внимание множества геймеров. Не остался без награды и юный помощник руководителя проекта Хидео Кодзима – ему поручили самостоятельный проект, платформерный боевик на военную тематику под названием Lost World. С ним, правда, ничего не вышло – Konami отменила игру. Но дала второй шанс – с Metal Gear.

Боевик, который многие считают родоначальником жанра stealth action, вышел в 1987 на MSX. Позже был перенесен на NES и издан в США и Европе. Честно говоря, не хочется перечислять сейчас все его достоинства. Главное, что многие

черты современных Metal Gear Solid напрямую позаимствованы из древнего 8-битного Metal Gear и его продолжения. Любопытно, что сама идея игры-боевика, где нужно по возможности не стрелять, а скрытно передвигаться в расположении войск врага, родилась из-за технических ограничений платформы. На MSX нелегко было отрисовывать несколько крупных движущихся (да еще и стреляющих) объектов одновременно. Поэтому геймдизайнер и отказался от таких сцен.

Впрочем, настоящая слава к Хидео Кодзиме пришла не после двух частей Metal Gear и рисованного квеста Snatcher. Мало ли в 8-битную эру было оригинальных хитов, которые в наши дни известны только знатокам видеоигр? Все изменил Metal Gear Solid, вышедший на PlayStation в 1998 году. Концепция оригинального Metal Gear стала семенем, которое упало на благодатную почву возможностей 32-битных платформ и дало богатейший урожай. Геймплей, сюжет, дизайн персонажей – все это поразило геймеров и экспертов. Metal Gear Solid дарил совершенно иные впечатления, чем самые лучшие боевики того времени. Не зря его чаще ставят на одну доску с Final Fantasy, а не с появившимся позже другим лидером жанра stealth action – Tom Clancy' Splinter Cell.

С тех пор Хидео Кодзима неустанно выпускает один хит за другим. Каждый из них и получает высокие оценки в прессе, и принимается с восторгом фанатами, и считается настоящим образчиком игрового искусства, и хорошо продается. Именно личное участие Хидео Кодзимы в проекте его студии определяет, насколько удачным он получится. Первой части Zone of the Enders мэтр не уделял особого внимания – ее никто и не запомнил. Второй он занимался сам – и она оказалась одной из лучших игр на PlayStation 2 за весь жизненный цикл приставки. Воспринятый довольно прохладно Metal

Gear Ac!d – тоже не его личный проект. К слову, однажды Хидео Кодзима успел поработать с настоящим кинорежиссером – видеоролики для Metal Gear Solid: Twin Snakes (GC-версия первой части MGS) готовил Рюехи Китакура, известный в Японии специалист по хоррор-лентам. Но по-настоящему его детской мечте о кинематографе еще только предстоит исполниться – Sony Pictures собирается снять фильм Metal Gear Solid. Уве Болл к проекту никакого отношения не имеет. Сейчас у Хидео Кодзимы есть собственная студия, названная в его же честь, Kojima Productions. Хидео Кодзима ведет собственный блог, у которого есть и английская версия ([http://www.blog.konami.jp/gs/hibeoblog\\_e](http://www.blog.konami.jp/gs/hibeoblog_e)). Он желанный гость на любой игровой выставке, на интервью с ним нужно записываться за несколько месяцев. Сейчас Хидео Кодзима работает над Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Вряд ли кто-то может даже помыслить о том, что игра вдруг окажется никудышной. Ибо все знают: Хидео Кодзима – гений. Пример того, каким должен быть настоящий творец видеоигр.

И напоследок – об искусстве. Хидео Кодзима считается одним из немногих геймдизайнеров-постмодернистов. Постмодернизм – стиль жизни, основанный на циничном и самокритичном отношении к традиционному искусству; творчество постмодернистов базируется на непрерывном и многоуровневом цитировании и самоцитировании. Metal Gear Solid – отличный его образец. Геймдизайнер не боится и «ломать четвертую стену» – обращаться непосредственно к зрителю, человеку, сидящему перед телевизором с джойпадом в руках. Он вообще ничего не боится – игры сериала Metal Gear Solid поднимают вопросы, которые в политических кругах и прессе стран Запада считаются некорректными и неуместными. В том числе и поэтому мы все его очень любим.





Осенью «Страна Игр» опубликовала материал «Злодеи игровой индустрии» в двух частях. В нем мы рассказывали о людях, хорошо известных геймерам и по каким-то причинам вызвавших их обоснованное или не очень негодование. Возможно, даже ненависть. Естественно, «Злодеями» их можно называть лишь в кавычках и с определенными оговорками, но слово было выбрано не просто так. Теперь же настало время для «Героев игровой индустрии», причем уже без всяких оговорок. Каждый из упомянутых здесь людей сделал очень много для всех геймеров. Конечно, у них тоже были взлеты и падения, но все временные неудачи меркнут в сравнении с подлинными достижениями. Герои игровой индустрии до сих пор, что говорится, «в обойме», и лишь один ушел на пенсию, достигнув преклонного возраста. В этом номере мы расскажем вам о четырех таких угальцах. Продолжение ждет вас через две недели.

## ХИРОНОБУ САКАГУТИ

Хиронобу Сакагути – уроженец небольшого города Хитати, что в префектуре Ибараки. Название не зря кажется вам знакомым. Один из земляков Хиронобу – некто Одайра Намихей – основал знаменитую корпорацию Hitachi. У геймдизайнера был шанс пойти по его стопам, однако в 1983 году Хиронобу бросил учебу на техническом факультете Национального Университета Йокогамы и вместе со своим другом Хиромити Танакой начал заниматься играми для компании Square. Хиромити Танака, к слову, также стал одной из звезд компании; не так давно «Страна Игр» брала у него интервью по поводу DS-римейка Final Fantasy III. Как известно, первые игры Square продавались плохо. Тогда Сакагути было поручено потратить последние оставшиеся у компании средства на последнюю игру, после чего, очевидно, предполагалось совершить коллективное самоубийство. Увы, закупленные для него ритуальные мечи не понадобились – Final Fantasy превратила Square в одного из лидеров индустрии. Хиронобу Сакагути в той или иной степени принимал участие в работе над всеми играми от Square вплоть до Final Fantasy Tactics Advance. Однако, начиная с Final Fantasy VI, его роль меняется. Если поначалу он непосредственно руководил работой над проектом, то позже он начинает заниматься лишь его продюсированием. Много времени отнимали обязанности вице-президента Square и президента Square USA (подразделение, занимающееся CG-роликами). В любом случае, стоит признать, что именно при его непосредственном участии Square превратилась в одного из лидеров индустрии. В отличие от главного конкурента, Enix, издательство не стало «компанией одного игрового сериала». Помимо новых частей Final Fantasy, компания не боялась выпускать и оригинальные игровые проекты. Некоторые

превращались в сериалы, другие – нет. Череда громких успехов, возможно, и заставила Хиронобу Сакагути переоценить свои силы, а также возможности Square. Компания вложила около 180 млн. долларов в производство первого в истории кинофильма с CG-героями, почти неотличимыми от живых людей. Final Fantasy: Spirits Within, режиссером которой стал лично Сакагути, с треском провалился. Компания потеряла 120 млн. долларов – сумма, сравнимая с ее годовым оборотом. Фильм не то чтобы бы оказался совсем плохим, но его не оценили ни обычные кинозрители, ни поклонники Final Fantasy. Геймеры корили ленту за то, что она имела лишь формальную связь с игровым сериалом (Сид, Земля-Гайя). Простые зрители – за схематичность и надуманность сюжета. Действительно, фильм казался бедным родственником великолепных роликов Final Fantasy VII-IX, пусть даже технически куда более совершенным. Тут бы и статья Хиронобу Сакагути злодеем. Действительно, 120 млн. – это стоимость производства пяти-десяти игр уровня номерных частей Final Fantasy. Финансовое положение Square резко пошатнулось, что в конце концов и привело к слиянию с Enix. Но так уж вышло, что компания устояла, а укрупнение пошло только на пользу. Объединенное издательство может позволить себе финансировать дорогие проекты, не боясь ошибиться. А что же сам Хиронобу Сакагути? Уволившись из Square по собственному решению, он основал независимую студию Mistwalker. Оставался вопрос: а на что же способен человек, лучшие игры которого вышли более десяти лет назад? Многие известные в начале девяностых разработчики, вроде Кармака с Ромеро, в ровно такой же ситуации оказались неспособными создать новый Doom. Хиронобу Сакагути заручился финансовой поддержкой Microsoft Game

Studios и переманил к себе нескольких бывших сотрудников Square – скажем, Кенсукэ Танаку, создателя сетевой службы PlayOnline. Кроме того, он намеренно снял с себя и своих людей всю скучную техническую работу по производству игр, подключая при необходимости другие компании (например, Artoon и Feel Plus). В августе 2004 года Сакагути анонсировал две RPG для Xbox 360 – Lost Odyssey и Blue Dragon, а также тактическую RPG для DS – ASH: Archaic Sealed Heat. Впрочем, несмотря на желание и дальше сотрудничать с Nintendo, пока имя Сакагути связывается исключительно с Microsoft. Помимо широко известных (и упоминающихся в каждой второй статье об Xbox 360) Lost Odyssey и Blue Dragon, работа идет над action/RPG под названием Cry On (анонсирована в 2005 году). Продюсер Хиронобу Сакагути, дизайнер персонажей Кумихико Фудзисака (Drakengard) и композитор Нобу Уэмацу – чем не идеальная команда? Первая из игр от Mistwalker – Blue Dragon – уже поступила в продажу в Японии. И уже разошлась тиражом в 150 тыс. копий – настоящий рекорд для Xbox и Xbox 360. Авторитетный журнал «Фамицу» поставил ей 37 баллов из 40 возможных. Что особенно важно, ни одна из новых игр от Хиронобу Сакагути не пытается быть «второй Final Fantasy». Это, несомненно, настоящие японские RPG, но они заметно отличаются от проектов Square Enix. В свои 44 года создатель Final Fantasy не разучился придумывать игры. А что с фильмами не получилось – так это нас уже не волнует. Впереди у нас, помимо вышеупомянутых проектов, еще три игры для Nintendo DS и Nintendo Wii от Mistwalker. Мы не знаем, как они будут называться, но можно предположить, что это также будут RPG. И мы верим: Сакагути-сан нас не разочарует.



Череда громких успехов, возможно, и заставила Хиронобу Сакагути переоценить свои силы, а также возможности Square.



# ХИРОСИ ЯМАУТИ

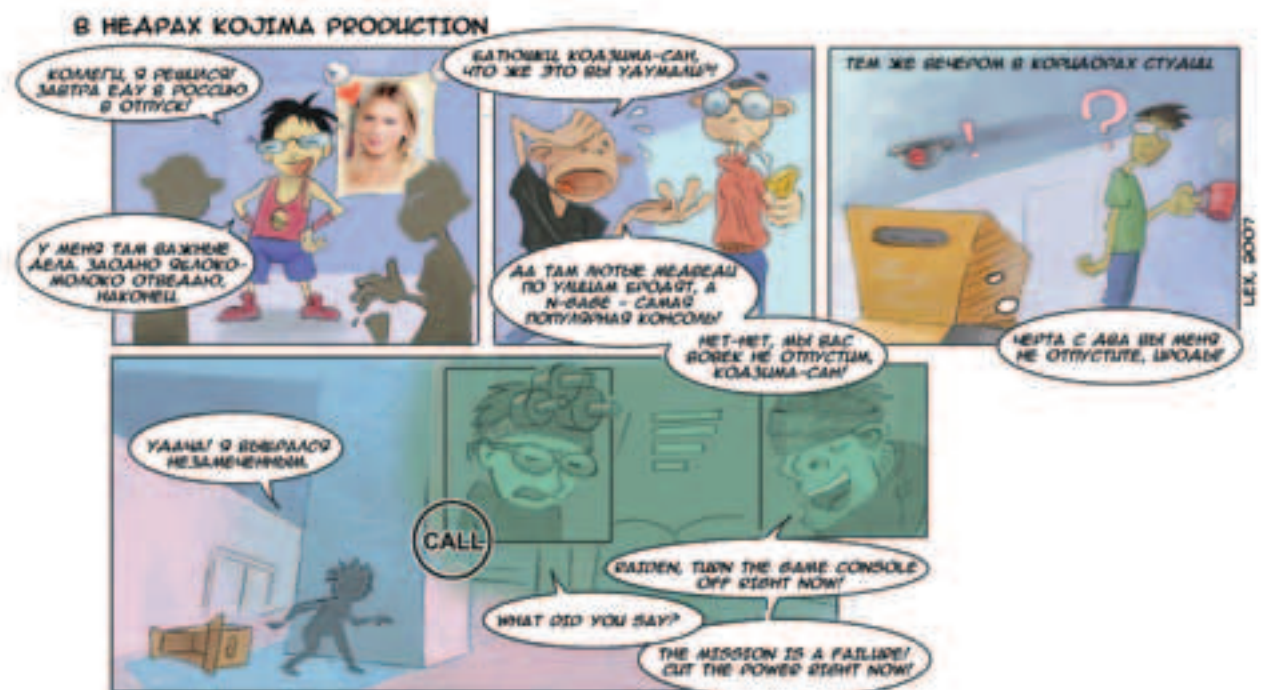


Несмотря на то что президент Nintendo почти никогда не играл сам, он мог мгновенно решить, какой проект добьется популярности, а какой – нет.

Третий президент Nintendo руководил компанией с 1949 по 2002 год, добровольно уступив пост Сатору Ивате. Именно он превратил маленькую фирму по производству игральных карт в корпорацию с капитализацией в несколько десятков миллиардов долларов. Его личное состояние, по данным на 2005 год, оценивается в \$1.8 млрд. Но это – ничто, по сравнению с подарком, который он сделал геймерам всего мира, – компанией Nintendo. Хироси Ямаути родился в 1927 году – единственный наследник мужского пола в семье Ямаути. В 1949 году находящийся при смерти дедушка попросил Хироси бросить учебу в университете, чтобы возглавить семейный бизнес. Молодой человек согласился, но при одном условии: в компании должен работать только один член семьи Ямаути – он сам. Остальных пришлось уволить, но на этом чистка не закончилась. «Мальчика» Хироси не воспринимали всерьез старожилы Nintendo, и один за другим все консервативные служащие были заменены молодым президентом на «своих людей». Агрессивный стиль управления сохранился и впредь. «Тиран» Хироси Ямаути принимал все важные решения в компании единолично. Например, несмотря на то что президент Nintendo почти никогда не играл сам, он мог мгновенно решить, какой проект добьется популярности, а какой – нет. Он ни в грош не ставил специалистов по маркетингу. Любые эксперты, как считает Хироси, отлично знают, что продается сейчас, но ничего не могут сказать о будущем. Nintendo даже в те далекие времена действовала совсем не так же, как другие японские корпорации. Хироси не воспитывал в сотрудниках любовь к фирме и не прививал им корпоративные ценности.

Вместо этого он заставлял их соперничать друг с другом и намеренно срамливал коллег. Боясь неудач, они работали за десятерых и выдавали по-настоящему гениальные идеи. Менее талантливые и удачливые вытеснялись из компании. Конечно, Хироси не слишком-то любил в Nintendo, зато уважали и боялись. Один из работников Nintendo говорил, что он и его друзья часто сравнивали президента с Motherbrain – боссом из боевика Metroid. Добившись успеха в бизнесе с игральными картами, Хироси Ямаути стал присматриваться к другим видам деятельности – от службы такси до сети «отелей любви» (love hotel). В 1969 году открылось игровое отделение – в складском помещении на окраине Киото. Новый сотрудник компании, Гунпей Йокой (будущий создатель Game Boy, Virtual Boy и WonderSwan), получил задание придумать «что-нибудь крутое». Так Nintendo начала заниматься электромеханическими игрушками. Затем – клонами Pong. И, наконец, хорошо известными в бывшем Советском Союзе системами Game & Watch. Когда дела игрового подразделения пошли хорошо, Хироси Ямаути задумал еще более яркий проект. Он хотел выпустить продукт, который конкуренты не смогли бы скопировать, по крайней мере, в течение года. И при этом такой дешевый, чтобы любая семья могла позволить себе покупку. Ключ успеха будущей консоли Famicom (NES) крылся в том, что Nintendo заказывала компоненты для нее огромными оптовыми партиями по низким ценам. Поэтому любой «клон» он менее крупного производителя неминуемо в рознице стоил бы куда дороже оригинальной приставки. По крайней мере, в первые годы существования системы. Помимо этого, Хироси

Ямаути прекрасно знал, что главное в любой платформе – игры, а не железо. Поэтому NES оказалась самой удобной приставкой для программистов. Президент Nintendo считал, что игры создают не инженеры, а люди творческие, и незачем отвлекать их талант на решение дурацких технических задач. Одним из таких людей, к слову, стал знаменитый Сигеру Миямото, которого Хироси Ямаути тоже попросил «сделать что-нибудь крутое» (в этом случае получился Donkey Kong). Игры стали основным бизнесом Nintendo, причем в двух секторах рынка сразу – домашних и портативных консолей. Несмотря на то что несколько продуктов компании провалилось (Virtual Boy и Nintendo 64 DD), в целом Nintendo всегда оставалась лидером игрового рынка. Низшей точкой развития компании в новейшее время, пожалуй, стоит считать конец жизненного цикла GameCube и появление PSP – первого значительного конкурента линейки Game Boy. Именно в эти годы Хироси Ямаути и уходит в отставку, подарив своему наследнику, Сатору Ивате, проект Nintendo DS. Как он говорил журналистам, «если DS добьется успеха, нас ждет райская жизнь, в случае провала мы угодим прямоком в ад». Старый волк не промахнулся – DS и Wii и вправду оказались ровно тем, что нужно геймерам. Вплоть до июня 2005 года Хироси Ямаути оставался членом совета директоров Nintendo. Только убедившись в том, что компания без него не пропадет, он окончательно ушел на пенсию. Теперь он занимается благотворительностью, следит за игрой купленной им бейсбольной команды Seattle Mariners. А Сатору Ивата достойно продолжает все его начинания.





# СИД МЕЙЕР

Сид Мейер родился в Детройте в 1954 году. О детстве будущего программиста и геймдизайнера известно мало. Историю Сида Мейера обычно ведут с того дня, когда он вместе с Биллом Стили решил заняться играми. По легенде, однажды Сид и Билл проводили время за аркадным автоматом с какой-то самолетной стрелялкой. Билл, бывший военный пилот, был поражен, как Сиду удается раз за разом ставить рекорды по набранному очкам. Тогда Сид засмеялся и сказал, что искусственный интеллект у компьютерного пилота настолько предсказуем, что всегда можно заранее догадаться, что он выкинет. Более того, он заявил, что может создать AI гораздо лучше, всего-то за две недели, и заключил с Биллом пари. Так, собственно, и была основана MicroProse. Эта история очень похожа на правду – в 80-х годах многие программисты вместе с друзьями собирали компьютеры или писали программы в свободное от основной работы время. Если у них выходило что-то путное – на свет рождалась новая компания.

Конечно, за две недели игры не делаются. Но уже первые проекты Мейера, вроде NATO Commander (1984) и Solo Flight (1984), показали: он понимает, что нужно геймерам. При этом он отдавал предпочтение двум жанрам – точным симуляторам военной техники и компьютерным версиям сложных настольных игр-стратегий. Именно в их рамках он и создал два своих главных шедевра. Игра F-19 Stealth Fighter, вышедшая в 1988 году, по праву стала одним из главных хитов на PC в конце 80-х годов. Даже в советских НИИ на всех компьютерах непременно были установлены три игры – Prince of Persia, M1 Abrams Battle Tank и F-19 – о чем блестяще написал Виктор Пелевин в «Принце Госплана». Возможно, эта игра стала единственным достоверным (насколько это было

возможно в то время) авиасимулятором, который добился массовой популярности среди геймеров. В наши дни все иначе – или популярность, или достоверность. Любопытно, что игра появилась в продаже еще до того, как правительство США объявило о проекте F-117, настоящем «самолете-невидимке», который собиралось поставить на вооружение. Однако Сид Мейер, используя данные из открытых источников информации, более-менее сумел предугадать, на что будет способен истребитель будущего, и симитировать эти возможности в игре. Отлично были построены и миссии по проникновению на территорию противника сквозь систему его противовоздушной обороны. Многие отмечают, насколько они схожи с реальными событиями Войны в Персидском заливе несколькими годами позже. При всем этом, несмотря на правдоподобие и огромное количество управляющих кнопок, с F-19 можно было достаточно быстро освоиться. F-19 – один из тех проектов, которые привили интерес к компьютерным играм множеству людей и сформировали их устойчивую аудиторию.

Другой хит – стратегия Civilization, по словам Мейера, был вдохновлен настольной игрой с тем же названием (издана в 1980 году в Великобритании). Собственно, это неудивительно. Многие варгеймы и стратегии в то время строились так: за основу геймплея бралась настольная игра, но все сложные расчеты, броски виртуальных кубиков и прочая рутина перекладывались на компьютер. Civilization не являлась первым проектом такого типа. Более того, Сид Мейер – всего лишь третий разработчик, кому в голову пришла мысль создать компьютерную версию Civilization. Просто двое других (Даниэль Бери, создатель M.U.L.E. и The Seven Cities, а также Дон Даглоу, автор Utopia) не довели дело до конца. У Сида Мейера и до, и после

Civilization, выходили другие пошаговые стратегии. Но в историю разработчик вошел именно как создатель Sid Meier's Civilization.

Думаю, дело в том, что Civilization – больше, чем игра. Это квинтэссенция того, что люди вообще ждут от компьютерных развлечений. Особенно люди, которые до этого игры в глаза не видели. Это достоверный и законченный мир, который развивается по известным и заранее заданным законам, но каждый раз по-разному. С игрой можно экспериментировать до бесконечности, проводить сравнения с реальной земной историей, отыгрывать роль злого тирана или справедливого правителя. Геймеру предлагается невиданная свобода действий, а все ограничения вполне укладываются в рамки здравого смысла. Игра не делится на уровни – ее нужно прожить, от 4000 года до нашей эры и до полета на Альфу Центавра. И все это – в 1991 году! Сид Мейер усердно трудился на благо MicroProse вплоть до 1996 года, подарив нам Railroad Tycoon, Pirates! и еще с десяток менее известных в наши дни хитов. Затем он покинул компанию и основал студию Firaxis Games, где продолжил работать на своими же сериалами (включая Civilization). Конечно, можно сказать, что со времен варгейма в реальном времени Sid Meier's Gettysburg! (1997), Сид Мейер не выпустил ни одной по-настоящему новой игры. Ведь четвертая часть Civilization недалеко ушла от первой (если, конечно, не считать интерфейс и графику) – принципиальных отличий очень немного. Но дело в том, что в основе любой серьезной глобальной пошаговой стратегии в наши дни лежит все та же Civilization. Собственно, именно это и есть главное достижение Сида Мейера. А то, что он не растерял все навыки и до сих пор методично совершенствует свое детище, лишь заставляет уважать его еще больше. **М**





# FINAL FANTASY XII:

## ТАКТИКА

Вторая часть тактики по Final Fantasy XII практически полностью посвящена охоте. Почти полсотни уникальных монстров – «меток», как величают их игра, являют собой вызов игроку, предлагая альтернативу сюжетным боссам. Советы по обнаружению и расправе над этими противниками мы и предложим вам в этом материале.

О новых охотах можно узнать или в тавернах, или (если речь об элитных метках) непосредственно в клане. В зависимости от успехов, ваш ранг в клане будет увеличиваться. Ниже представлен список всех рангов и необходимых достижений.

### 1. Moppet

0 меток, 0 очков

### 2. Hedge Knight

2 метки, 700 очков

### 3. Rear Guard

4 метки, 8000 очков

### 4. Vanguard

8 меток, 20000 очков

### 5. Headhunter

10 меток, 30000 очков

### 6. Ward of Justice

12 меток, 40000 очков

### 7. Brave Companion

14 меток, 100000 очков

### 8. Riskbreaker

16 меток, 200000 очков

### 9. Paragon of Justice

24 метки, 250000 очков

### 10. High Guardian

28 меток, 300000 очков

### 11. Knight of the Round

32 метки, 500000 очков

### 12. Order of Ambrosia

более 45 меток, 1000000 очков, полностью заполненный Sky Pirate's Den

Обратите внимание! Следующие статусы никогда не работают на метках: Instant Death, Warp, Break, Gravity, Syphon, Wither, Adde, Charm, Bonebreaker, Sight Unseeing, Achilles, Numerology. Expose и Shear – напротив, действенны против всех.

### 01. Rogue Tomato, 134 HP

Требования: нет.

Первая и обязательная жертва.

### 02. Thextera, 380 HP

Требования: убитый Rogue Tomato. Можно выполнить до посещения дворца.

Если вы уже заглянули в Нальбину и купили Mage Masher, вам будет легче – под Silence монстр не сможет позвать на помощь волков. На пару с Пенелопой бить его будет легче. Не забудьте перебить окружающих волков прежде, чем нападать на метку.

### 03. Flowering Cactoid, 755 HP

Требования: ранг 2. Можно выполнить до посещения дворца. Его атака 1000 Needles смертоносна – имейте в запасе пару-тройку Phoenix Down'ов и не приходите к нему в одиночестве. И, само собой, перебейте кактусов в окрестности, дабы не мешались.

### 04. Wraith, 5146 HP

Требования: ранг 2, после побега из тюрьмы.

Лечащая магия отнимает у него HP, так что можете этим воспользоваться. Он не начнет атаковать, пока вся ваша партия не получит статус Doom – а это можно отложить с помощью Shell.

### 05. Nidhogg, 6079 HP

Требования: ранг 2, пройденные Lhusu Mines.

На этой змее с самого начала имеются баффы – имеет смысл некоторое время не вступать в бой, подождав, пока время их действия кончится. И не забудьте обезопаситься с помощью Protect.

### 06. White Mousse, 69469 HP

Требования: ранг 4, после побега с «Левиафана».

Когда мусс появится, имеет смысл выманить его наверх лестницы, чтобы не спровоцировать атаку ящерицы, прячущейся в углу. Ослепить его – дело обязательное, а вот как справиться с его магией – вопрос открытый. Можно использовать на него Berserk, если у вас хорошая защита и вы готовы долго лечиться; можно – Reflect, но в этом случае Waterga будет восстанавливать HP ему же; наконец, можно просто дождаться возможности приобрести Viking Coat, дающие иммунитет к воде. И, само собой, не стоит забывать о слабости мусса к огню.

### 07. Ring Wyrn, 128648 HP

Требования: ранг 4, после побега с «Левиафана». В локации (Windtrace Dunes) должна быть песчаная буря.

Как и в случае с предыдущей меткой, для экономии собственных нервов рекомендуется не пытаться одолеть живучую вражину сразу же по мере ее появления, а подождать и поднакопить уровней. Один раз за битву дракон использует Restore, восстановив себе приличный кусок своих непомерных жизней. Несмотря на то что он часто атакует огненным дыханием, именно к огню он и слаб. Если сможете поддерживать Белиаса в живых издали, попробуйте такой подход: ведь Confuse, который часто попадает на ваших персонажей с атаками дракона, не действует на огненного эспера. Если же вы атакуете тремя персонажами, старайтесь держать их по отдельности, дабы дыхание не накрыло всех сразу. Также резонно убежать от него – вокруг него самого ли, или же прячьтесь за камнями: неповоротливость противника вам на руку.

### 08. Wyvern Lord, 18669 HP

Требования: ранг 3, после побега с «Левиафана». Восслер в этом бою будет вам

очень на руку: он владеет телекинезом, способным наносить урон летающим тварям, – а эта метка относится именно к таким. Поэтому вам придется запастись магией или дальнобойным оружием, или же использовать могучего Белиаса.

### 09. Marilith, 54921 HP

Требования: ранг 4, после побега с «Левиафана».

Находится в Invitation to Heresy (туда можно проникнуть из локации Shimmering Horizons в Westersand), появляется рядом с местом, где в пещеру проникают солнечные лучи, в том случае, если вы находитесь в локации более пяти минут. Змея быстрая и сильная; рекомендуется иметь в команде Ларсу, дабы тот стоял на раздаче бесплатных снадобий.

### 10. Enkelados, 18709 HP

Требования: ранг 3, после побега с «Шивы».

Находится в The Shred; для его появления необходимо вырезать всех монстров в одной локации, затем покинуть ее и вернуться снова. Этот противник не только прост сам по себе, но на него действуют практически все негативные статусы, кроме яда. Спящий глухой паралитик под градом магических атак? Запросто!

### 11. Croakadile, 19449 HP

Требования: ранг 3, после побега с «Шивы».

Если у вас уже есть готовый «танк» (см. предыдущий номер) и крокодил ослеплен, то вам совершенно не о чем беспокоиться – просто держитесь от врага подальше, подставив «танка» под атаки. Если крокодилу некого атаковать, он использует Renew, полностью вылечиваясь. Впрочем, если у вас уже есть Reverse, вы можете устроить ему небольшой сюрприз...

### 12. Ixtab, 22562 HP

Требования: ранг 3, после Heppe Mines.

Достаточно простой противник; главное – не забывать лечиться от Stop.

### 13. Feral Retriever, 22559 HP

Требования: ранг 3, после достижения горы Bur-Omisace.

Достаточно простой противник, за исключением атаки Balance, которую он использует при невысоких HP – так что поставьте последние 20% его HP снять цепочкой квикенингов.

### 14. Vorpal Bunny, 20010 HP

Требования: ранг 4, после победы над судьей Берганом.

Подлый заяц убегает. Дабы не превращать охоту в «Ну, погоди!», используйте Berserk:



Автор:  
Сергей Цилнорик  
td@gameland.ru



озверев, заяц потеряет желание убежать и будет тщательно пытаться расправиться с вами.

### 15. Mindflayer, 31161 HP

Требования: ранг 5, после победы над судьей Берганом. Позаботьтесь о том, чтобы вам было чем противостоять частым заклинаниям Stop. Когда его HP станет маловато, он использует Soul Etude, чтобы полностью вылечиться (один раз за бой). Это можно предотвратить и облегчить бой с помощью уже упоминавшейся ранее комбинации статусов Berserk и Blind.

### 16. Bloodwing, 41171 HP.

Требования: ранг 5, после победы над судьей Берганом. Нужен Varheim Key: чтобы его получить, принесите цветок, полученный после победы над Flowering Sactoid (3), жене Dantro (ее можно найти в Estersand, у палатки в деревне на южном берегу реки), а затем следуйте ее инструкциям. Метка находится в West Annex, в центральном тупичке.

Это летающий враг, так что запаситесь соответствующей экипировкой и умениями и не забудьте освободить пространство вокруг от врагов.

### 17. Atomos, 40020 HP

Требования: ранг 4, после победы над судьей Берганом. Очень простая метка. Его можно убить просто по пути в Аркадес, благо через Northern Skirts пройти придется.

### 18. Roblon, 177365 HP

Требования: ранг 7, после победы над судьей Берганом и королем бомб на развилке в Salikawood. Проход к Overlooking Eternity, локации, где скрывается метка, не показан на карте: ищите его на севере – северо-западе The Slumbermead.

Битва сложная и требующая больших затрат времени и ресурсов (снадобья, эфиры, эликсиры). Достигнув Overlooking Eternity, не торопитесь вперед! Каждые пару шагов там – новое место возрождения скелетов; если поспешите – можете вообще умереть, не достигнув самой метки. Скелеты продолжают плодиться и во время боя с големом, и именно они и будут создавать основные трудности. Holy Lance в этом бою вам очень пригодится. Сам же голем имеет пренеприятнейшую атаку Fear, отнимающую все MP. Чем меньше у него жизней, тем выше защита.

### 19. Braegh, 42383 HP

Требования: ранг 5, после победы над судьей Берганом и королем бомб на развилке в

Salikawood. Находится в локации Corridor of Ages.

Имейте наготове Esuna и лечащую магию, используйте слабость врага ко льду – и проблем не будет.

### 20. Darksteel, 111331 HP

Требования: ранг 5, после достижения Аркадеса. Замедлить и отравить. Ближе к финалу битвы, когда черепаха начнет плодить Darkra, можно переключиться на лечение снадобьями, врубить Reflect и позволить метке самоубиться.

### 21. Vyraal, 106616 HP

Требования: ранг 6, после посещения лаборатории. Самый простой способ расправиться со злым и живучим драконом – усыпить его, установить на себя Reflect и отражать на него Aeroга. Виера-помощница не будет атаковать врага, если вы не целитесь в него.

### 22. Lindwyrm, 228469 HP

Требования: ранг 6, после посещения лаборатории. Появляется в Garden of Life's Circle только в случае, если небо облачное (редкие облака не годятся, равно как и дождь). Чтобы сменить погоду, нужно полностью покинуть Tchita Uplands.

Собственно, первая метка, у которой HP больше, чем у финального босса игры. Постарайтесь прийти к нему командой с нечетными уровнями, чтобы избежать Lv.2 Sleep и Lv. 4 Break. Стратегия со сном и Aeroга отлично работает и в этом случае.

### 23. Overlord, 64325 HP

Требования: ранг 7, после посещения лаборатории. Слабость к воде. HP у него немного, но когда их становится совсем мало, начинает звереть. Квикенинги в помощь.

### 24. Goliath, 224294 HP

Требования: ранг 7, после посещения лаборатории и победы над королем бомб на развилке в Salikawood.

Зачистите окрестности от простых монстров прежде, чем вступать в бой. Простой способ победить – использовать Reflect и держать дистанцию: в таком случае он будет кастовать на вас заклинания, которые в него же в итоге и попадут.

### 25. Deathscythe, 125601 HP

Требования: ранг 7, после посещения лаборатории и победы над королем бомб на развилке в Salikawood. Появляется в Cloister of the Highborn, если у одного из ваших персонажей меньше 10% HP.

Не забудьте вылечиться. Использование Holy Lance очень







помогает в этой битве. Также действенна стратегия с Reflect и отражением на врага Curaja.

### 26. Deathgaze, 184000 HP

Требования: ранг 8, после того как к команде присоединится Реддас. Поговорите в любом аэродроме с сыном путешественной семьи (клиентом), затем слетайте куда-нибудь на воздушном корабле и поговорите с сыном снова – это увеличит шансы того, что в следующий ваш полет вы встретите монстра. Он начинает битву с иммунитетом к физическим атакам. Только вот дело-то в том, что его можно уничтожить лишь тремя заклинаниями: Reverse, Renew – и затем Flare, чтобы добить окончательно.

### 27. Diabolos, 93551 HP

Требования: ранг 7, после того как к команде присоединится Реддас. Чтобы попасть в Site 11, где находится метка, нужно предварительно расправиться с Antlion (38) и посетить Phon Coast, где рядом с жителем Бужербы будет лежать ключ. У него слабость к воде. Bubble для этой битвы просто-таки необходим: очень уж больно бьет. В середине боя стоит ждать появления у него иммунитета к физическим атакам – стоит перейти на Flare. Этого монстра лучше оставить для более высоких уровней команды.

### 28. Piscodaemon, 49660 HP

Требования: ранг 6, после того как к команде присоединится Реддас. Самая большая сложность – пройти к нему через весь Givuegan. Испытание терпения, но никак не силы вашей команды – демон слишком прост.

### 29. Wild Malboro, 110842 HP

Требования: ранг 8, после того как к команде присоединится Реддас. В начале боя расправьтесь с мелочью и используйте Dispel на большого монстра. Он может вылечиться разок, да поставьте защиту от физических атак: вы вольны не допустить этого, разрядив квикенинг, когда у него останется четверть жизни. В противном случае – Aeroga.

### 30. Catoblepas, 187991 HP

Требования: ранг 7, после того как к команде присоединится Реддас. В комнате с сейвпоинтом в центре пещеры поищите секретный проход – он приведет вас к метке. Битва должна быть достаточно шаблонной: враг, конечно, силен, но разве банальными физическими атаками можно кого-то удивить?

### 31. Fafnir, 1390378 HP

Требования: ранг 8, после того как к команде присоединится Реддас. Необходимо, чтобы в локации Silverflow's End был буран. Поговорите с Relj – начнется буран – затем следуйте по маршруту Freezing Gorge – Head of the Silverflow – Icebound Flow – Karydine Glacier – Silverflow's End. Нет, в числе его HP нет ошибки на порядок: их действительно почти полтора миллиона. Вам потребуется лучшая броня, но даже она вряд ли спасет вас от Shock. Можно предусмотрительно надевать Mirror Mail на цель одного заклинания каждый раз, как будет высвечиваться сообщение о том, что враг готовится его закастовать. Если и более «дешевый» способ борьбы с ним – найти место, где он не сможет достать до вас атаками (например, на юго-востоке за камнем) и будет вынужден использовать только заклинания – и обвешаться Reflect'ом.

### 32. Pylraster, 493513 HP

Требования: ранг 8, после прохождения маяка. Найти его можно у входа в маяк, локация They Who Thirst Not. В середине боя монстр использует Glowing Threat, увеличивая свой уровень до 99, и начнет бить гораздо сильнее. На него действует Slow. «Танк» с хорошим щитом и перчатками также сослужит вам хорошую службу – враг будет атаковать его и промахиваться.

### 33. Cluckatrice, 3067 HP

Требования: ранг 2, после побега из тюрьмы. В солнечную погоду перебейте всех монстров на Gizas North Bank, покиньте локацию и затем вернитесь туда. Погода в Гизе будет всегда солнечной до «Шивы», после чего она сменится на пасмурную, а после посещения вами джунглей начнет чередоваться с периодичностью примерно в час игрового времени. Первая из «элитных меток». Ослепить цыплят и использовать Disable на насекомке – хороший способ себя обезопасить.

### 34. Rocktoise, 17458 HP

Требования: ранг 2, после побега из тюрьмы. Blind и Slow помогут в этой битве. Еще больше подсобят дальнбойные виды оружия и поддержание дистанции – к примеру, от атак черепахи можно скрыться в тоннеле, спасаясь от ее заклинаний с помощью Reflect.

### 35. Orthros, 87141 HP

Требования: ранг 5, после побега с «Шивы». Появляется в Southern Sluiceway, если команда состоит только из девушек (гости не в счет).

Это же Ультрос из FFI! Он силен. Старайтесь использовать его слабость к огню; как вариант – призовите Белиаса несколько раз. Он находится по соседству с White Mousse, так что обоих слизней можно перебить за один заход.

### 36. Gil Snapper, 86956 HP

Требования: ранг 4, после побега с «Шивы». Встречается на локации Tracks of the Beast при грозе (очень сильный дождь и молнии). Чтобы попасть в эту локацию, нужно срубить шесть засохших деревьев (Throne Road, Nomad Village, Gizas North Bank, Crystal Glade, Toam Hills, Starfall Field) и пройти по образовавшемуся мостику в Gizas South Bank. Сама битва будет несложной, если не забудете про обычные баффы.

### 37. Trickster, 62321 HP

Требования: ранг 5, после достижения горы Bur-Omisace. Появляется в Frozen Brook с 30% вероятностью; о том, что метка на месте, вам сообщит Монид. Он невидим и бежит. Быстро, очень быстро. А также больно бьет и меняет свою стихийную слабость. Ответ на все подобные вопросы – неэлементальная и дальнбойная магия Bio. Или же квикенинг перед тем, как он поставит иммунитет от физических атак.

### 38. Antlion, 106499 HP

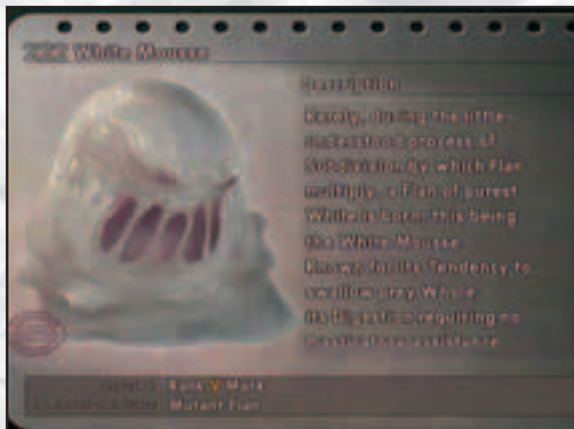
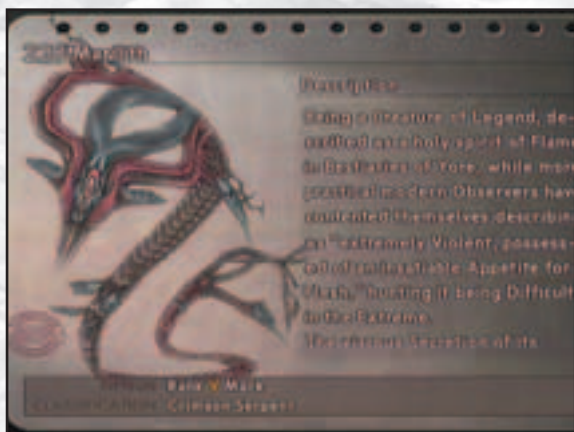
Требования: ранг 5, после достижения горы Bur-Omisace. Поскорее перебейте окружающих мантисов с помощью Aeroga, иначе метка поглотит их и станет сильнее. После Enrage есть резон добить врага квикенингами.

### 39. Carrot, 110842 HP

Требования: ранг 7, после победы над судьей Берганом. Метка находится в Sun-dappled Path, но только в случае, если со входа в Salikawood вы не убили ни одного монстра. По сути, Carrot – очень сильный и живучий Malboro. Ribbon спасет вас от плохих статусов, а квикенинг под конец битвы – от необходимости долго разбираться с удвоившим уровень монстром.

### 40. 1) Gilgamesh, 123103 HP; Enkidu, 33052 HP. 2) Gilgamesh, 473246 HP; Enkidu, 140162 HP.

Требования: ранг 7, после посещения лаборатории. Необходимо предварительно расправиться с Antlion (38) и получить ключ к Site 11 (см. Diabolos (27)). Гильгамеш обозначает каждые отнятые у него 20% HP сценкой. При первой встрече, когда у него остается от 40 до 20% HP, укра-





КРАТОС МЕРТВ И НИЗВЕРГНУТ В АД.  
НЕТ ЛУЧШЕ СПОСОБА РАЗОЗЛИТЬ ЕГО.

# GOD OF WAR II

НАЧАЛО КОНЦА  
В АПРЕЛЕ 2007



СЫГРАЙ В GOD OF WAR II РАНЬШЕ ДРУГИХ!  
ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ ИГРЫ - ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!  
КУПИ ДЕМО-ВЕРСИЮ GOD OF WAR II ЗА 149 РУБЛЕЙ  
И ПОЛУЧИ СКИДКУ 200 РУБЛЕЙ ПРИ ПОКУПКЕ ПОЛНОЙ ВЕРСИИ ИГРЫ!  
ТОЛЬКО В МАГАЗИНАХ "СОЮЗ", "ХИТ-ЗОНА", "М.ВИДЕО" И GAME PARK!

18+

www.pegi.info

GODOFWAR.COM

PlayStation 2

ПОЛНОСТЬЮ  
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



дите у него Genji Shield; при числе HP, меньшем, чем 20% – Genji Gauntlets. Разберитесь сперва с собакой и старайтесь не держать всех персонажей на одной прямой, чтобы избежать массовых ранений от Ultimate Illusion. Во время второй битвы на 40% HP у Гильгамеша можно стянуть Genji Helm, на 20% – Genji Armor. Он будет использовать Lv2 Sleep, Lv3 Disable и Lv4 Break – позаботьтесь, чтобы ваши персонажи не попадали под эти заклинания. Верного пса рекомендуется усыпить, вымазать в масле (Oil) и поджечь обильными Firaga, ибо с двумя врагами справиться не в пример сложнее. Сам Гильгамеш под конец боя использует защиту от всех атак, снимающуюся после двух использований им Monarch Sword – употребите данное время на лечение и прокастовку баффов. Самый простой вариант, конечно, – «танк» с Decoy и Reverse.

**41. Belito (Ba'Gamnan), 115659 HP; Bwagi, 27326 HP; Gijuk, 27326 HP; Rinok, 27326 HP;**

Требования: ранг 5, после посещения лаборатории и победы над Trickster (37). Метка находится в Withering Shores, в той части локации, куда добраться можно только через пещеры. С прихвостнями разговор как с собаками – сон, масло, Firaga. Главаря же коллективно запинать не составит труда; главное – держаться порознь.

**42. Behemoth King, 1668491 HP.**

Требования: ранг 8, после того как к команде присоединится Реддас, и победы над Fafnir (31). Находится в The Edge of Reason после истребления всех монстров, включая появляющихся вновь, в The Edge of Reason и The Icefield of Clearlight. Возьмите Фафнира и сделайте его вдвое хуже – получите представление о том, что вас ожидает. У него больше HP, мощнее атаки; он игнорирует Reflect и Evade (что делает щиты бесполезными), контратакует; ваши персонажи получают часть наносимых ему повреждений; наконец, когда у него остается мало жизни, наносимые ему повреждения снижаются на треть, а максимальный урон уменьшается с 9999 до 6999 HP. Приходить к нему стоит только с хорошо прокачанной и экипированной командой и знанием дела.

**43. Ixion, 306559 или 166559 HP.**

Требования: ранг 8, после прохождения маяка. Появляется произвольно в подземеелье маяка и имеет 300 тысяч HP на внешнем круге подземеелья и 170 – на внутреннем. Поэтому

резонно ездить на лифте вверх-вниз: если по прибытии в подвал обычные монстры отсутствуют, значит, метка там. Berserk позволит убедиться в том, что свой арсенал опасных заклинаний он использовать не будет.

**44. Shadowseer, 278078 HP**

Требования: ранг 10, после прохождения маяка. Появляется в Hell's Challenge после убийства Феникса и активации четырех пьедесталов на каждом этаже подземеелья. Пьедесталы активируются с помощью черных орбов, которые необходимо «скармливать» алтарям, пока есть возможность, и открывают путь на следующие этажи. К Фениксу можно попасть из северо-восточной комнаты первого этажа (Penumbra). Количество орбов, необходимое для алтарей (начиная с северо-востока, против часовой стрелки): Penumbra – 18, 9, 6, 3; Umbra – 15, 9, 18, 15; Abyssal – 15, 21, 12, 27. Сам по себе противник не столь и сильный, Shadowseer пользуется помощью других боссов маяка. Потеряв 25% HP, он станет неуязвим, пока вы не победите вызываемых им поочередно Pandaemonium, Slyt, Fenrir и Phoenix – в то время как он продолжит портить вам баффы и насыпать всяческую порчу на вашу команду.

**45. Yiazmat, 50112254 HP.**

Требования: ранг 11, после прохождения маяка и убийства всех меток и Hell Wyrm (см. ниже). Язмата можно найти в Колизее рядом с маяком. Это самый отвратительный босс из всех, что знала серия Final Fantasy. 50 миллионов HP! Естественно, снести столько за один присест не удастся (рекордное время, насколько я слышал, 50 минут – при том, что Emerald Weapon в FFXIII убивался быстрее, чем за полторы минуты) – так что, откусив от его обильных HP кусочек, можно вернуться, отдохнуть, закупиться едой, сохранить... Да, его возможно убить и с командой второго уровня!.. Если вам нечего делать несколько месяцев кряду.

**Без номера: Hell Wyrm, 8930711 HP.**

Требования: победить Vyraal, получить Dragon Scale, вернуться к месту битвы с Vyraal, осмотреть мельницу #10, поговорить с философом и получить Ageworn key. Затем – зайти в Sochen Cave Palace со стороны Tchita Uplands, добраться до Destiny's March, зайти туда с востока и направиться на юго-запад, открывая двери

по часовой стрелке до востока. В случае, если все сделано верно, получите сообщение о том, что дверь на западе открылась – следуйте туда и используйте Ageworn key. Язмат слаб к темному элементу, Hell Wyrm – к светлому. При битве с ним также можно покидать поле боя и сохраняться – HP дракона не восполняется. С сильной командой и хорошими гамбитами большую часть боя можно наблюдать расслабившись – из сюрпризов вас ждет только Invert с последующими сильными стихийными заклятиями да тот факт, что каждый из маленьких квадратиков, появившихся под линейкой жизни супостата, символизирует целую такую же линейку. Да пребудет с вами терпение! ☑







\* Фантазия

реклама

# LCD-мониторы *Fantasy*\*

Изысканность высоких технологий

Контрастность 2000:1 • Яркость 300 кд/м<sup>2</sup> • Время отклика 4 мс

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76  
(бесплатная горячая линия по России)  
[www.lg.ru](http://www.lg.ru)

Во Власти Качества





# PlayStation Выходит в онлайн:

## Вторая попытка

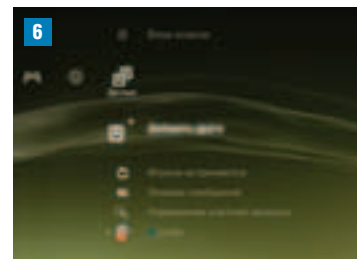
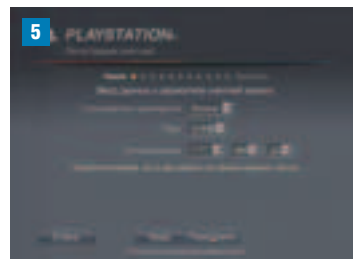
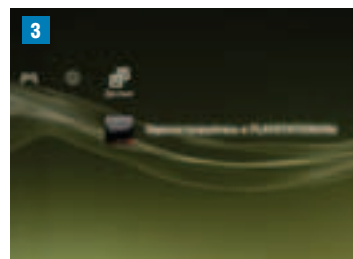
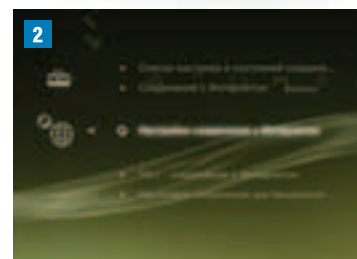
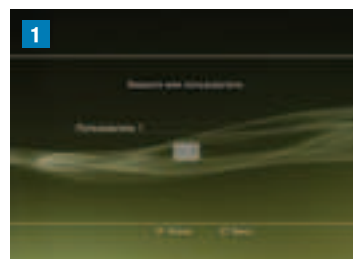


Автор:  
Игорь Соинин  
zontique@gameland.ru

**Х**box 360 доминирует на рынке онлайн-игр уже полтора года. Несколько десятков номеров тому назад мы разбирались с сетевыми возможностями PlayStation 2 и пришли к неутешительному выводу: Xbox Live крыла тогдашнюю Central Station, как бык овцу. Но европейский запуск PlayStation 3 уже на носу, и на ринге сетевых развлечений появляется еще один боец нового поколения. Sony увлекает игроков совершенно бесплатной онлайн-игрой, и это, конечно, очень соблазнительно. Сетевую службу переименовали в PlayStation Network, и мы уже подключились к американским и японским серверам, чтобы посмотреть, к чему привело противостояние Sony и Microsoft. Итак, предположим, что заветные пять килограммов высоких технологий нашли свой путь к вашему телевизору. Что дальше? Xbox 360 требует подключения через сетевую кабель и не поддерживает Wi-Fi (хотя и может работать с внешним адаптером). PlayStation 3 устроена немного иначе. Любую

версию приставки можно подключить через локальную сеть (как и Xbox 360), а Premium-модель с винчестером на 60 Гбайт вдобавок поддерживает соединение по беспроводной технологии Wi-Fi. Мы распаковываем черную красавицу и смотрим, как она встретит интернет-энтузиаста.

Что может сделать с сетью наша PlayStation 3? Да, в общем, ничего особенного. Консоль умеет работать с USB-мышью и клавиатурой, благодаря чему встроенным браузером становится удобно пользоваться (если у вас нет PC). Как и на PSP, вводить адреса сайтов с геймпада — сущее мучение. Страничек, созданных специально для PS3, практически не существует, а из современных и популярных интернет-сервисов на PS3 стабильно и корректно работают примерно четыре сайта из пяти. В таких условиях главными онлайн-развлечениями поневоле становится магазин PlayStation Store и многопользовательские режимы в играх. Что ж, посмотрим, что Sony может нам предложить.



**1** Сначала консоль предлагает ввести имя локального пользователя. Если за приставкой будут проводить время несколько человек, то каждому стоит создать по пользователю — так вы можете быть спокойны за свои сохраненные игры. Глобальные настройки, вроде

языка системы или параметров видеосигнала, едины для всех пользователей.

**2** Теперь пора выставить настройки соединения с Интернетом. Поддерживается два основных метода: проводной через сетевую кабель и беспроводной по технологии Wi-Fi.

Попдробности обсудите со своим сетевым администратором.

**3** Если вы установили верные настройки и консоль вышла в Сеть, первым делом она потребует обновить прошивку. Внимание! Придется качать файл размером в 100 Мбайт без возможности докачки. Когда

свежая прошивка установлена, пора обратить внимание на пункт «Друзья» с единственной кнопкой — «Зарегистрируйтесь в PlayStation Network».

**4** Русский язык в меню регистрации, как видите, работает не совсем корректно...

**5** ...и это объяснимо. На момент сдачи номера в печать, PlayStation 3 еще не была запущена в Европе, поэтому нам пришлось выбирать между японским (если мы «живем» в Японии) или английским (если в США) языками.

**6** Зарегистрировав обезьяну по имени zonty, мы получаем доступ к меню «Друзья» и можем отправлять и получать сообщения. Смешная неточность перевода: пункт «Players met» («Встреченные игроки») сейчас носит название «Игроки встречаются».



## ДЕМОВЕРСИИ:

**Gran Turismo HD Concept**

Кадзунори Ямаути и Polyphony Digital собирались было сделать пятую часть Gran Turismo, но что-то пошло не так, и к запуску PlayStation 3 главные виртуальные гонщики планеты смогли подогнать только бесплатную демоверсию Gran Turismo HD Concept с десятью машинами, одной трассой и двумя режимами – Time Trial и Drift. Игра мало чем отличается от Gran Turismo 4, и два самых ожидаемых нововведения – модели поврежденных и салонов машин – так и не появились. Графика соответствует мощностям PlayStation 3, асфальт блестит шейдерами, а эффект HDR-освещения ослепит вас на выезде из специального подготовленного тоннеля. Gran Turismo HD Concept может отправлять ваши рекорды на мировой сервер и сравнивает их с достижениями других игроков. И, наконец, **ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ** для серьезных владельцев рулей с обратной связью. Американская версия Gran Turismo HD Concept не поддерживает функцию Force Feedback, чем совершенно портит удовольствие от поездки. В японской версии обратная связь есть. Ничто не мешает вам скачать оба варианта, да и европейский в придачу, но мы предупредили.

**Ridge Racer 7**

Как любит говаривать Каз Хирай, президент Sony Computer Entertainment, «Пи-и-и-идж Рейсер!». Седьмая часть мало чем отличается от шестой, которую Namco подогнала к запуску Xbox 360: физическая модель всё так же не имеет никакого отношения к реальному миру, а вымышленные машинки опять раскрашены именами героев Soul Calibur. В демоверсии одна трасса и десяток авто, отличия между которыми отыскать вряд ли возможно. На сегодняшний день демоверсия Ridge Racer доступна только японским подписчикам PlayStation Network.

**Genji: Days of the Blade**

Тщетно. Крабов здесь нет. Демоверсия Genji: Days of the Blade позволяет нарубить в капусту тысячу демонических самураев при помощи команды воинов под предводительством молодого Ёсицуне. Осенний лес в этой «демке», пожалуй, лучше всех других уровней в демоверсиях показывает, на что способна PlayStation 3. И только когда разбиваешь огромный булыжник и камушки втихую растворяются в воздухе, вспоминаешь: это всё-таки тот же Genji с PlayStation 2.

**NBA 07**

Спортивные игры пользуются постоянной популярностью, и недаром. Пусть в NBA 07 вы и не найдете какие-то особенные графические красоты или смелые геймплейные находки, но для хорошей компании один матч между Dallas Mavericks и Miami Heat (он же прошлогодний финал NBA) – развлечение куда более достойное, чем поиски вражеских крабов. Простите, на какую кнопку стягивать шорты?

**Formula One Championship Edition**

«Формула» она и в Африке «Формула». Две трассы, заезд в компании реально существующих гонщиков и пафосного комментатора. Различные вспомогательные системы могут превратить гонку в простенькую аркаду, где никогда не потребуются отпускать газ. Если душа требует реализма, это тоже можно устроить. Просто отключите «помощников» перед началом гонки и попробуйте вписаться в поворот после стартовой прямой. Графика не хуже, чем в Gran Turismo HD Concept, немного смущает отсутствие модели поврежденных. По необъяснимым причинам Formula One Championship Edition отказалась дружить с модным рулем от Logitech, чего не делал даже детский Ridge Racer 7.

**Resistance: Fall of Man**

Шутер, непонятно как оказавшийся в компании миллиона гоночных игр. Для демонстрации разработчики выбрали не лучший стартовый уровень: вы присоединяетесь к бою между пришельцами и землянами. Стоит только выйти на открытое место, и шальная очередь тут же настигает героя. Приходится воевать осторожно, едва выглядывая из укрытий и убеждаясь, что Resistance – это все-таки «Call of Duty с пришельцами». Графика впечатления не производит и совсем не оправдывает девятьсотмегабайтный объем демоверсии.

**MotorStorm**

На сегодняшний день – лучшая «демка» в PlayStation Store. Конечно, до концепт-трейлера с E3 здешней графике далеко, но нам же не привыкать к тому, что Sony «немного преувеличивает»? Одна трасса и две гонки, возможность покататься на мотоцикле или авто – вот и всё, чем вас здесь обрадуют. Игра очаровывает геймплеем, сумасшедшими виражами, лихими суперскорениями и смешными взрывами двигателей прямо посреди гонки. Высший пилотаж: перед блистательной победой перегреть мотор, взорвать средство передвижения и пересечь финишную черту в свободном полете.

**Full Auto 2: Battlelines**

Вторая часть автомобильного беспредела, когда-то давно вышедшего на Xbox 360. В демоверсии пара уровней: на первом нужно обогнать соперников, на втором – превратить их машины в металлолом. Играть можно, местами интересно, но драйва в той же MotorStorm куда больше, а дешевенькая графика Full Auto 2: Battlelines не способствовала возникновению у нас внезапного интереса. Демоверсия первой части всегда доступна на Xbox Live и выглядит практически так же, за исключением разве что искр. Искра на PlayStation 3 стало явно больше.



Formula One Championship Edition



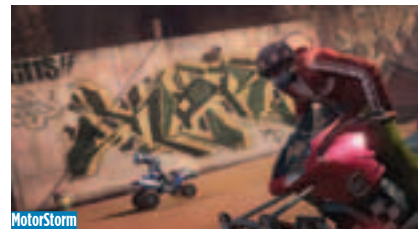
Full Auto 2: Battlelines



Genji: Days of the Blade



Gran Turismo HD Concept



MotorStorm



NBA 07



Resistance: Fall of Man



Ridge Racer 7

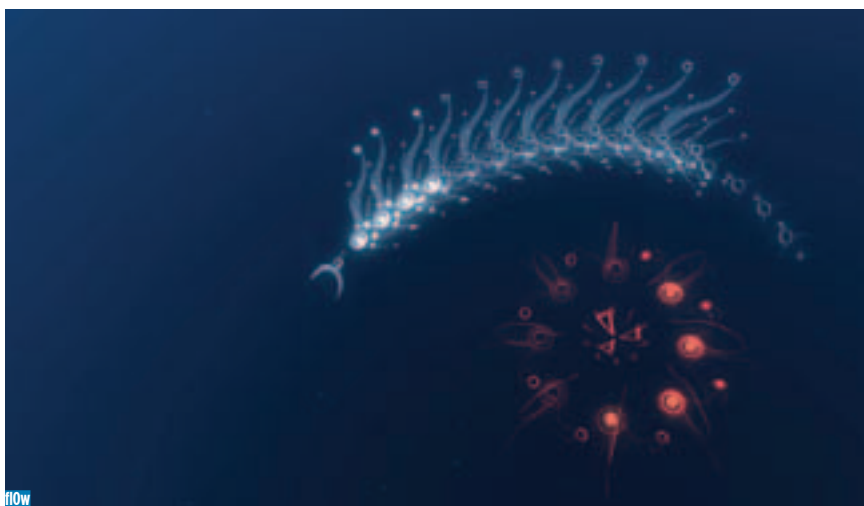




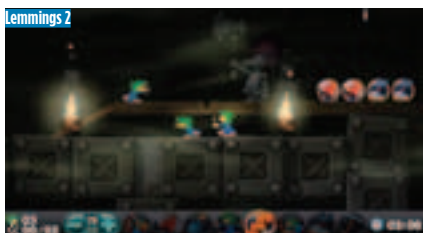
Blast Factor



Cash Guns Chaos



f10w



Lemmings 2



Mainichi Issho



GripShift

### GripShift

Улучшенная версия одноименной игры с PSP. Довольно несложные гоночки, но с полутора сотнями уровней, мультиплеером на четырех человек и разрешением картинки 720p. Более-менее оправдывает свою цену в десять долларов, но бледнеет, краснеет и падает в обморок при одном упоминании бесплатной Gran Turismo HD.

### Blast Factor

Абстрактный шутер, аналог Geometry Wars: Retro Evolved с Xbox Live Arcade, только не такой зрелищный и менее интересный. Из любопытных возможностей: дернув геймпад в сторону, вы пускаете «волну» по той «луже», где якобы плескается ваш корабль и враги. Врагов сметает в сторону, отчего вы можете легко и непринужденно их расстрелять. Шутер на медицинскую тему обойдется в три доллара США.

### Cash Guns Chaos

Противный порт с PlayStation Portable. Не самый лучший клон Crimsonland отправляет вас на арену цирка сражаться с злодейскими клоунами за кучки зелененьких денег. Сложно даже сказать, что более неприятно: графика, негодная даже на PSP, или безвкусный пошлый юмор, которым начинена каждая секунда игры. Стоит десять долларов США. Crimsonland в два раза дороже и в пять раз лучше.

### Lemmings 2

Лемминги на PlayStation 3. Безмозглые грызуны, потерявшие инстинкт самосохранения, путешествуют по сорока новым

уровням в разрешении 1080p, и только ваша незаменимая помощь и ценные указания позволят им добраться до выхода живыми. В семнадцатом веке считалось, что лемминги самопроизвольно рождаются из воздушного эфира, а сегодня их продают на PlayStation Store за шесть долларов США.

### Mainichi Issho

Японская игра про кота Торо, который мечтает стать человеком (и уже стал неофициальным маскотом Sony). Этаким вариантом тамагочи, хитрый настолько, что нужно жить в Японии, чтобы понять его. Кот обитает по ту сторону экрана, вы можете играть с ним или просто смотреть, чем он занимается. Иногда Торо вместе с соседом Куро ведут новостную программу и рассказывают вам... о чем захотят. Доступно бесплатно и только в Японии. Мебель для кошачьей комнаты продается отдельно и за настоящие иены.

### f10w

Интерактивный скринсейвер или Невероятные приключения глиста в мировом океане. Игра, которая на PC давным-давно распространяется бесплатно на Flash-анимации, на PlayStation 3 обойдется в восемь долларов США. За эти деньги вы сможете провести жизнь в шкуре ленточного червя, под булькающую инструментальную музыку поедающего морские микроорганизмы. Удовольствие сродни игре в Electroplankton на Nintendo DS. То есть – довольно сомнительное. Кстати, вот ссылка на версию для PC: <http://intihuatani.usc.edu/cloud/flowing>.



SID MEIER'S  
**CIVILIZATION IV**  
**WARLORDS**

ОФИЦИАЛЬНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К КУЛЬТОВОЙ CIVILIZATION IV

### НОВЫЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Шесть абсолютно новых цивилизаций с уникальными юнитами и постройками, новые чудеса, новый вид дипломатических отношений - вассалитет.

### НОВЫЕ ЛИДЕРЫ

Десяток величайших в истории военачальников, среди которых Шака, Ванг Кон и Август, с новыми лидерскими способностями.

### НОВЫЙ ЮНИТ

Новый тип «великой личности» - Полководец - незаменимый помощник игрокам, жаждущим власти над всем миром.

### НОВЫЕ СЦЕНАРИИ

Восемь дополнительных сценариев, включая «Завоевательные походы Александра», «Возвышение Рима», «Чингиз-хан», «Викинги» и др.



Реклама







## СЕТЕВАЯ ИГРА НА PS3

Прогресс по сравнению с PlayStation 2 заметен невооруженным глазом: теперь не требуется «сетевой диск», приставка сама держит соединение с сетью, и владелец избавлен от проблем с индивидуальной настройкой каждой игры. Но и сейчас мы, избалованные Xbox Live, смотрим на предложение Sony более чем скептически. Чем хороша Xbox Live? Своей централизованностью. У вас есть один логин, одно имя пользователя на всё, что связано с консолью. Если вы однажды выбрали никнейм zontique, то будете видны под этим именем во всех играх, в системном меню, и даже форумах на xbox.com - чтобы понять, насколько это удобно, нужно просто попробовать. Свеженькая PlayStation 3 встречает какими-то глупостями. Сначала вы должны зарегистрировать локального пользователя, который будет работать в главном меню. Затем нужно привязать к этому локальному пользователю онлайн-профиль. После этого, зайдя на официальные форумы Resistance: Fall of Man, мы выяснили, что необходимо регистрироваться третий раз, а потом привязывать общий онлайн-профиль к онлайн-профилю на форуме, указывая MAC-адрес консоли... кошмар какой-то. Точно так же дико был устроен непонятный сервис на PlayStation 2. Это не просто вчерашний день, это уже позавчерашний день. Перед каждым запуском сетевой игры нас заставляют читать лицензионное соглашение - последние много лет никто, кроме Sony,

так не делает. Списки друзей в меню PlayStation 3 и в меню Resistance раздельны, и если вы подружились с кем-то за игрой, то, выйдя в меню приставки, вы потеряете с ним связь (разумеется, на Xbox Live о подобных проблемах и не слыживали). Sony, конечно, клянется, что все нужные инструменты уже давно готовы, просто их не успели сдать вовремя, чтобы внедрить в Resistance... Ну и что? Microsoft как-то умудрилась выпустить свою консоль на год раньше и все успеть. А в остальном, прекрасная маркиза, всё хорошо. Американские сервера за тестовую неделю несколько раз оказывались недоступными, закрывая доступ ко всякой сетевой игре (чего ни с японскими серверами, ни с Xbox Live не случилось). Анекдотичная ситуация с серверами: на Xbox Live царит мировой плюрализм, вы можете играть с людьми из любых стран. На PlayStation 3 вы всегда попадаете на сервера того региона, к которому принадлежит ваша консоль, и изменить это уже нельзя. Что владельцы японских приставок будут делать с американскими и европейскими дисками игр, которые не выйдут в Японии, остается загадкой. Конечно, есть и достоинства: Resistance работает быстро и стабильно, хоть с двумя, хоть с сорока игроками. Продолжая хорошую традицию звездных боев на-смерть, сегодня мы отправляем на ринг онлайн-сервисы на PlayStation 3 и Xbox 360 и сводим результаты в наглядную таблицу.

### Звездный бой НАСМЕРТЬ! – PlayStation Network против Xbox Live

	PlayStation Network	Xbox Live	Счет
Сетевая игра	бесплатная	50-100 долларов США в год	2:0
Демоверсии	есть, но мало и плохие	есть, много и хорошие	2:1
Gran Turismo HD Concept	есть, и бесплатно	нет	3:1
Скачиваемые игры	есть, в том числе с PS one	есть, хорошие и много	3:1
Стабильность серверов	средняя	крайне высокая	3:2
Скорость соєдинения	высокая	высокая	3:2
Настройка соєдинения	в меру сложная	в меру сложная	3:2
Список друзей	везде свой	один на все игры	3:3
Интерфейс	свое дело делает	очень удобный и богатый	3:4
Внешний вид интерфейса	как на PSP	сверхсовременный, есть сменные скины	3:4
Система достижений	есть внутри игр	есть глобально	3:5
Сменная прошивка	100 Мбайт, частые обновления	10 Мбайт, редкие обновления	3:6
Веб-браузер	есть	нет	4:6
Совместимость	с PSP, но бесполезная	с Windows, но бесполезная (пока что?)	4:6
Онлайн-инструкция на консоль	есть	нет	4:6
Русский язык в меню	есть, но с очевидными ошибками	нет, но скоро будет	4:6



Как видите, в этот раз мы раздавали очки только за существенные отличия. С одной стороны, появление онлайн-инструкции в меню PS3 не кажется нам достаточно важным, чтобы заработать очко в пользу PS3. С другой стороны, если PlayStation 3 то и дело отказывается выходить в Сеть, требуя обновить стомегабайтную прошивку, а Xbox 360 делает это два раза в год и скачивает всего пять-десять мегабайт данных, то это уже очко в пользу Microsoft. И, наконец, отсутствие абонентской платы за сетевую игру на PS3 видится нам настолько важным, что зарабатывает в актив Sony сразу два балла. Но даже это не спасает PlayStation Network от поражения. Стабильная, насы-

щенная удобными функциями и возмужавшая за годы работы Xbox Live все равно побеждает: да, доступ к онлайн-игре стоит денег, но за них вы получаете комфорт и первоклассный сервис. PlayStation Network еще молода, у нее есть потенциал для роста... но и Xbox Live тоже не стоит на месте. Всматриваясь в туманные очертания грядущих лет и прикидывая темпы развития, можно предположить, что либо Sony ускорится и догонит Microsoft (маловероятно, но возможно), либо в Сети сохранится текущая расстановка сил (более вероятно). Несмотря на все усилия Sony, выбор консоли для онлайн-приключений по-прежнему очевиден, даже без учета цены. А с учетом цены очевиден вдвое сильнее.

Так PlayStation Store будет выглядеть на HDTV-дисплеях: на одном экране умещается не три прокукта, а целых десять, что существенно упрощает навигацию и поиск нужного файла. Интерфейс, впрочем, все равно оставляет желать лучшего: например, нельзя узнать, под какими пунктами меню скрываются демоверсии, а под какими – трейлеры.



## Сфокусируйтесь на бизнесе

Компьютеры Quartis® серии iQ965 с технологией Intel® vPro™ поддерживают инновационные функции безопасности, производительности и удаленного управления, которые позволят Вам экономить время при обслуживании инфраструктуры и уделять больше времени развитию своего бизнеса.



ООО «Трайтек Инфосистемс»  
тел. (8452) 52-01-01  
<http://www.tritec.ru>



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





## СЕТЕВАЯ ИГРА НА PSP

Как быть, если у вас есть PlayStation Portable, а связываться с бесконечно дорогой PlayStation 3 не хочется? Это дело житейское: в рамках сегодняшнего спецматериала в онлайн идет не только стационарная, но и портативная консоль. Мультиплеер на PSP успел стать легендой, о которой вроде бы все слышали, но никто не видел. А меж тем игры, поддерживающие сетевые интернет-режимы, возмужали и достигли возраста согласия, после которого их можно хотеть. Чтобы познать радости портативного мультиплеера, вам нужно обладать двумя вещами: самой PlayStation Portable и беспроводным доступом в Интернет (выйти в Сеть другими методами невозможно). Предположим, что первое у вас есть, и сосредоточим внимание на поисках приличного Wi-Fi (именно так называется современная технология локальной беспроводной связи).

Вариант 1: использовать чужой Wi-Fi. В этом случае вы приходите в заведение, где уже настроено и работает беспроводное соединение. Поинтересовавшись у служащих настройками доступа, вы сможете легко ввести их в PSP и быстро отправитесь в глобальное информационное пространство. Не стоит думать, что беспроводной доступ – это

что-то из ряда вон выходящее. В Москве Сеть есть в каждом втором кафе, в других городах дело обстоит не так хорошо, но при желании найти нужное место вполне можно. Наиболее вероятные «подозреваемые» на наличие Wi-Fi – это рестораны и кафе, где обед или ужин удобно совместить с работой или игрой в Интернете. Неплохая база адресов точек доступа находится на сайте <http://wifi.yandex.ru>.

Вариант 2: использовать свой Wi-Fi. Способ посложнее. В этом случае вы приобретаете оборудование, необходимое для создания личной точки доступа, и выходите в Сеть через нее. Не стоит паниковать: «оборудование» обойдется не дороже ста долларов США. Вам понадобится работающая связь с Сетью по традиционному каналу и «точка доступа Wi-Fi». Точки доступа бывают различных стандартов, поэтому проще всего в магазине рассказать, как у вас подключается Интернет, и попросить подходящую (возможно, будет удобнее использовать точку доступа, совмещенную с модемом). Обратите внимание: на устаревших каналах связи, таких как доступ через телефонную розетку по технологии Dial-Up, беспроводной доступ работать не сможет, даже не пробуйте. Что мы имеем с гуся? Если вы

хотите попробовать портативный мультиплеер на зубок, проще сходить в заведение, где оборудован стационарный беспроводной доступ к Сети, если условия проживания позволяют. Если любовь к портативному мультиплееру пламенна и негасима, стоит подумать о настройке домашнего Wi-Fi (что несколько лишит консоль «портативности», ведь радиус действия точки доступа ограничивается несколькими десятками метров). На настройку такого доступа и приобретение оборудования уйдет порядочное количество времени и средств, но зато беспроводная домашняя связь будет у вас в активе и, возможно, пригодится для подключения других высокотехнологичных устройств, вроде PlayStation 3 или ноутбуков. Когда связь настроена, пора всерьез зацепиться во всемирной паутине, не зря же в пункте меню Network столько маячил этот злосчастный интернет-браузер. С его помощью вы можете посетить любой обычный сайт в Сети, но крошечное разрешение экрана консоли (всего 480 пикселей в ширину, когда на PC минимумом давно считается 800) сделает это занятие довольно утомительным. К счастью, существуют специальные сайты, созданные для PlayStation Portable и оптимизированные

для маленьких экранов. В первую очередь рекомендуем отправиться на официальный сайт Your PSP (<http://www.yourpsp.com>) – там есть и демо-версии, и видеоролики, и музыка, и обои, и прикормы для видеоигр. Все файлы можно тут же закатать на карту памяти PSP и использовать по прямому назначению. Другой официальный сайт – Mobile Station (<http://mobile.station.sony.com>) – на экране нашей PlayStation Portable с последней версией прошивки был воспроизведен некорректно: меню, которое должно было располагаться справа, уехало наверх. Это не мешает просмотреть страничку и убедиться, что делать там владельцам PSP, в общем-то, нечего, кроме как читать рекламные тексты. Из неофициальных сайтов нам по нраву пришелся каталог [psroptimized.com](http://psroptimized.com), где собраны ссылки на сайты, оптимизированные для PSP. Разумеется, сама страничка <http://psroptimized.com> тоже без всяких проблем открывается на экране портативной консоли. А дальше вы сами можете выбрать то, что вам по душе – новости, подборки обоев, «клубничку», флэш-игры или веб-комиксы. Наш фаворит: умный еженедельный стрип VG Cats («Видеоигровые кошки», <http://www.vgcats.com/psp>).

На устаревших каналах связи, таких как доступ через телефонную розетку по технологии Dial-Up, беспроводной доступ работать не сможет.





COMMAND  
&  
CONQUER  
TIBERIUM WARS



- ВСТУПАЙТЕ В НАШИ РЯДЫ -

# ПРОТИВ ТЕРРОРА



ВМЕСТЕ МЫ ИЗБАВИМ НАШ МИР ОТ БЕЗУМНЫХ ФАНАТИКОВ БРАТСТВА NOD И ОСТАНОВИМ ГОНКУ ЗА ТИБЕРИЕМ! ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ НА [GDI.EA.COM](http://GDI.EA.COM)!

ГЛАВНЫЙ СЕРВЕР  
HIGH  
EASY WATER  
EQUATED  
LIVE

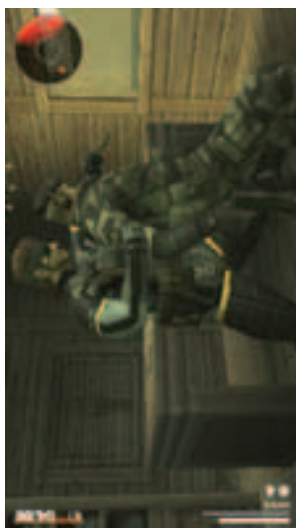


(C) 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, EA Link, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks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





## ЛУЧШИЕ СЕТЕВЫЕ ИГРЫ ДЛЯ PSP



**Metal Gear Solid: Portable Ops**

Портативный Metal Gear Solid с неплохими сетевыми режимами. Здесь всем хорошо знакомый Deathmatch – это только начало. Вы можете засылать в Сеть команды бойцов, которые без вашего участия будут принимать участие в битвах, терять друзей или захватывать в плен врагов. Удовольствие немного портит сложное и медлительное управление, заточенное под одиночную кампанию. Европейский релиз и наш обзор последуют в ближайших номерах.



**Medal of Honor: Heroes**

Многопользовательский шутер от первого лица. И не какая-нибудь седьмая вода на киселе, а выходец из именитого семейства Medal of Honor. В версии для PSP функции второй аналоговой рукоятки (управление взглядом героя) разложены по кнопкам на правой половине PSP. И ведь сработало: играть удобно и интересно. Medal of Honor: Heroes – лучшая портативная игра для любителя FPS. Не верите? Офлайновую демоверсию можно бесплатно скачать с Your PSP.



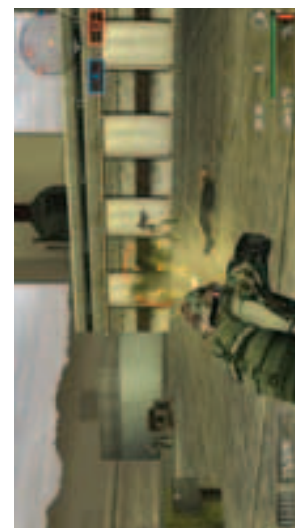
**Field Commander**

Очень серьезная пошаговая стратегия, созданная для мультиплеера. Мало того что два человека могут играть на одной консоли, передавая ее друг другу, или соревноваться на двух PSP в режиме ad-hoc. Кроме этого поддерживается как обычный мультиплеер через Сеть (придется ждать, пока оппонент отдаст приказы войскам), так и РВЕМ-режим (вы делаете ходы и отправляете их в Сеть, уходите по своим делам, а когда хотите продолжить, скачиваете ходы противника и снова делаете свой ход). Мечта любого стратега.



**Need for Speed Carbon: Own the City**

С онлайнвыми гонками на PSP напряженка, и Need for Speed Carbon: Own the City сложно назвать совершенством. В игру встроена система онлайнвых рейтингов, благодаря которой новички гоняются с новичками, а профессионалы – с аксакалами. Поддерживаются заезды с участием всего трех игроков. Конечно, от идеальной мультиплеерной гонки хочется большего, но на безрыбье остается довольствоваться раками.



**SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2**

Многопользовательский спецназовский сериал от Sony. Вторая часть Fireteam Bravo избавилась от многих недостатков первой, онлайнновые перепалки стали более сбалансированными и увлекательными. Поддержка Сети внушает уважение: игра умеет автоматически себя обновлять, а официальные форумы можно посещать прямо с PSP. Не хватает того, чего всегда не хватало в SOCOM – изюминки. Если нужен «просто хороший милитари-шутер», вы по адресу.



# Корекс воини



Реклама



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

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

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







## PlayStation 3 + PlayStation Portable = ?

Может быть, вы один из тех редких прожигателей жизни, которые уже потратились и на PlayStation Portable, и на PlayStation 3? Представители Sony обещали невероятную синергию между двумя платформами, которая, правда, пока не выходила за рамки использования PSP в качестве зеркала заднего вида в ночных играх. Существует два способа подключения консолей: проводной и беспроводной. В первом случае вы используете обычный USB-кабель, как если бы соединяли PSP с персональным компьютером. В этом случае подключенная PSP становится полностью беспомощной, а PS3 получает доступ к видео- и музыкальным файлам, записанным на карту памяти в PSP: в соответствующих пунктах меню появляется иконка «файлы на PSP». Второй, беспроводной вариант соединения активируется в меню PlayStation 3: мастер настройки подскажет вам нужные параметры и попросит ввести те же установки Wi-Fi на портативной консоли. При таком соединении уже PS3 становится беспомощной, а управление связкой переходит к PSP: вы можете проигрывать видео и музыку с PS3, на лету передавая их на PSP через Wi-Fi. Можно настроить связь на низкое качество видео, но высокую скорость

работы (подходит для плохих, негодных соединений), либо на высокое качество и большой объем передаваемых данных (что будет адекватно работать только при отличной связи). В далеком будущем это соединение можно будет осуществить через Интернет и в любой точке планеты получить прямой доступ к файлам, хранящимся на вашей домашней PS3.

Другое дело игры. Игры остаются запретной зоной: те демки, которые вы держите на PSP, остаются невидимыми для PS3, и наоборот: как бы ни был велик соблазн запустить Gran Turismo HD на PS3, а затем передать картинку на PSP и уйти с крошкой-консолью к соседям в гости, сейчас это попросту невозможно. Мухи отдельно, котлеты отдельно. Исключением не стал даже расхваленный эмулятор PS one для PSP: его не удастся запустить на всесильной PS3 с ее хваленым процессором. Вы скачиваете с PlayStation Store точные копии дисков для PS one, а эмулятор, встроенный в прошивку начиная с 3.00, сам определяет, как бы их запустить. Управляющих кнопок на PSP в самом деле недостаточно, но эмулятор компенсирует это, давая вам возможность переназначить функции как будет угодно. Игры для PS one, как правило, идут в более чем скромном

разрешении 256x224 пикселей, что даже меньше, чем родное разрешение PSP - 480x272. Эмулятор позволяет растянуть картинку либо на 272 пикселя в высоту, сохранив исходное соотношение высоты к ширине, либо на полный широкоформатный экран. Судя по многочисленным отзывам, эмулятор PS one очень стабилен - возможно потому, что процессор R4000, встроенный в PSP, сохранил многие функции R3000, на базе которого была построена PS one. Эмулятор может поднимать тактовую частоту процессора до 333 МГц, в то время как все обычные игры обязаны ограничиваться стандартной рабочей частотой в 222 МГц, поэтому все игры работают именно так, как было задумано, без каких бы то ни было задержек, неоправданных подгрузок или «тормозов». Но доставать из кладовки диски от старенькой PS one еще рано. Даже если вы когда-то купили Metal Gear Solid или Final Fantasy VII и до сих пор храните коробки, поиграть в хиты на PSP вы не сможете. Во-первых, игры для эмулятора надо покупать отдельно, через Сеть. Во-вторых, чтобы купить игры для PS one, вам придется сначала потратиться на несопоставимо более дорогую PlayStation 3. Несмышленная PSP сейчас не умеет выходить в PlayStation Store, поэтому придется действовать

так: выйти в магазин с PS3, приобрести игру за \$5.99, скачать образ диска, отправить его на PSP. Только после этих излишне сложных манипуляций игру наконец-то удастся запустить. Кстати, проверьте, чтобы карта памяти в PSP могла вместить образы размером в 300-700 мегабайт. Из всей библиотеки для PS one сейчас можно скачать лишь десяток избранных и, объективно, не самых лучших игр. Две первые Gran Turismo, Tekken 3, Xenogears, Castlevania: Symphony of the Night, Metal Gear Solid, Vagrant Story, седьмая, восьмая и девятая части Final Fantasy - игры, которые сейчас были бы действительно уместны на PSP, отсутствуют в PlayStation Store. Вместо этого нам предлагают давно забытые Cool Boarders, Jumping Flash!, Syphon Filter или Rally Cross. Зачем? Как работающий прототип и «огромный прыжок для всего человечества», эмулятор удался. Он работает быстро и четко, и отсутствие второй аналоговой ручки и двух «шифтов» уже не кажется смертельной проблемой. Другое дело, что этот прототип сейчас некуда и некому применить: игр прискорбно мало, а те, что есть, приходится скачивать через PlayStation 3. А покупать дорогущую сверхконсоль только для того, чтобы поиграть в Cool Boarders, это, согласитесь, перебор. **С**

## История прошивок:

### Прошивки для PS3

- 1.00 - Сигнальный релиз
  - 1.10 - Добавлена поддержка сетевых услуг магазина PlayStation Store, возможность скачивать файлы и программы
  - 1.30 - Настроено воспроизведение Blu-ray, добавлена поддержка игр с PS2, требующих установку на жесткий диск, улучшена работа с сетью, встроена утилита резервного копирования системы
  - 1.50 - Поддерживаются новые методы кодирования беспроводной связи
  - 1.54 - Поддержка USB-видеокамер и видеочата.
- Текущая версия

### Прошивки для PSP

- 1.00 - Сигнальный релиз
  - 1.50 - Добавлены новые кодеки и система авторизации программ
  - 2.00 - Добавлен веб-браузер
  - 2.50 - Добавлена поддержка устройства LocationFree Player
  - 2.60 - Добавлена поддержка RSS-фидов
  - 2.70 - В браузер добавлена поддержка Flash-анимации
  - 3.00 - Встроено взаимодействие с PlayStation 3 и функция Remote Play, добавлены визуальные эффекты при воспроизведении музыки
  - 3.10 - Улучшена работа с памятью, добавлена динамическая установка громкости
  - 3.11 - Добавлена кнопка Reset для игр с PS one.
- Текущая версия





# BURNOUT™ DOMINATOR

ДО ВСТРЕЧИ  
НА ТРАССЕ...



PERLAMA



PlayStation.2



PSP  
PlayStation Portable

突击  
KAM SHIN



СПЕЦ

ОН УЛЕТЕЛ, НО ОБЕЩАЛ ВЕРНУТЬСЯ. СЕРИАЛ PAKKAN.

# Он улетел, но обещал вернуться



Автор:  
Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru

## 10 лет сериалу Parkan







**К**огда проносится над Землей метеоритный дождь, знающие люди говорят, что камнями осыпает нас пояс астероидов. Иногда вместе с космической пылью землянам достаются осколки планет-соседей – Марса, например. И никому не приходит в голову, что, собирая мусор бескрайнего звездного моря, можно рано или поздно поймать «золотую рыбку». Или хотя бы бутылку с посланием от затерянного во мгле Вселенной космического Робинзона. Ученые исследуют каменных гостей, классифицируют их... и вот мы уже можем отличить хондриты от ахондритов. Но многим ли приходило в голову читать видманштеттеновы фигуры так, как мы читаем информацию, скрытую в кремниевых носителях современной техники? Кое-кто, похоже, все-таки догадался, как следует обращаться с взнезменными визитерами. Иначе как объяснить появление

в недрах компании «Никита» столь подробных сведений о будущем человечества? Откуда они узнали, что ожидает Землю? Не иначе как искривления пространственно-временного континуума выбросили на удачливые головы девелоперов записки матерого космического волка или предупреждение безумного ученого – бойтесь, земляне... Каждый волен распоряжаться такой информацией по-своему, а вот сотрудники «Никиты» поступили, как в свое время сказочник Андерсен. «Да из этого же можно состряпать целую народную комедию!» Только в нашу эпоху народная комедия – жанр непопулярный, поэтому в 1997 году появилась космоопера под названием «Parkan. Хроники империи».

#### Спасем на госуге вселенную-другую?

Семь тысяч восьмисотые года от рождества... кого – уже забыли. Вспоминать некогда: Звездная

сеть, понимаете ли, работает нестабильно. Сеть – система порталов между планетами, на которых теперь живет человечество. Один из секторов этой системы, под названием Лентис, проявляет все признаки аномальной зоны. Сбой был организован самими людьми в борьбе за право управлять сетью, но что-то пошло не так... Футуристический Бермудский треугольник поглотил корабль Wanderer, а заодно и вас – пилота истребителя-бумеранга, посланного вдогонку. Будем искать и спасать. Хотя основное население сектора – роботы, 15 страниц руководства вкратце посвящают желающим в события последней полдюжины тысячелетий. Резюмируем: после внезапного инопланетного нашествия в двадцать первом веке расы ХнГван и столь же внезапного их «ушествия» в веке двадцать пятом, человечество пошло вразнос, точнее – в космос. Там

оказалось много всего интересного, но прошло еще три тысячелетия, прежде чем была открыта и освоена Звездная сеть и еще около тысячи лет – до пропажи Wanderer'a. Да, нашествие инопланетян здорово затормозило прогресс человечества, по-иному и не скажешь... В интервью, приуроченных к выходу «Хроник империи», создатели называли игру «моделью среды». Свобода перемещения и трехмерный космос стали воплощением философии авторов. Концепция, похоже, была такой: свободная среда сама рождает приключение. Прогнозы разработчиков вспоминать довольно интересно – например, Никита Скрипкин предрекал, что идеальной игрой рано или поздно станет симулятор Вселенной со всеми ее физическими, химическими и биологическими законами. И что же? Десять лет прошло, а никто пока так и не попытался толком осуществить что-то

#### Всеобщая мобилизация

Наш рассказ о вселенной кораблей-бумерангов будет неполным без упоминания мультимедийной версии футуристических приключений. «Parkan II. Саботаж в космосе» – еще одна возможность расправиться с главлугоем, теперь облаченная в форму скролл-шутера.





Идея корабля-бумеранга ближе всего из существующей техники к атомным подводным лодкам – минимум экипажа, максимум скрытности и мощи.



подобное. Зато симуляторы законов социальных растут как на дрожжах – начиная от притчи во языцех под названием The Sims и заканчивая многочисленными MMORPG во главе (по параметру социальности, конечно) с Second Life. И даже «НИКИТА» в этом движении участвует – дружно вспоминаем «ДОМ 3».

Интересное замечание. Олег Костин, на тот момент руководитель отдела трехмерного моделирования, уверял, что идея корабля-бумеранга ближе всего из существующей техники к атомным подводным лодкам – минимум экипажа, максимум скрытности и мощи, долгое автономное передвижение в темных глубинах океана. Но потом к идее «благородной борьбы в одиночку» было сделано существенное дополнение в виде армии роботов-помощников.

Расшифровки метеоритных посланий продолжались. Что делало человечество несколько долгих-долгих тысячелетий? Фанатов у первой игры нашлось множество, и все они настойчиво требовали объяснений. Тут очень кстати пришла «Parkan: Железная стратегия», увидевшая свет в 2001 году.

#### Гиперпространственный прыжок во времени

Возвращаемся в пятьдесят седьмое (э-эх!) столетие. Инопланетные технологии, которые будут положены в основу Звездной сети, только-только открыли. Всякие сомнительные личности используют разрозненные порталы в своих туманных целях. Одного из них, объявившего себя новым спасителем человечества, и предстоит изловить в долгой череде порталов. В помощь герою (снова одиночке, чудом прорвавшегося через

оцепление на одну из планет, где пока еще стихийно функционируют порталы) даны роботы. Эти самовоспроизводящиеся жестянки люди закинули на поверхность планеты под предлогом мирной разведки. Однако на деле оказывается, что «исследовательские боты» оснащены по последнему слову техники и совершенствуют оружие наравне с ходовой частью. А все потому, что кое-кому не охота делиться результатами своих открытий... Впрочем, главному герою орды вооруженных «железных дровосеков» только на руку.

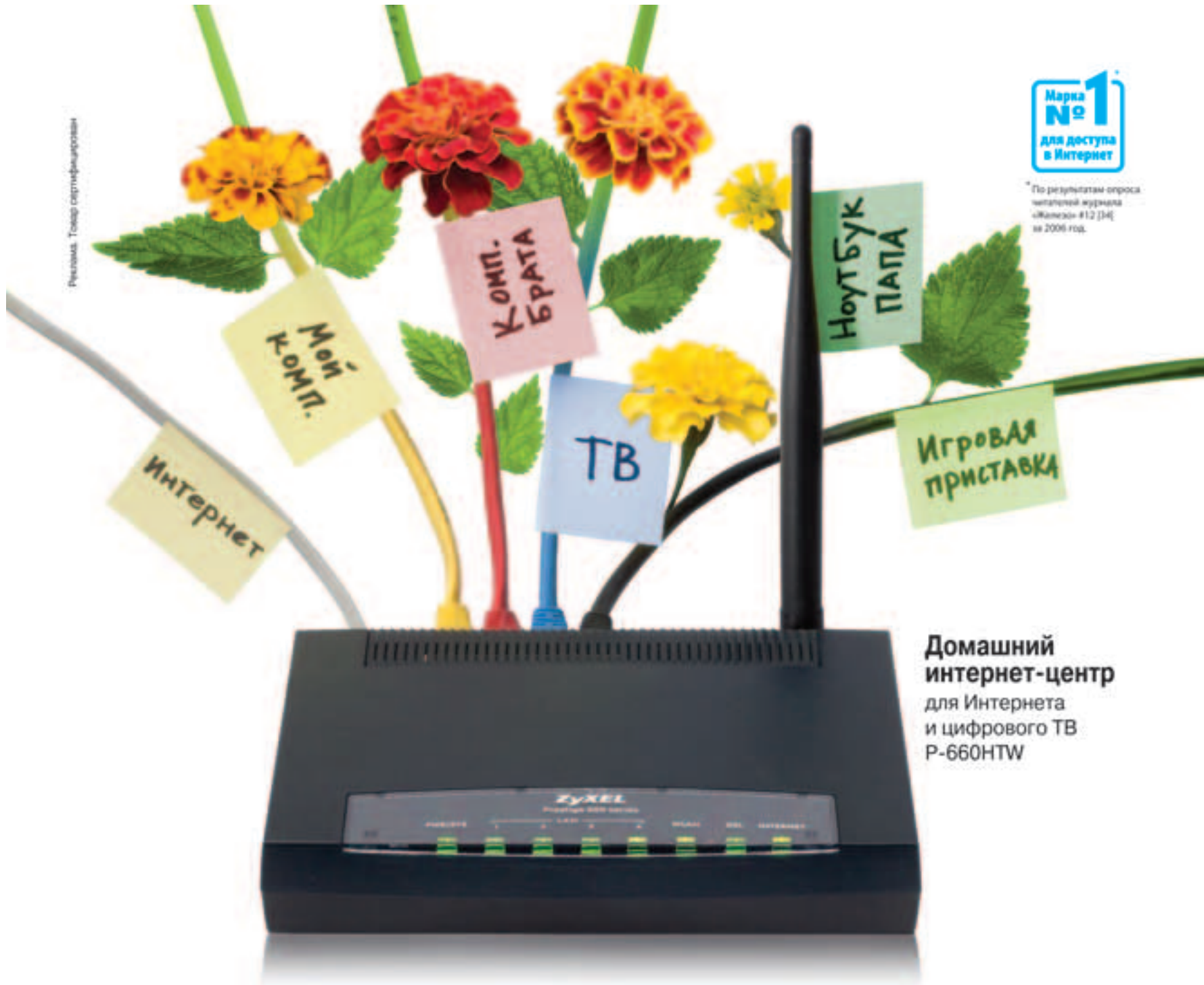
#### Работа варбота

Обозреватели тех лет с удивлением отмечали, что собственно стратегию в этой игре не сразу и разглядишь. Чтобы чем-то управлять, нужно это сначала захватить. А у нас мощностей нету. Поэтому начинать приходится с малого – с отдельных «варботов». Выглядит это как всамделишный асипон, а никакая не стратегия. Одетый в бронекостюм главгерой гоняется по просторам планеты за врагами, раз за разом отгрызая все больший кусок от оборонной линии противника. Накопив достаточно сил, начинает захватывать здания. Если под влияние игрока попадал завод, можно было склепать на нем пару помощников – в игре для этого на выбор было множество видов шасси – от двуногих до летающих, и различное вооружение. После установления контроля над базой игра только и превращается в стратегию – с видом сверху, массовой штамповкой новых солдат и обязательной зеленой рамочкой. Ровно до того времени, как не настанет черед перемещаться через телепорты в новый мир. А они, телепорты





\* По результатам опроса читательской журналы «Железо» #12 (34) за 2006 год.



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

## Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Компьютеру в детской комнате, приставке для интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете. Интернет-центры ZyXEL объединяют домашнюю компьютерную технику в сеть и подключают к Интернету

на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости. Цифровые фотографии, музыка и фильмы будут доступны в каждом уголке вашего дома, под надежной защитой от хакерских атак. Чтобы настроить подключение к Интернету, не нужно вдаваться

в технические подробности или вызывать на дом специалиста. В любой точке России достаточно выбрать провайдера ADSL и тариф из списка, а все остальное за вас в считанные минуты сделает новая интеллектуальная технология ZyXEL NetFriend.



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



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



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



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



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

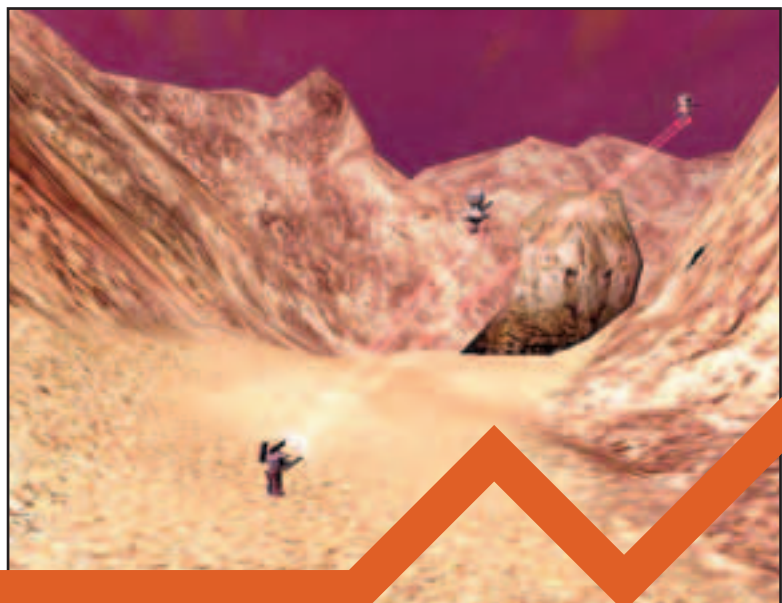


Быстрая настройка NetFriend

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

# ZyXEL





### Об истории одного слова

Лингвисты знают, что большинство языков народов Европы относятся... правильно – к индо-европейской группе и родственны между собой, а потому, при желании, в них можно найти слова с общими корнями и похожим произношением. А закопаться глубже, обнаруживается родство и с древнеиндийскими понятиями тоже.

Правда, с момента, когда дороги разных языков окончательно разошлись, прошло так много времени, что бывшими однокоренными словами называют теперь самые разные вещи.

Вот, например, загадочное слово, вынесенное в заглавие почти всех игр серии Parkan. Разработчики клянутся, что имели в виду его санскритское значение, а на древнем санскрите оно обозначает «бумеранг». Корабль главного героя сделан в форме бумеранга, и потому так назван. Историки расходятся во мнениях относительно популярности бумерангов в древней Индии... А вот в чем историки более уверены: на территории современных Кыргызстана, Таджикистана и Узбекистана во II-I веке до нашей эры находилось государство Паркан. Да чего там далеко в времени углубляться – до 1948 года город Штурово в Словакии носил название Паркан! А все потому, что некоторые славяне тоже припасли в своем словаре значение для этого слова. Например, по-украински «паркан» означает... забор.

эти, большой объем груза не передают, так что приходится перебираться налегке и на новом месте повторять всю операцию... Тем, кому хотелось подольше побыть в знакомом мире, предназначалась выпущенная в том же 2001 году игра «Сафари биатлон».

Минус еще тысяча лет местного времени с момента событий «Железной стратегии». Хм... вам не кажется, что история движется в интересном направлении? Что же мы наблюдаем? Никаких войн или проблем с тайнами прошлого. Просто гонки. Футуристические гонки. С первого взгляда и не догадаешься, что они рассказывают все ту же историю, но сайт создателей <http://safari.nikita.ru/rus/index.php> не дает соврать. Мы именно все в том же будущем человечества,

сведения о котором достались «Никите» не иначе как из расшифровки метеоритов. Впрочем, для того, чтобы просто погонять по ярким полям далеких планет, став, в конце концов, чемпионом Вселенной, знание истории необязательно.

### Поворот колеса фортуны

Возвращаемся в наше время. С момента выхода «Железной стратегии» прошло около двух лет. Настал 2003 год и появилась «Parkan. Железная стратегия. Часть 2». Появилась и... породила волну критики в свой адрес. Недовольство, в основном, формулировалось так: никакая это не вторая часть, а та же самая первая, но с завышенным уровнем сложности и всего-то тройкой новых планет для освоения. Да еще и на старом движке – а

нам, пожалуйста, извольте дать технологический прогресс. Интересно, что в свое время первую часть хвалили, в основном, за геймплей. Вопрос о том, сколько нужно времени, чтобы внешний вид игры устарел окончательно, открыт до сих пор. Впрочем, игральные демоуровни первой части появились еще в 99-м... Наблюдательные журналисты проглядели самое главное – новые подробности из жизни наших далеких потомков. Вторая часть «Железной стратегии» была снабжена совершенно новой историей – если раньше играть всегда приходилось «за хорошего парня», то теперь оказывалось, что нас, главгероя, поработил какой-то вредный инопланетянин, просто оседлал, как человек – вербодра, и навязывает нам свою инопланетную волю.



ОН УЛЕТЕЛ, НО ОБЕЩАЛ ВЕРНУТЬСЯ. СЕРИАЛ PARKAN.



# ДНЕВНИКИ СТАЛКЕРА



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

ЧИТАЙТЕ УЖЕ  
В МАРТЕ!



[WWW.STALKER-GAME.COM](http://WWW.STALKER-GAME.COM)

### Не верьте обещаниям?

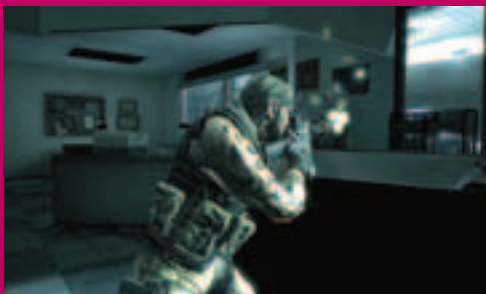
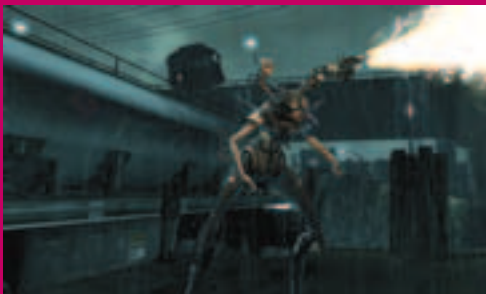
Через пару лет после выхода первой игры по вселенной Parkan, году примерно в 99-м, геймерское сообщество начало полниться слухами. Не только о предстоящем выходе стратегического отвлечения, но и о скором появлении продолжения оригинальной игры. Журналисты с восторгом описывали возможности будущего преемника. По всему выходило, что наработки «Хроник империи» и «Железной стратегии» сольются в творческом экстазе и будет у нас нечто невообразимое. Тот самый симулятор вселенной, о котором говорилось в начале этой статьи. Но прошло целых восемь лет с момента появления первой части, прежде чем свет увидела вторая. Увидела... и попала в ситуацию второго эпизода «Железной стратегии».

### История повторяется дважды...

Капитан корабля-бумеранга из первой части Parkan только добрался до счастливого конца, как выяснилось, что вовсе это не конец и совсем не счастливый. Корабль потерян, сам пилот чудом избежал смерти, был дисквалифицирован и теперь просиживает штаны на должности почетного ветерана, почитывает молодежи лекции-воспоминания. А злобные ученые так и норовят испытать на бедняге машину времени. Не иначе ту самую, с помощью которой они забрасывают в наше время секретные метеоритные послания. Так вот, пилот. Вместе с подсадным интеллектом-симбиотом (на этот раз человеческим, женским по имени Айрин) сознание пилота возвращается в его тело времен начала первой

части, чтобы пройти все приключения заново и все исправить. Да. Вы не ошиблись перед нами... все тот же Parkan. Графика, разумеется, улучшилась (восемь лет, как-никак), а вот геймплей... Следы «Железной стратегии» потерялись окончательно, свободное строительство так и осталось недостижимой мечтой, да и бесконечные ряды совершенно одинаковых роботов (понятно, что сюжетно это было оправдано, но все же!) радости не добавляют. Игровое сообщество раскололось надвое. Довольные – играли и потихоньку пописывали моды, недовольные – подсчитывали невыполненные обещания. А между тем метеориты падают на Землю каждый год и приносят с собой новые таинственные послания. Что-то они еще расскажут нам? ☹





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 3, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: shooter, first-person, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Midway
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Midway
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2007 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН: [www.blacksitegame.com](http://www.blacksitegame.com)



▶ Автор:  
Евгений Закиров  
[zakirov@gameland.ru](mailto:zakirov@gameland.ru)

**1** Многоголовые специалисты по истреблению человечества обладают не только поразительной прыткостью, но и острыми зубами: у некоторых к спине прикручены пулеметы.

**2** Как стилем, так и техническим исполнением игра сейчас больше напоминает Resistance: Fall of Man, нежели Gears of War. Будем надеяться, за полгода графику потянут.

**3** Старший по званию проводит инструктаж прямо на месте боевых действий. По закону жанра, с секунды на секунду он должен получить пулю.

# BLACKSITE: AREA 51

НИКТО НЕ ЗНАЕТ, ЧТО ТАКОГО ИНТЕРЕСНОГО В «ЗОНЕ 51». ПРИШЕЛЬЦЫ? ОПЫТЫ НАД ЛЮДЬМИ? MIDWAY РАССКАЖЕТ!

**В** свое время даже пес Скуби Ду посетил достопримечательность штата Невада. И, что неудивительно, повстречал там таинственных зеленых человечков, на поверку оказавшихся всего лишь мелкими жуликами. Безмянному (пока) спецназовцу, отхватившему главную роль в BlackSite: Area 51, повезло куда меньше – на секретной американской базе ему попались не то люди, не то инопланетяне, не то новая порода домашних собачек. Борцы с неизвестными науке существами к такой встрече готовы не были. Они вообще, за задумке авторов, очень впечатлительные ребята. Если их боевой командир всегда готов прийти на выручку, убивает противников с одного выстрела и с завязанными глазами, ну и вообще справляется со своими обязанностями, солдаты стараются во всем брать с не-

го пример и впрямь действовать агрессивнее, напористей, как и подобает настоящим американским войкам. Если же начальник попался непутевый, то и подчиненные его будут постоянно пребывать в растерянности, ловить вражеские пули на каждом углу и полчаса искать выход из лабиринта в три осины. Задумка, безусловно, интересная, хотя совершенно новой для жанра ее и не назовешь. В каждом современном шутере, где нужно управлять отрядом, есть «правильные» и «рискованные» решения. А в том, что перед нами чистой воды шутер от первого лица, сомневаться не приходится ни секунды. Каждое игровое событие будет показано из глаз командующего, независимо от того, нападают ли сейчас гигантские жукоподобные пришельцы, или важный для дальнейшего прохождения вентиль вдруг заклинил и отказывается крутиться. Игрок в дан-

ном случае сам себе оператор – сумеет найти удачный ракурс, сам же себе и возрадуется. Не сумеет – ну и невелика потеря. Все самое важное случается либо в ожесточенных сражениях с нелюдьми, либо во время внеплановых испытаний еще не поставленной на вооружение военной техники. Оставим технологии пришельцев на изучение инженерам из Sony – настоящие войки плевать хотели на лазерные пушки и ультрамодные летающие тарелки. Без доброй винтовки с подствольным гранатометом, да бронированного «Хаммера» стыдно показываться перед сослуживцами. Засмеют. Не иначе как с помощью все той же инопланетной технологии, из-за которой и появилась на свет здешняя угроза человечеству, так называемые механизированные мутанты «Перерожденные», одиночную кампанию можно проходить в совместном режиме,

рассчитанном на участие двух игроков. Причем как сидя перед одним телевизором, так и через Интернет. Опыт нашумевшего хита Gears of War показывает, что затея не лишена смысла и пользуется широким спросом. Другое дело, что заметных «идеологических» отличий от всё тех же «Шестерён войны» найти не удастся. Посудите сами: отряд из четырех бойцов – в строю, возможность покататься на технике – есть, противники, неизвестные и ужасные, – на месте, «однокнопочная» система приказов – куда ж сейчас без этого. Какую лазейку к нашим сердцам найдет Midway и что сумеет противопоставить маститым конкурентам – вопрос ближайшего будущего. Сделает ли разработчик ставку на собственные решения, или предпочтет использовать проверенные, но приевшиеся ходы, мы узнаем уже нынешней осенью. А то и раньше. **С**





# ANNO 1701



**БЮДЖЕТ РАЗРАБОТКИ  
СОСТАВИЛ 12 МЛН. ДОЛЛАРОВ!**

*«В моде графические трехмерные красоты и “живая вода”? Все добротнo построено и тщательнo отполировано, а что до морского прибоа и волн, то, возможно, даже на реальных Карибах они выглядят не столь убедительно».*



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

*«Выглядит Анно 1701 просто отлично - всё, что попадаетея на глаза, включая деревья, дома и людей, создано с большой тщательностью и вниманием к деталям. Освещение и тени еще больше оживляют картинку, а вода вообще производит неизгладимое впечатление».*

[ixbt.com](http://ixbt.com)

*«Обещанные изменения и дополнения сделают эту игру лучшей в своем жанре».*

*Computer Bild Spiele*

## ТРЕТЬЯ ИГРА СЕРИИ ANNO. СОВЕРШЕНСТВО СТРАТЕГИИ!



© Sunflowers GmbH, 2006. Все права защищены. © Related Designs GmbH, 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», [www.nd.ru](http://www.nd.ru), 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, телефон: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: [sale@nd.ru](mailto:sale@nd.ru). Заказ дисков по телефону: (495) 933-07-26, e-mail: [zakaz@nd.ru](mailto:zakaz@nd.ru). Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8(050) 336-73-73, 8(0482) 31-73-73, e-mail: [sales@odyssey.od.ua](mailto:sales@odyssey.od.ua), [www.Odyssey.od.ua](http://www.Odyssey.od.ua).





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: shooter, first-person, historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Midway
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: nFusion
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 22 июля 2007 года (Европа)
- ▶ ОНЛАЙН: [www.n-fusion.com/projects.htm](http://www.n-fusion.com/projects.htm)



▶ Автор: Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru

**1** Оказывается, первый враг снайпера – танк. Стены рушить он, впрочем, все равно не умеет. Но вид имеет грозный и насупленный.

**2** Враги так и лезут из всех углов! – С табельным пистолетом ловить тут точно нечего... Огня отрага – пулемет!

# HOURL OF VICTORY

СОЮЗНИКИ ГОНЯЮТ ПО АФРИКЕ ФАШИСТОВ. ДИКИЕ ЗВЕРИ РАЗБЕЖАЛИСЬ КТО КУДА.

**В** мае 1942 года силы союзников встретились с немецким наступлением в жаркой и недружелюбной Африке. И хотя голливудские блокбастеры пока обходят стороной сражения на земле доктора Айболита, разработчики видеоигр прибыльную историческую ниву терять не собираются. Например, в грядущем шутере Hour of Victory именно заокееанские битвы легли в основу вступительной кампании. Чтобы поярче живописать малоизвестное поле битвы, создатели не поспешили на новомодный графический движок Unreal Engine 3.0. Имея такой мотор под капотом, игра может вполне оправданно считаться наполовину сделанной: ярлык «шутера нового поколения» (которое тихой сапой уже стало поколением настоящим) еще никому не повредил. Теперь дело за оригинальными идеями. Так, нести мир

в разрозненные африканские страны и противостоять гитлеровским пакосятам предстоит от лица одного из трех (выбираем любого понравившегося) солдат. Различаются они профессиональной подготовкой и, естественно, национальностью. Что примечательно, русских нет вообще – по мнению сценаристов и приписанных к ним исторических советников, наибольший вклад в достижение победы над фашистской Германией внесли американцы и англичане. Причем американцы – вдвое больше: их в игре целых два. Так, один из представителей Нового Света считается специалистом по диверсионным вылазкам, в то время как его соотечественник предпочитает нелегкий хлеб снайпера. Англичанин же не терпит долгие отсижки по укрытиям и рвется на передовую – в честный открытый бой. Полагаем, именно он станет любимчиком игроков, истоско-

вавшихся по шумной войне за время шпионского ползанья по углам и снайперским отсидам. Или не станет, если описанные различия так и останутся на бумаге, тогда как на деле один воляк от другого будет отличаться лишь стартовым набором оружия. Время покажет. Впрочем, определенная свобода действий изначально дается тем же Unreal Engine 3.0, которому разработчики нашли более чем достойное применение. Архитектура уровней, например, всегда будет открытой, и исследовать закоулки Африки можно как душе угодно. Да и сама игровая Африка – не ограниченные невидимым барьером островки в пятьдесят квадратных метров, а самые настоящие военные лагеря с прилегающими территориями. Естественно, перемещаться по ним на своих двоих, да еще по такой жаре, занятие довольно утомительное. Спасает

выданная штабом или оставленная кем-то очень щедрым (или забывчивым, или даже давно мёртвым – война все-таки!) военная техника. И вот что интересно: пользоваться броневиками – или, если посадить за руль смышленного напарника, кузовными пулеметами – можно не только в строго отмеченных сюжетом местах, но и по собственному желанию. Все описанные достоинства, вне всяких сомнений, делают Hour of Victory многообещающим шутером, но, к несчастью, не больно-то выделяют его на фоне целого списка других, не менее замечательных военных шутеров из числа заявленных на 2007 год. С «домашним заданием», то есть, стандартным набором игровых решений, создатели справились. А вот кто отхватит оценку повыше и станет старостой новых известий с фронта. **С**



## ИНФОРМАЦИЯ

## ПЛАТФОРМА:

PC, PS2, Xbox 360, PSP

## ЖАНР:

sports.traditional.football.sim

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Сорот Клуб»

## РАЗРАБОТЧИК:

EA Canada

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

## ДАТА ВЫХОДА:

23 марта 2007 года

## ОНЛАЙН:

<http://www.electronicarts.co.uk/games/9843/>

## Автор:

Денис Гусев  
gusev@gameland.ru

**1** Скриншот версии PS2. На компьютере игра будет выглядеть примерно так же. Ну, может быть, чуть-чуть получше.

**2** Если вы, грешным делом, подумали, что в стенке стоят футболисты ЦСКА, вы ошиблись. Это футболисты «Лилля».

# UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

НАРОДНАЯ ПРИМЕТА ГЛАСИТ: ЕСЛИ В ТЕКУЩЕМ ГОДУ НЕ БУДЕТ ЧЕМПИОНАТА МИРА ИЛИ ЧЕМПИОНАТА ЕВРОПЫ – ЖДИ ОТ EA SPORTS ЛИГУ ЧЕМПИОНОВ

**В** Electronic Arts, как и в любой гигантской компании, все строго регламентировано и расписано на много лет вперед. Технология проста и общеизвестна: пройдет в текущем году Чемпионат мира – летом в придачу к новой FIFA выйдет FIFA World Cup; пройдет Чемпионат Европы – появится UEFA Euro; а если нет ни того, ни другого, остается запасной вариант – UEFA Champions League. Благо розыгрыш ЛЧ случается каждый год без перерывов.

Первый опыт EA Sports с жонглированием маркой UEFA два года назад так и восприняли: нечем парням в этом году заняться – вот они и взялись за Лигу Чемпионов. Однако критических высказываний было не много, потому как ругать подобные игры – занятие пустое и глупое. UEFA Champions League, созданная на основе Euro 2004 и FIFA 2005, была проста

и хороша собой. Минимум режимов, минимум команд, зато по максимуму передели настроение и выдали приличную графику. После были еще две FIFA, Германия-2006 и даже «бычий удар Зидана». А повторения «чемпионского» праздника продолжили ждать. И дождалась: UEFA Champions League 2006-2007 – быть, всякая критика – отменяется. Ведь как можно критиковать игру, которая выходит раз в два года, дает в нагрузку к опостылевшему футболу два-три веселеньких режима прохождения «миссий», да еще и визуально оказывается на полшага впереди дежурной осенней версии? Судите сами: систему контроля усовершенствуют, она будет полностью опираться на физические и технические характеристики конкретного игрока. Если раньше зависимость прицеливания и набора скорости от атрибутов футболиста была условной и в достоинства ставилась

от отсутствия вообще каких-либо достоинств, то теперь она должна стать более ощутимой. Огромнейшее внимание в этой части UEFA (не в пример прошлой) будет уделено менеджменту. Естественно, менеджмент этот будет с легким налетом аркадности: сила команды по-прежнему будет выражаться в пяти показателях (называть их будут, «Руководство», «Тренировочный процесс», «Мораль», «Физическое состояние» и «Медицинский персонал»), подтоженных одним общим и самым главным – «Сыгранность». Улучшить эти показатели предлагается с помощью специальных бонусных карт, получить которые можно за безукоризненное выполнение заданий. Задания будут собраны в режиме истории, где вам дадут шанс переиграть самые запоминающиеся и сложные моменты прошлогодних розыгрышей Лиги Чемпионов. Например, отыграть московским «Спартаком»

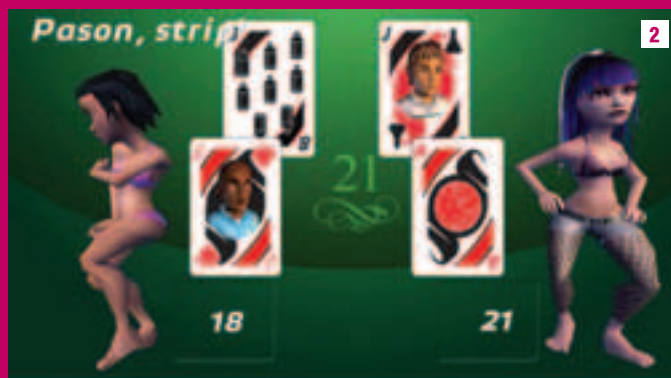
пять мячей у «Баварии». Шутка. Особо стоит отметить возвращение в футбол от EA снежной погоды, которую мы не видели уже не то три, не то четыре года. Бесспорный факт того, что и в относительно теплой Европе снег все-таки иногда выпадает, разработчиками из снежной Канады был наконец принят, и теперь в UEFA Champions League игроки хотя бы изредка будут появляться на поле в перчатках и шапках. Поседевший газон и пар изо рта поставляются в полярном комплекте. Также прилагаются незаправленные футболки, огромное количество бутс, причесок и других обязательных феничек и рюшечек. Но самое приятное – графика. Которая в версии для Xbox 360, судя по скриншотам, просто «ах!». Осталось только дождаться 23-го марта и выяснить, насколько хороша она будет в действительности. **И**





1

Может, закордонным двадцатипятилетним балбесам благодаря BH-SY и угадася вновь почувствовать себя школьниками, но нашим остриным сигельцам это не грозит. Не знаю, как теперь, а раньше в русских учеников не принято было покупать одежду в собственной спальне и укреплять авторитет вылазками в Интернет, как это предлагает игра.



2

1 – Вы знаете, у женщин бывают дни, когда нельзя носить белое, обтягивающее и танцевать...  
– Да, знаем, это похороны.

2 С такими красавицами надо играть не на раздевание, а на одевание. Сильней захочется победить.

3 Плакат на стене гласит: «Вычитать и умножать, малышей не обижать учат в школе, учат в школе, учат в школе!» Зачем нужен сперматозоид с крылышками в правом верхнем углу, пока выяснить не удалось.

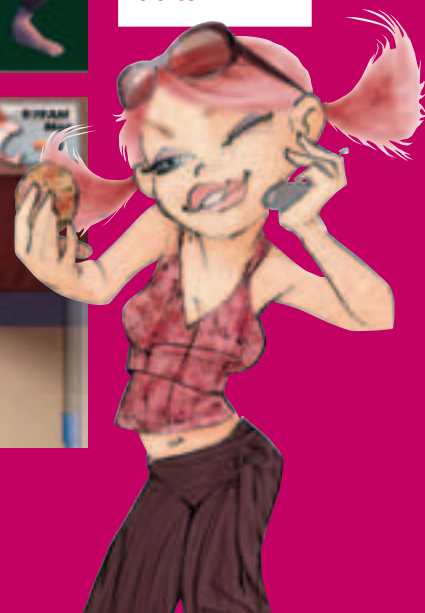


ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР: adventure.dating
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Backbone Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: весна 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.konami.com>



▶ Автор: Саша Глаголев [glagol@gameland.ru](mailto:glagol@gameland.ru)



# BROOKTOWN HIGH: SENIOR YEAR

ЛЮБОПЫТНО: DATE-SIMULATOR \* – ЭТО ПРО СВИДАНИЯ ИЛИ ПРО ФИНИКИ? КАЖЕТСЯ, ПРО ФИНИКИ...

**Ч**то может быть лучше, чем выйти на улицу, глянуть на село, зацепить девчонку, напроситься в гости, сломить робкое сопротивление, опустошить на халюву холодильник, потом во всю прыть мчаться к метро, потерять по дороге мобильник, прыгнуть через турникет, порвать джинсы, трястись в последнем поезде домой... – сразу молодешь лет на ...дцать и снова чувствуешь себя школьником! Ну вот что может быть лучше?!

Оказывается, может. Выложить долларов триста за консольку PSP, для которой пока что ничего путного, кроме эмулятора «Денди», не выходило, потом отслонявить ещё полста за игру Brooktown High: Senior Year, скрючиться где-нибудь в уголке и нажимать на кнопки, пока пальцы не отвалятся. Зачем? Чтоб помолодеть лет на ...дцать и снова почувствовать себя школьником. Издательство Konami, ранее ничем особенным, кроме сериалов Metal Gear Solid, Silent Hill и Castlevania, не

Скрючиться где-нибудь в уголке и нажимать на кнопки, пока пальцы не отвалятся. Зачем? Чтоб помолодеть лет на ...дцать и снова почувствовать себя школьником!

выделявшееся, решило наконец заявить о себе во весь голос и выпустить в свет сказ о неуставных отношениях не вполне половозрелых зарубежных подростков. Куда смотрит этот чокнутый адвокат из Америки – фамилию забыл – ума не приложу! Игроку предлагается стать школьником (или школьницей) выпускного класса и закадрить всех предстителей понравившегося пола в округе. В начале на выбор даётся по дюжине героев и героинь, из которых надо выбрать своё второе я, однако отождествить себя с этими рахитиками сможет только человек, уже составивший предсмертную записку: «В школе меня все обзывают тупым недоноском, а я вовсе не тупой. Щас пристегну к локтю протез, возьму костыли и пойду утоплюсь в «утке». Вот вам всем!»

Дальше обычное дело. Правильно подобрать одежду, по которой, как известно, встречают, щегольнуть на уроках умом, по которому, бывает, провожают, и поучаствовать «в диких мини-играх» (цитата из рекламной листовки). «Дикие мини-игры» предлагаются такие: стрип-покер (когда модели начинают заголяться, дико хочется застрелиться), пляжный волейбол (глядя на черепашек-ниндзя в бикини, дико хочется отдать пас консолью об стену), текстовый бадминтон «вопрос – ответ» (во время которого дико хочется спать) и вершина дикости – здежнее подобие Dance Dance Revolution (правда, топтать консоль вместо коврика не надо, а ведь так хочется...). Общаться придётся с отличницами и «девушками с заниженной социальной ответственностью», пай-мальчиками

и местными заводилами – строить глазки и щеголять остроумием, ржать как конь ретивый и врать как сивый мерин. А потом свидания, свидания, свидания – в парке под деревом, на пляже под солнцем, в кинотеатре под креслом... Как уверяет Виман Чжун (Wuman Jung) из Konami, «если в школе вам не часто перепало счастье, то теперь есть возможность наверстать упущенное». Что на это ответить? Если игрок собирает на навёрстывать упущенное именно таким способом, то для этого лучше подойдёт журнал «Пентхауз». А если игрок ещё и девушка... Милые читательницы, от чистого сердца советую вам Game & Watch фирмы «Электроника» под названием «Ну, погоди!». Там тоже надо ловить, а главный герой просто зверь какой-то! И стоит это удовольствие по меньшей мере в сорок раз дешевле. **М**



# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, заказов  
и другой работы  
в сети - 1С Мультимедиа  
Издательство и Фирма - 1С  
123228, Москва, д. 9/54, 6/4  
Саломовская, 21,  
Тел.: (800) 727-82-87  
Факс: (800) 687-44-07  
e-mail: 1c@1c.ru, www.1c.ru

# 7.62mm

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

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

**Ключевые особенности игры:**

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

1C  
ФИРМА "1С"

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

## РАЗЫСКИВАЕТСЯ



**ТАНЯ ТОРМЕНС**

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

Жома-Лино СВЕДЕНИЯМИ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ НЕИЗМЕДЛИТЕЛЬНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ

**«СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!»**

7.62mm



1C  
ФИРМА "1С"



Реклама

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
DreamCatcher Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Metamorf Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 12
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
март 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.genesisrisinggame.com](http://www.genesisrisinggame.com)



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

**1** Удивительно, сколь четок и однозначен эмоциональный посыл картины – эти корабли явно прилетели не с гуманитарной помощью.

**2** Плоды болезненной фантазии художников очень гармонично сочетаются с общим нездоровым духом игры. Скоро все мы изменимся и добровольно уйдем жить в морские глубины.

# GENESIS RISING: THE UNIVERSAL CRUSADE

ПОРА СОБИРАТЬСЯ В КРЕСТОВЫЙ ПОХОД – ОСВАИВАТЬ ДАЛЬНИЙ КОСМОС. ЧТОБЫ УТОПИТЬ ГАЛАКТИКУ В КРОВИ, ПОНАДОБИТСЯ ОЧЕНЬ МНОГО ПОСЛЕДНЕЙ.

**П**ойдет немного времени, и все мы примемся не только есть мясо генетически модифицированных коров, оставая на закуску салат из генетически модифицированных овощей, но и летать на генетически модифицированных звездолетах. А убежденным противникам насилия над природой придется сидеть дома и пытаться вовсе отказаться от еды. Приятная перспектива, не правда ли? Совсем скоро на наших компьютерах (признайтесь, наверняка ведь генетически модифицированных?) появится игра, название которой состоит сплошь из библейских аллюзий: Genesis Rising – The Universal Crusade. Создатели игры утверждают, что делают RTS/RPG. Причем этими аббревиатурами дело не ограничится, на сладкое приготовлено еще и приключение – при контактах с другими цивилизациями

мы сможем выбирать ответные реплики, и это повлияет на сюжетную линию. А вот само действие полетит в весьма быстром, «почти аркадном» темпе. Не стоит пугаться раньше времени, хотя опыт учит, что желание сделать коктейль из всех присутствующих в холодильнике продуктов редко доводит до добра. Главная особенность игры – космический флот. Гигантские органические звездолеты здесь не столько строят, сколько выращивают. В основе каждого лежит определенный набор генов (и этим корабли похожи на нас с вами), информированные источники утверждают, что различных звездолетов ожидается порядка полусотни. Не волнуйтесь, мы не станем разводить космофлот на фермах, по-мичурински занимаясь селекцией. Здесь изменчивость обеспечивается вот как: у каждого корабля предполагает-

ся определенное количество органов, и нам дозволено в реальном времени менять генетическую структуру корабля, тем самым преобразая его конфигурацию, так что мы сможем наблюдать за чудовищной космической вивисекцией. Учитывая вызывающе болезненные формы наших кораблей (см. скриншоты!), предположу, что зрелище понравится не всем. Настанет время, и до зубов вооруженные космические силы железной поступью зашагают по просторам вселенной, вражеский фенотип будет порван на генотип и кровяную. Причем мы, как рачительные хозяева вселенной, тщательно соберем крошки с разделочного стола: кровяную в баночку, а вражий генофонд в стерильную пробирочку. И это не просто трофеи обезумевших победителей, это ценнейшие ресурсы, на которых основа-

но наше военное благополучие. Ведь трофейные гены встраиваются в свои корабли (а после дешифровки вражеского генома его производство запросто становится на поток), а собранная кровь пойдет на строительство новой плоти звездолетов. Уведите психотерапевта, мы совершенно здоровы! Вообще создается впечатление, что игра буквально фонтанирует необычными идеями. Возьмем, к примеру, ракетное оружие. Есть стандартные ракеты, не оснащенные системой наведения – у них очень мощная боеголовка, но при этом от них легко уйти. А есть генетические ракеты, от которых несложно увернуться, но они не теряют цель, взрыв при контакте! Мы объясняем это явление так: от долгой погони ракеты натурально звереют! В мире органических звездолетов еще и не такое возможно. **CA**



# GUILD WARS

РУССКИЕ  
ИДУТ!

Присоединяйся!

**Русская версия**  
**Guild Wars**  
для игры  
на международном  
сервере!

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



на правах рекламы

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







**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Ironclad Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 10
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: август 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: [www.sinsofsolarempire.com](http://www.sinsofsolarempire.com)



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

**1** Слева экрана – то самое древо управления империей. Любопытно, что экран вовсе не выглядит перегруженным.

**2** Борьба за существование перемещается и в безвоздушное пространство. Довольно неестественный отбор.

**3** Каждый объект в игре является источником гравитации, что необходимо учитывать и во время ведения боя. И раз уж прилететь ко вражеской планете куда проще, чем от нее в случае чего улететь, то убедитесь, что ваш визит хорошо подготовлен.

# SINS OF A SOLAR EMPIRE

ГОВОРЯТ, ЧТО УПРАВЛЯТЬ ГАЛАКТИКОЙ – ВО ВСЕ НЕ ТО ЖЕ САМОЕ, ЧТО НАВСЕГДА ЗАПЕРЕТЬСЯ В КАБИНЕТЕ С ВОРОХОМ ДОКУМЕНТОВ.

**М**ы хотели бы в это верить, но неужели и правда прошли наконец-то те времена, когда бескрайние космические просторы были представлены лишь в виде схемы на столе имперской канцелярии. Разработчики игры Sins of a Solar Empire обещают, что их камера способна без всяких склеек переноситься от общей панорамы звездных систем к крупному плану отдельно взятой планеты или же нужного звездолета. Движением колеса мыши – от вида на новейший истребитель и до подробностей ландшафта интересующей планеты (к выбору стройплощадки надо подойти ответственно, вы-то улетите обратно, а им тут жить и работать!). Разумеется, в таких условиях пошаговая система просто немислима – даже если время и дискретно, то все-таки не настолько. Мир движется в реальном времени, и в различных уголках вашей

империи одновременно могут и будут происходить самые разные события. SoSE декларирует полное освобождение игрока от утомительных тягот микроменеджмента, однако (и это весьма существенно «однако»!) игра вовсе не собирается пренебрегать мелочами, просто искусственный интеллект берет на себя все те задачи по управлению, которыми не заняты вы. То есть при желании игрок волен по самые кончики ушей погрузиться в пучину микроменеджмента, лично управляя каждым зданием на каждой планете и каждым истребителем в каждом флоте, но, коли будет на то наша императорская воля, все это разрешено порепоручить подчиненным, при желании указав, что и как надо делать (дистанция боя, приоритет выбора целей и т.д. и т.п.). Мы пропутешествуем по древу управления империей с той же легкостью, с которой камера парит в космосе, – го-

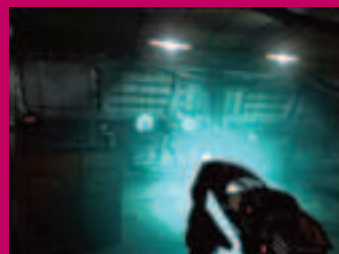
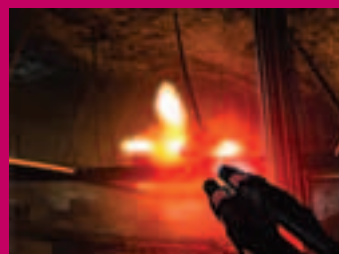
ворят, что так много проще, чем с помощью бесконечного переплетения таблиц из глобальных стратегий прошлого. Детальные описания того, как и с какой легкостью мы сможем управлять как всей империей в целом, так и мельчайшими ее частями, совершенно завораживают. Настолько, что даже не хочется вспоминать, чем кончился последний похожий эксперимент (с цветами, пожалуйста, в колумбарий, к урне с табличкой «Master of Orion 3»). Обещают, что искусственный интеллект приспособится к поведению игрока и станет менять стратегии, приводящие к печальным последствиям, и тем самым противник не даст нам постоянно ловить его в однотипных ситуациях. На месте и все прочие черты, присутствующие глобальным космическим стратегиям: научные исследования, дипломатия, колонизация новых миров, развитие

планет и строительство космических вооруженных сил. Особенно интересно последнее – если вы выберете военный метод экспансии (не единственный, но традиционно весьма эффективный). Причем по мере обретения военного опыта ваши корабли станут лучше, бортовые системы – современнее, а сами корабли получат новые способности. Правда, проливать кровь предстоит только в космосе, так как наземных боев все-таки не предвидится – авторы игры решили, что это уже чрезмерно усложнит и так весьма непростую игру. Лучше глобальной космической стратегии может быть только крайне претенциозная глобальная космическая стратегия. Мы одновременно ждем с нетерпением и беспокоимся за ее судьбу, внимательно разглядывая каждый квадратный сантиметр скриншотов. Времени на их изучение впереди еще немало. **СИ**









**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
shooter, first-person, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
digital tainment pool
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Collision Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
март 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.collision-studios.com](http://www.collision-studios.com)



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

- 1 Это первый опубликованный скриншот Red Ocean. На последующих вода больше не появлялась. Интересно, почему?
- 2 Когда в доме неубрано, то и хозяева гостям не рады.
- 3 Red Ocean, хотя и обещает физику по последней моде, процессоры от Ageia не поддерживает.

# RED OCEAN

ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ СПРЯТАТЬСЯ ОТ МИРА КАК МОЖНО ДАЛЬШЕ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО ВАС НЕ ЗАСТАВЯТ ЕГО СПАСАТЬ. НА ДЕЖУРСТВО, ДЖЕК!

**Д**айвинг – простой и в то же время действенный способ мгновенно перенестись из привычного мира в совершенно иной, где все необычно, где в любой миг может произойти что угодно. Оказавшись здесь, меняемся мы сами, трудно быть циником, когда на ногах ласты. В скором будущем дайвер-инструктор по имени Jack Hard (не смейтесь, пожалуйста!) в очередной раз окунется в океан, чтобы найти некую субмарину. Правда, на дне он обнаружит не подлодку, а секретную базу, построенную Советским Союзом во времена холодной войны. Она теперь используется разжигателями мирового терроризма, которые обнаружили на дне океана альтернативный источник энергии (не спрашивайте какой) и с его помощью вот-вот изменят мир до полной и окончательной не-

узнаваемости. Как именно? Новейшим оружием массового поражения, разумеется. На то они и террористы. Так что Джеку придется, да-да, спасти мир! Раз уж дело происходит в океанских глубинах, то в игре нас ждет вода, много-много воды, причем во всех трех состояниях: газообразном, жидком и твердом. От обжигающего пара придется уворачиваться, в обычной воде – не только передвигаться по затопленным отсекам базы, но и время от времени вести бой. Подробности того, откуда в подводной базе возьмутся ледники, пока не сообщаются, но шансы поскользнуться у нас велики. Советская военная промышленность, как известно, славились широтой размаха, так что никого не удивит, что на подводной базе есть и комплексы глубокого бурения, и плазменные электростанции (что бы это ни означало), и ангары для субмарин, не говоря уж об отдельных лабора-

ториях. Разные части подводного города соединены особой транспортной системой – и хотя порулить нам не дадут, но накатаемся мы вволю. Арсенал привычен для любого посетителя магазина «Детский мир», хоть раз заглядывавшего в отдел игрушек для мальчиков. То есть в нашей кобуре побывают не только старомодные пистолеты, автоматы и шотганы, но и футуристические плазменно-энергетические стволы в стиле шик-модерн. Врагов ожидается не так чтоб очень уж много – всего девять типов, относящихся к одному из трех классов: во-первых, рабочие с табельными пистолетами, во-вторых, охрана, лучше обученная и прилично вооруженная, и, наконец, неременные элитные войска, облаченные в броню и экипированные энергетическим оружием. Ну и на сладкое – боссы, информация о

которых пока что не раскрывается. Противник способен ориентироваться на местности, использовать укрытия и добиваться тактического преимущества над игроком. К тому же мировой терроризм оснастил своих пособников портативными радиостанциями, так что враги будут непрерывно обмениваться тактической информацией. Судя по скриншотам, разработчики предпочитают тьму и полумрак, модели персонажей не могут похвастаться особой детализацией, зато пиротехника кажется вполне убедительной. Если принять во внимание обилие всевозможных ящиков и контейнеров, то игра вполне сойдет за прилежного ученика Doom 3 и F.E.A.R., где отсутствие мистики сполна окупается океанской водой. Разумеется, океан становится красным вовсе не от случайно пролитого в него кетчупа. **СИ**



**Uaz 4x4**  
**ПОЛНЫЙ ПРИВОД**

**УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ**

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



[www.4x4game.ru](http://www.4x4game.ru)



**Золотые руки**

Bugbear Entertainment известна как одна из самых успешных игровых студий Финляндии. Со дня основания (2000 год) главной ее темой были и остаются разнообразные автомобильные игры. На мировой арене компания дебютировала в 2001 году с проектом Rally Trophy; игра разошлась тиражом свыше 650 тыс. экземпляров (для раллийной гонки на PC цифра очень и очень достойная), завоевала несколько наград и признание любителей ралли. Но настоящую известность и мировую славу Bugbear приобрела лишь осенью 2004, когда на прилавки магазинов легла FlatOut. С той поры совокупный тираж игр сериала превысил 2.7 миллионов экземпляров и продолжает расти.



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: racing, arcade
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Bugbear Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 12
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: июнь 2007 года (Европа)
- ▶ ОНЛАЙН: www.bugbear.fi



▶ Автор: Максим «Махх» Михеенко BeyondDark@mail.ru

**1** Поклонники сериала знают, что вот эта безумная и (кто ж поспорит?) невероятно эмоциональности картина – всего лишь самая обычная секундошка из мира FlatOut.

**2** В сериале по традиции используются выдуманные автомобили, не лицензированные ни у каких автоконцернов. Это позволяет игрокам как угодно бить и коверкать виртуальные машинки.

# FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

АВТОБЕСПРЕДЕЛ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ: УЛУЧШЕННЫЙ И ДОПОЛНЕННЫЙ!

**F**latOut – это полный разрушений и безумия ураган, коктейль из драйва и невероятных автомобильных трюков. Разойдясь по миру тиражом свыше миллиона экземпляров, породив в прошлом году великолепную вторую часть (которая предложила отличный мультиплеер и яркую графику), проект вызвал массу споров и даже сравнений (как правило, не очень уместных) с ближайшей товаркой по автовандализму – Burnout. И тут пришло Новое Поколение... Анонсированная в начале зимы FlatOut: Ultimate Carnage, казалось, будет всего лишь скороспелым портом второй части на Xbox 360 (как это произошло с Burnout Revenge). Ответ разработчиков на такое мнение не заставил себя долго ждать: оказывается, дотошные финны из Bugbear подошли к де-

лу куда основательнее. Похоже, этим летом мы увидим захватывающий поединок за звание самой крутой автографики! В синем углу ринга – FlatOut: Ultimate Carnage на Xbox 360, в красном – MotorStorm на PlayStation 3. Итак, тезис: сыграть в FlatOut: Ultimate Carnage после FlatOut 2 – это как пересечь из кабины «УАЗ Патриот» за руль Toyota Land Cruiser Prado: вроде, все то же самое, а удовольствия гораздо больше.

**Total Destroy: HD**  
Представление о внешности новой игры можно составить по первым скриншотам и словесному портрету, который мы постараемся нарисовать в следующих строках. Во-первых, резко возросла детализация как машин (сейчас на каждую из них потрачено свыше 20 тыс. полигонов – по сравне-

нию с 7.5 тыс. во FlatOut 2), так и окружающего мира; к примеру, количество доступных для разрушения объектов на трассе увеличилось до 8 тыс. (против 5 тыс. во FlatOut 2). Отменные «фотореалистичные» текстуры, обилие мелких деталей, с чистого листа написанная система расчёта теней и освещения в реальном времени – все как положено. Красота! К тому же – в высоком разрешении (720p).

**Ultimate Carnage: Live!**  
Но не графикой единой сыт автолюбитель. Уже сейчас Ultimate Carnage готова щегольнуть пятью новыми режимами одиночной игры и двумя сетевыми – для Xbox Live (однако все подробности пока держатся в секрете). Также теперь на трассе могут выступать не 8 машин, как в предыдущей части, а целая дюжина.

Неугомонные финны обещают еще и скачиваемые дополнения для сетевых баталий, наподобие тех, что мы видели в Kameo: Elements of Power, Gears of War и Call of Duty 3. Нужно заметить, что FlatOut в линейке игр издательства на сегодня самая важная. Empire Interactive, как и многие другие, начинает 2007 год под знаком перехода на приставки следующего поколения, где Ultimate Carnage уготована особая роль. И новая FlatOut – это не просто копия второй части в обрамлении шикарной графики нового поколения, а настоящее «переосмысление» игры – с улучшением и дополнением всего, что только можно. Так что кардинальных нововведений ждать не советуем (их Bugbear припасет для будущей FlatOut 3), но повод вернуться в мир скорости и разрушений этим летом будет отличный. **М**





# СТАЛКЕР

23 МАРТА 2007

[WWW.STALKER-GAME.COM](http://WWW.STALKER-GAME.COM)



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





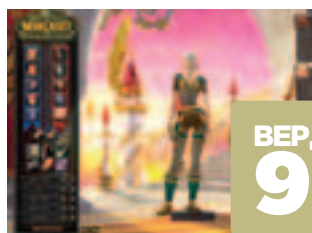
# Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

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

PC

## World of Warcraft: The Burning Crusade

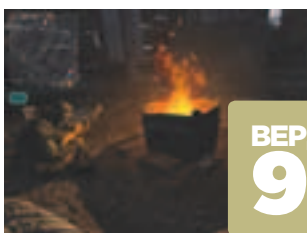


ВЕРДИКТ  
9.5

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

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

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



ВЕРДИКТ  
9.0

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

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

## Medieval 2: Total War



ВЕРДИКТ  
9.5

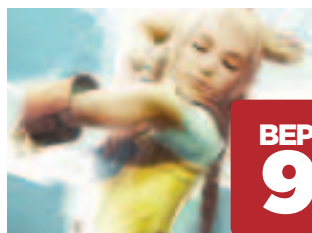
Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность светлеть из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят подобные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

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

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter, first-person, freestyle	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing, MMO, fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Medieval 2: Total War	PC	strategy, historic	Александр Трифонов	№02(227)
4	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing, PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
5	Gothic 3	PC	role-playing, PC-style	Александр Каньгин	№23(224)
6	UFO: Afterlight	PC	strategy, real-time, sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
7	Test Drive Unlimited	PC, Xbox 360	racing, street	Ашот Ахвердян	№06(231)
8	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter, first-person, modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
9	Company of Heroes	PC	strategy, real-time, historic	Олег Хажинский	№19(220)
10	Europa Universalis III	PC	strategy, real-time, historic	Олег Хажинский	№05(230)

## ПРИСТАВКИ

### Final Fantasy XII

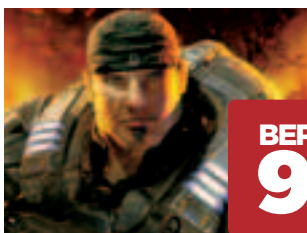


ВЕРДИКТ  
9.5

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

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

### Gears of War

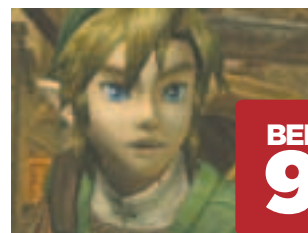


ВЕРДИКТ  
9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. 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

### The Legend of Zelda: Twilight Princess



ВЕРДИКТ  
9.0

Каждая игра сериала преемственно становится хитом продаж, предметом фанатского культа и главной причиной для покупки консоли. Twilight Princess не ломает этих традиций: главный блокбастер Wii успешно объединяет проверенный временем геймплей и новейшее управление.

ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii  
ЖАНР: role-playing, action-RPG  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»  
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Final Fantasy XII	PS2	role-playing, console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
2	Gears of War	Xbox 360	shooter, third-person, sci-fi	Артём Шорохов	№01(226)
3	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing, action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
4	Tekken: Dark Resurrection	PSP, PS3	fighting, 3D	Артём Шорохов, SpaceMan	ожидается
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special, virtual_life	Артём Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Canis Canem Edit	PS2	action-adventure, freestyle, modern	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№03(228)
7	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure, zombie	Игорь Сонин, Евгений Закиров, Артём Шорохов	№22(223)
8	Lost Planet: Extreme Condition	Xbox 360	shooter, third-person, sci-fi	Игорь Сонин	№03(226)
9	Rayman Raving Rabbids	Wii	special, mini-games	Артём Шорохов, Константин Говорун	№01(226)
10	Crackdown	Xbox 360	action-adventure, freestyle	Red Cat	№06(231)



# Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

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



**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru



**СТАТУС:**  
пальцевфут

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Exit  
Castlevania: Portrait of Ruin

Приобрел чудесного Spider Hulk. Выглядит чудиче соответственно – как гибрид Спайдермена и Халка. Красно-синий костюмчик с белоглазой маской, торчащая из него зеленая плоть... и множество сочленений. Даже в пальцах есть суставы – можно кулак сжать, или «козу» соорудить, или феникс-райтовский «Objection!» изобразить. Но мы, конечно, прежде всего бросились оттопыривать средний палец. Получилось! Хи-хи!

**Александр Трифонов**  
operfl@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Легенда Зоны

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
SpellForce 2: Shadow Wars

Статья про «Сталкера» далась тяжело. Трудное это все-таки дело, писать обзоры знаковых игр. Цена ошибки очень велика. Обозвал StarCraft клоном, поставил восьмерку – а пять лет спустя разгневанные читатели пишут письма – между прочим, настоящий пример из истории «СИ». Сейчас у нас есть «Кросс-обзор» и несколько разных мнений – так что какая-никакая страховка имеется. Выберите, чье вам больше по душе?

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



**СТАТУС:**  
Загадочник, враг Бэтмена

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Gears of War  
Trauma Center: 2nd Opinion

Вот уже полгода минуло с того сентябрьского дня, как «Страна» в очередной раз нарядилась во все новое. Двенадцать выпусков торчит над моим «Словом» блокнот. И хотя держат его не мои руки, пишу там всякие всякосты именно я (с сильной помощью TD). Но это не просто «всякосты», это настоящие ребусы для настоящих эрудитов от видеоигр! Цитаты и мемы со всей нашей любимой индустрии – для фанатов и хардкорщиков. Сколько из них вы уже «оттапали»?

**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**  
спецкорреспондент

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Gran Turismo HD Concept  
Metal Gear Solid: Portable Ops

На прошлой неделе, совершенно внезапно, наступил какой-то международный день зомби. Никто и предположить не мог, что Эйитиро Ога посвятит мертвякам 445-ю главу манги One Piece, а Хигео Козима расскажет, как он совершенно серьезно рассматривает возможность создания игры про зараженный город, населенный любыми и стонущими поедателями мозгов. Наконец-то и кумиры поняли: все любят зомби.

**Марина Петрашко**  
bagheera@gameland.ru



**СТАТУС:**  
болельщик

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Neverwinter Nights 2  
Castlevania: Portrait of Ruin

Детская выставка «Спортленд» на ВВЦ год от года поражает меня ростом числа экстремальных развлечений. То бассейн в павильоне нальют и какки плавать пустят, то скалу построят. В этом году пригласили всех управлять «ковром-самолетом»... жаль, я не дождалась начала шоу. Зато традицией стали стенды компаний «Мегахаус» и «Руссо-бит». А что? Виртуальные гонки на жукомобилях – чем не спорт!

**Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Демонический редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Samurai Warriors 2

Наконец-то я осуществила заветную мечту! Даже не так – две мечты! Во-первых, съездила в отпуск, а во-вторых, попала на японский Wonder Festival, выставку-продажу фигурок по мотивам популярных игр и аниме. В ней участвуют как крупные компании, так и независимые скульпторы (от профессионалов до любителей). Подробный фотототчет с комментариями ищите в следующем номере «СИ»!

**Ашот Ахвердян**  
ashot.akhverdian@gmail.com



**СТАТУС:**  
Выздоравливает

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
The Elysium Enigma (Best game - XZZY Awards 2006)

Сложнее всего написать первое слово и поставить последнюю точку. Провести черту – вот, ты сгелал все, что мог, и здесь настоящее становится прошлым. Отныне каждая неисправленная ошибка будет висеть на тебе вечно, прошлое нельзя переделать, его даже нельзя толком вычеркнуть из памяти. И это не первый раз, и не последний. Если бы знал заранее, сколько ошибок суждено сгелать на своем пути, никогда не вылез бы из-под одеяла.

**Сергей Цилюрик**  
td@gameland.ru

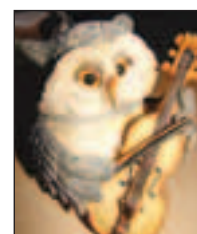


**СТАТУС:**  
Дотошный «финалочник»

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Final Fantasy VI Advance  
Final Fantasy XII

В предыдущем номере обнаружилась занятнейшая ошибка. В сплесе о заблуждениях фанатов FF я упомянул, что многие из них не понимают, что Айрис убила Дженова (а ничуть не Сефирот) – а в процессе правки действующие лица сменились местами, и вышло, что это Дженова была повержена цветочницей. Концовка игры, конечно, к этому располагает, но вот только с темой слепоты фанатов исправленный вариант имеет мало общего.

**Red Cat**  
chaosman@yandex.ru

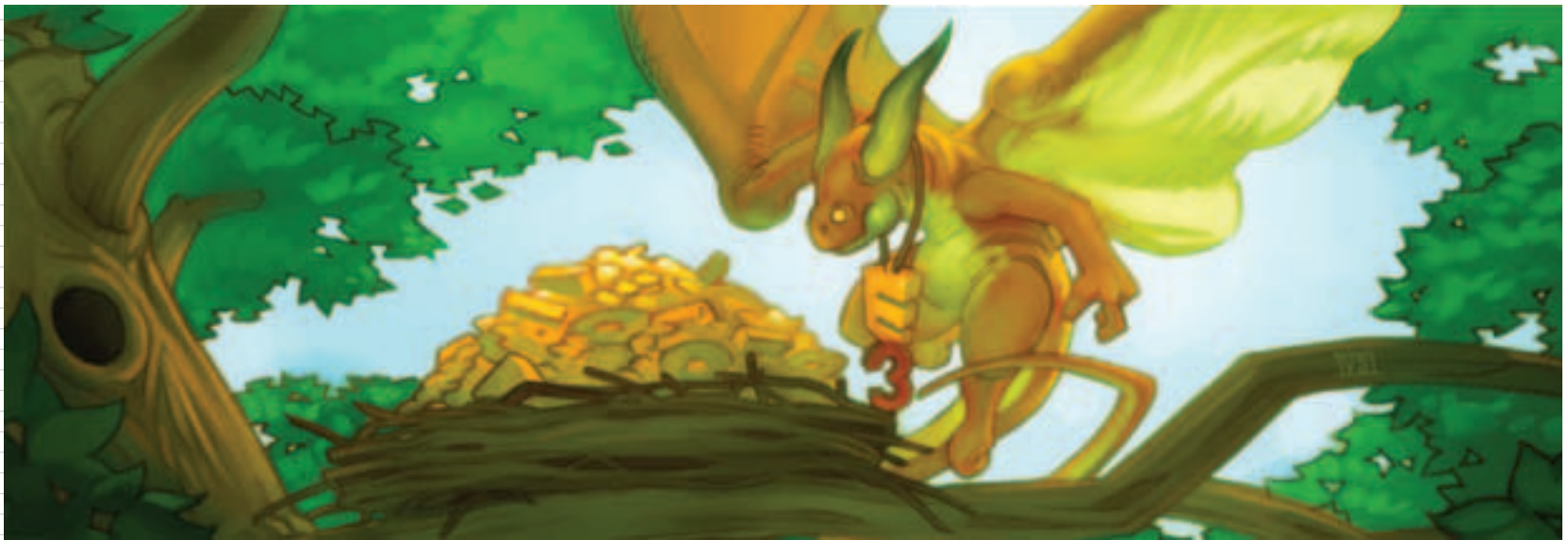


**СТАТУС:**  
Меломан

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Viva Pinata

Почему-то в последнее время разработчики игр все чаще забывают о такой немаловажной составляющей, как музыка. Вот градику «прокачать» так, чтобы глаза заболели – это пожалуйста. Но и погумать не моги о приличном саундтреке! В итоге музыкальное сопровождение в большинстве игр в лучшем случае не обращает на себя внимания. В худшем – действует на нервы. Конечно, без исключений не обходится. Но, черт возьми, как же их мало!





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

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**SONY ПРИХОДИТСЯ НЕСЛАДКО**

**НЕВАЖНО, НАСКОЛЬКО ХОРОША PLAYSTATION 3, И КАКИЕ ИГРЫ ГОТОВЯТСЯ ДЛЯ ЭТОЙ ПРИСТАВКИ. ГЛАВНАЯ БЕДА SONY В ТОМ, ЧТО КОМПАНИЯ ТЕРПИТ ОДНО ПОРАЖЕНИЕ ЗА ДРУГИМ НА PR-ФРОНТЕ. КОНЕЧНО, ЭТО ОТНЮДЬ НЕ ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ВОЙНА УЖЕ ПРОИГРАНА, НО...**



**К**ак справедливо заметили коллеги с Penny Arcade (<http://www.penny-arcade.com>) PR-менеджеры и боссы Sony Computer Entertainment отнимают хлеб насыщенный у юмористов от игровой журналистики. Действия компании настолько неуклюжи и нелепы, что можно только догадываться, насколько по материалам ее пресс-релизов рисовать комиксы. Бац – и европейская версия PlayStation 3 оказывается «плохо совместимой с играми для PlayStation 2»! И если это сказано представителями Sony в официальном заявлении, то можно только догадываться, насколько именно плохой будет эта самая совместимость! При этом Sony сейчас умудряется порождать скандалы и критику буквально на пустом месте – даже в случаях, когда могла бы заработать пару лишних очков перед стартом консоли в Европе.

История, о которой я хочу рассказать, началось с того, что популярный игровой блог Kotaku (<http://www.kotaku.com>) опубликовал слух о новом сервисе PlayStation 3, – якобы о нём Фил Харрисон должен доложить миру на Game Developers Conference. По легенде, речь шла о PlayStation Home – ответе Sony на человечков-Mii, которые так полюбили владельцам Nintendo Wii. Дескать, каждый владелец PlayStation 3 после обновления прошивки приставки сможет создать одну или несколько аватар и поместить в специальную виртуальную комнату. Проходя игры, геймер будет получать все новые и новые предметы обстановки для комнаты и аксессуары для своих подопечных и сможет обмениваться ими с друзьями. Предполагается, что каждая вновь разрабатываемая игра для PlayStation 3 должна поддерживать эту услугу. Разумеется, аватары смогут путешествовать с одной консоли на другую. Многие эксперты успели откликнуться на эту новость. Дескать, схематичные Mii у Nintendo – это замечательно, но многие геймеры недовольны качеством их прорисовки и относительно сла-

быми возможностями по изменению их внешнего вида. Однако когда редактор Kotaku попросил Sony прокомментировать информацию, то он вверх в состоянии паники весь американский офис компании.

Sony сначала вежливо попросила Kotaku убрать новость с сайта. Затем – настойчиво потребовала. Наконец – начала шантажировать. Дескать, упорство журналистов приведет лишь к тому, что Sony перестанет дружить с Kotaku. В частности, компания потребует вернуть дебаг-версию PlayStation 3, отменит все интервью с представителями Sony на Game Developers Conference, включая беседу с Филом Харрисоном. А в будущем – никогда-никогда не пригласит ни на одно мероприятие для прессы. Позиция Kotaku очень проста. Дескать, журналисты, в отличие от PR-менеджеров, не имеют задачи сообщать аудитории только положительные новости и только тогда, когда это нужно компании-юносмейкеру. Журналисты информируют общественность о происходящем. И если есть слух о новом сервисе для PlayStation 3, то они обязаны написать об этом. Естественно, уточняя, что Sony пока этот факт не подтвердила. При этом, Kotaku, как и любое другое издание, зависит от игровых компаний. Дело отнюдь не во взятках авторам или рек-

ламных бюджетах, как кто-то может подумать. Просто журнал, который дружит с издательством, может рассчитывать на пресс-туры, интервью, эксклюзивную графику для статей и прочие бонусы, которые в конечном итоге всегда идут на пользу читателям, и редакции, и игровой компании. С другой стороны, компания-партнер обычно просит дружественную прессу заранее показывать статьи о своих играх (особенно если это репортаж с пресс-тура или интервью) – вдруг в них вкрались фактические ошибки. И это тоже нормально. Ошибки не нужны ни издателям игр, ни читателям. Это и называется взаимовыгодным сотрудничеством. Другое дело – когда одна из сторон начинает думать, что ей все позволено. Как правило, игровые издательства довольно редко дают на прессу. Чаще всего им это просто не нужно. У всех крупных компаний выходят хорошие игры в больших количествах – пресса ставит им высокие оценки, геймеры сметают искомые диски с полок магазинов. И все довольны. А если какие-то проекты и оцениваются низко – что ж, это не так уж страшно. Однако иногда дружественную прессу пытаются склонить к чему-то, что противоречит интересам журналистов и читателей. Или, напротив, журналисты идут на конфликт без серьезного на то повода.

Редакция Kotaku применила беспринципный ход, призвав на помощь общественность и опубликовав на сайте переписку с PR-отделом. Увидев, как информация о скандале расходится по Сети, Sony запросила пощады. Моська победила слона. Сотрудничество с Kotaku продолжится, новость со злосчастным слухом осталась на сайте в неприкосновенности. Но в любом случае репутация Sony уже подмочена, хотя, если подумать, искомый слух мог стать одной из немногих благоприятных новостей о PlayStation 3 в последнее время. Ничего такого страшного в его появлении я не вижу. Возможно, работники Kotaku и поступили некрасиво, но почему-то в проигрыше оказалась Sony. В который уже раз. И напоследок – о Nintendo. В последнее время из разных уголков России и даже из Японии мне сообщают, что на их Nintendo Wii пришла в гости Mii по имени Wren. Через Интернет. Именно та аватара, которую Миша Разумкин создал в конце ноября прошлого года во время тестирования новой консоли. Ну как тут не пойти в магазин и не купить себе собственную Nintendo Wii? Что любопытно, работники Nintendo не потратили ни секунды на то, чтобы убедить меня в этом. Все происходит само собой.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
**1С** МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы и  
услуги работы  
с сайтом: 1С Мультимедиа-  
Сервисы в Москве +7 (495)  
123005, Москва, ул. 54,  
д. Соловьевская, 21,  
Тел: +7 (495) 131-00-07,  
Факс: +7 (495) 681-44-07  
+7 (495) 74-789 / Санкт-Петербург

# АДРЕНАЛИН 2

## ЧАС ПИК

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

[WWW.ADRENALIN2.RU](http://WWW.ADRENALIN2.RU)



Реклама

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







**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**О ТОМ, ЧЕГО НЕ ВЫРУБИШЬ ТОПОРОМ**

**ИНТЕРЕСНО, БЫВАЮТ ЛИ У ФЕНИКСОВ РАЙТОВ И ПРОЧИХ ДЕРЕКОВ СТАЙЛСОВ МОМЕНТЫ, КОГДА ОНИ ВДРУГ ПРОСЫПАЮТСЯ ПОСРЕДИ НОЧИ В ХОЛОДНОМ ПОТУ И ДУМАЮТ: «ЧЕРТ, Я ВЕДЬ ЗАСАДИЛ В ТЮРЬМУ НЕВИННОГО ЧЕЛОВЕКА!» ИЛИ «ЕКАЛЭМЭН, ЭТУ ТРАХЕЮ НАДО БЫЛО ЗАШИВАТЬ ВДОЛЬ, А НЕ ПОПЕРЕК!». ВРЯД ЛИ ЧТО-ТО ПОДОБНОЕ ТВОРИТСЯ ЗА СТВОРКАМИ СЛОЖЕННОЙ ПОПОЛАМ NINTENDO DS, НО ВОТ У МЕНЯ ТАКИЕ «МОМЕНТЫ ИСТИНЫ» ТОЧНО БЫЛИ. КОГДА ТЫ С ЧУВСТВОМ ВЫПОЛНЕННОГО ДОЛГА ПЕРЕЧИТЫВАЕШЬ ТОЛЬКО ЧТО НАПИСАННУЮ И ОТПРАВЛЕННУЮ СТАТЬЮ, И ВДРУГ НАТЫКАЕШЬСЯ НА...**



**А**лло, это Артём? Слушай, обзор «Каслвании» ещё не ушёл в печать? Я там написал, что даже при невнимательной игре вы посетите по крайней мере 5 картин. На самом деле 4, а не 5. Это ещё можно исправить? Да? Хорошо». Уф! Читатель спасён от дезинформации, а репутация автора, редактора и журнала – от жирного пятна. Однако всплывает предательский вопрос – а кто бы заметил? Приведённый пример – чистая правда (а ведь была ещё и история с тремя руками Джонатана Харкера), но случилось, что ошибкам всё-таки удавалось прокрасться на страницы журнала. Например, во врезке к статье, посвящённой Age of Empires III (СИ #190), перепутались портреты Брюса Шелли, Рика Гудмана и Сида Мейера. Знаете, сколько я получил писем от рассерженных читателей, упрекающих меня в непрофессионализме? Ни одного. Так, может, корифеев не стоило расставлять в правильном порядке? Конечно же, стоило (кстати, на будущее: Мейер – лысенький, Шелли – толстенький, Гудман – с усами). Обманывать незнающего читателя (пусть даже ненамерно) несколько безопаснее, чем позориться перед знающим, но оба варианта в конечном итоге приводят к падению доверия аудитории. В следующий раз я уже был осторожнее, и в обзоре Age of Empires склеил фотки Сэнди Петерсена и Ктулху в одну картинку. Коллега Беспалько в своих статьях использовал ещё более жёсткую тактику, включая в картинку сразу и подпись. Так ей, конечно, было бы гораздо сложнее потеряться, однако, сами понимаете, страховка от ошибки происходила за счёт потенциальной нестыковки со стилем журнала. Или возьмём другой пример. Откроем на сайте gameland.ru 189-ый номер «Страны Игр», превью George Romero's City of the Dead, врезка, посвящённая Тому Савини: «Напомню, что Савини –

актер, а также мастер «ужасного» грима, проявивший себя в том и другом качестве во многих фильмах Джорджа Ромера, а также, например, в киноленте From Dusk Till Dawn». Теперь возьмём бумажную версию журнала. Читаем: «... во многих фильмах Джорджа Ромера, в частности в киноленте From Dusk Till Dawn». Экономя шесть символов, редактор нечаянно приписал Ромера фильму Роберта Родригеса. Геймерская общественность... опять промолчала. Не исключено, правда, что статью просто никто не читал, чувствуя, что проект City of the Dead вот-вот зарубят (лопатай?). Что и случилось. А в обзоре Joint Task Force в 221-ом номере я немного сбился со счёта и перепутал четвёрку с тройкой, но этого опять никто не заметил. Ни в коей мере не хочу сказать, что читатели – инертная масса, которой можно скормить любую, извините, фигню. Вероятно, отклик всё-таки зависит от того, насколько интересна сама статья, и темы, в ней затрагиваемые. Так, по спелу «Последний поезд на Одворлд» (СИ #206) я получил комментарий от читателя Рената по прозвищу

ODDREN, содержавший добрых три дюжины поправок и дополнений. Сравнительно недавно другой читатель, Валерий Гончаров, поймал меня на слове, указав, что Halo 3 – эксклюзив для Xbox 360. Вот только я оказался не я – статья, к которой прислал поправку Валерий, по ошибке вышла под моим именем, хотя на самом деле автором был Игорь Сонин. С появлением авторских видеоматериалов на диске у искателей ошибок появилась новая мишень – произношение наших дикторов. Мы стараемся принимать эти (как и любые другие) поправки к сведению, но только пока они не начинают напоминать перепалку первокурсников у витрины с PSP. «Смотри, это пээспэ!» – «Дурак, это пизспи!» Ребята, давайте не будем ссориться. Мы все отлично знаем, что GTA читается «джити-эй», но это не мешает нам называть эту игру «гэ-тэ-а» между собой, и как огня сторониться полного названия Grand Theft Auto, потому что если прочитать его правильно, половина слушателей вообще не поймёт, о чём идёт речь. А слов PlayStation, Xbox и SIXAXIS нет в словарях, и самим фактом своего су-

ществования они нарушают правила не только русского, но и английского языка. Только мы, журналисты, можем положить конец этому беспределу. И если мы не в силах сдерживать смех, произнося «пи-эс-пи», значит, ваша любимая консоль будет называться, на европейский манер, «ле пээспэ». Про пиньаты лучше и не вспоминайте. А есть ведь ещё ошибки, которые магическим образом становятся таковыми, пока журнал добирается с печатного станка в магазин. Те же самые «эксклюзивы» – разменная монета издателя, сегодня игра объявлена только для PS3, а завтра уже выходит на всех платформах, включая программируемые вязальные машины. Любая информация, написанная в новостях или превью, может магическим образом стать неправдой к моменту релиза, и об этом следует помнить. Мы не стремимся специально обмануть читателей, но и цена наших ошибок гораздо меньше, чем у докторов и адвокатов. Так что не стесняйтесь говорить нам о наших промахах. В конце концов, это более конструктивный диалог, чем «битва за оценки».





# СТРАТЕГИЯ ГАЛАКТИЧЕСКОГО МАСШТАБА

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

# SUPREME™ COMMANDER

«Supreme Commander — главная игра в карьере Криса Тейлора»  
Игромания

**THQ**  
WWW.THQ.CO.UK

Games  
for Windows

GAS  
POWERED  
GAMES



НА ПИРАХ РЕКТА

© 2006 Gas Powered Games Corp. All rights reserved. Gas Powered Games and Supreme Commander are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защита авторских прав компанией "Бука" на территории России и сопредельных государств: "Русские Шер" (rshel@buka.ru). По вопросам оптовых закупок обращайтесь по тел. (495) 700 90 91, e-mail: buka@buka.ru, Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (борт. 2).

**Бука**  
Бука — это качество!  
1000 0000 00





**Ян Уграс**  
Nikita, руководитель отдела PR и рекламы

Мнение редакции не обязательно  
совпадает с мнением колумниста.

**ФЕНИКС: ИГРА РАЗРАБОТЧИКА**

**MMORPG – ЭТО ИГРА. ВПРЧЕМ, СОЗДАНИЕ ВИРТУАЛЬНОГО МИРА ТОЖЕ НАПОМИНАЕТ ИГРУ – ПОРОЙ КУДА БОЛЕЕ ЗАХВАТЫВАЮЩУЮ И РИСКОВАННУЮ, ПОСКОЛЬКУ ПРОИСХОДИТ ОНА НА КУДА БОЛЕЕ ВЫСОКОМ УРОВНЕ, А ПРОТИВНИКОВ В НЕЙ НЕТ. ЕСТЬ ИГРОКИ: РАЗРАБОТЧИКИ И СООБЩЕСТВО ГЕЙМЕРОВ. И ВЫИГРАТЬ ДОЛЖНЫ ВСЕ: ОДНИ – ПОЛУЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ, А ДРУГИЕ – ПОЛУЧИТЬ АУДИТОРИЮ.**



**П**редставьте себе некую систему: игрок входит в виртуальную вселенную, начинает ее осваивать. Под его управлением находится собственный персонаж. Это первый уровень. На втором, когда опыт позволяет с неприкрытым снисхождением смотреть на новичков, он начинает управлять другими – кланы, альянсы, гильдии... Но и это еще не все. Управление по законам игры быстро набивает оскомину – куда ни плюнь – везде хождение по рельсам. В этот момент – если повезет, конечно – случается прозрение. Ага! Так значит, надо делать свои правила! Третий уровень: игрок моделирует мир под себя. Дальше проходят единицы, и начинается БОЛЬШАЯ игра. Четвертый уровень власти, игры – и возможностей. А выше – хо-хо! Выше только создатели мира сего – разработчики. И тут игра идет уже по крупному, ибо затрагиваются интересы не только пользователей, но и бизнеса...

**Карты на руках.** Разработка MMORPG – это не только красивый арт, «прожаренный» движок, умелый программинг, Motion Capture и другие прелести жизни. Это еще и игра, да не простая, а цикличная. Выпуск онлайн-продукта сродни задаче – с него все только начинается. Игроки (создатели и геймеры) смотрят друг друга в глаза, шуряют, пытаются просчитать, что же там, на руках. Наконец, разработчики – кто же, как не они – делают первый ход. Помните 2003 год? «Сфера» началась именно так. Только тогда даже предполагать, что на руках у разработчиков, а у геймеров – на уме – было куда тяжелее. Опыта-то не было – вот в чем штука! А дальше начинаются тонкие ходы: как сделать так, чтобы все было хорошо? Причем, как мы помним, противников-то нет.

**Начало.** Игра продолжается – карты на руках. Запросы игроков кроются обновлениями, аккуратные нововведения – здоровой критикой. Приведу классический пример. Когда-то, на первых этапах разработки, в «Сфере» была такая возможность: за-

лезать на деревья. Не прошло и недели, как геймеры нашли новый способ борьбы с монстрами – они просто расстреливали их, сидя на верхушке какой-нибудь ели! Что делать? Отменить возможность уже нельзя – правила игры это запрещают. Нужен ответный ход. Родилась здравая мысль: мир-то магический, так почему бы деревьям не быть своевольными аки «груша разумная» в произведениях одного известного писателя? Так что порядком уставшие от «наседок» деревья стали попросту сбрасывать с себя хитроумных сферян! Кроме того, на этом этапе разработчик не то что может, а просто обязан вводить изменения – покамест количественного характера. Запросы еще не настолько велики, чтобы требовать революции: ведь не надо долго играть в онлайн, чтобы захотелось новых достижений?

**Время «Ч».** Перебрасывание картами длится долго. Для разработчика здесь главное – очень – ОЧЕНЬ осторожно выдавать комьюнити что-то новое, ну а у игроков свои цели – получить в результате ходов то, что хочется. В какой-то момент игра приобретает монотонный характер, достигая пресыщения количественными новшествами – критической точ-

ки, времени «Ч». Именно эта точка становится началом качественных изменений. В нашем случае это было введение частной собственности («Мир Избранных») в «Сфере». Время «Ч» дает мощный впрыск в игру разработчика и геймеров. Она приобретает новую плоскость, выходит на новый уровень. Меняются и правила игры. Часть геймеров бросает карты, другая – начинает играть с авторами еще активнее. Смена правил дает о себе знать и притоком новичков за зеленое сукно.

**Самоорганизация.** Эффект такого качественного скачка не вечен. В это время игра ставит во главу угла самих геймеров, которые осознали свои силы. Приходит время внутренней самоорганизации. Виртуальный мир наполняется как никогда большим числом группировок, междоусобиц, борьбой за власть – выстраивается новая иерархия, и делают это именно онлайн-геймеры. Кому, как не им, к этому моменту не знать, чего на самом деле хочется от внутриигровых связей! В период самоорганизации разработчик нередко возвращается к количественным изменениям, по-отечески потирая руки, – действия же геймерского комьюнити направлены по большей части на внутренние

процессы. Виртуальный мир продолжает жить, а разработчик все больше превращается в контролера-наблюдателя, лишь помогая игрокам в достижении их целей. **Феникс.** Проходит время – и наступает следующая стадия, названная в честь небезызвестной вечно возрождающейся птички. И названа она так не случайно. После нескольких туров великой ИГРЫ виртуальный мир стареет, геймеры начинают отлично просчитывать ходы разработчика, а разработчик, в свою очередь, понимает необходимость нового взрыва. И тогда онлайн-мир – привычный и понятный – ждет новая участь. Глобальное изменение. Такое изменение достигается несколькими способами – в частности, запуском сиквела или сменой типа игры. Для компании NIKITA стадия «Феникс» наступила относительно недавно – и были задействованы оба средства. В конце 2006 вышла бесплатная версия игры – «Сфера: Перерождение», а уже в этом году свет увидит «Сфера 2», создаваемая по всем правилам ИГРЫ. Наступает время перемен – нового витка в развитии магической онлайн-вселенной, где за зеленое сукно сядут новые участники. Игра никогда не кончается. Игра всегда начинается.















## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Cenega
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«ТС»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Altar Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.ufo-afterlight.com



▶ Автор:  
Олег Хажинский  
omx@gameland.ru

Встреча с «бистменами» – первая «проверка на живость». Вполне возможно, вы не сможете пройти эту миссию с первого раза. Придется погумать и вернуться сюда еще раз.



# UFO: AFTERLIGHT

UFO это... больше чем просто игра.

Помните первую высадку в аномальной зоне? Ночь, снег, неясные тени по углам. Hidden movement...

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ  
8.5

**ПЛЮСЫ** +  
Самая убедительная из трех попыток чешских разработчиков про-извести на свет свою версию UFO.

**МИНУСЫ** -  
До высот оригинала Afterlight по-прежнему галеко. Сколько еще потребуется слов на букву «А», чтобы добиться безоговорочной победы?

**РЕЗЮМЕ** ✓  
У вас есть выбор? Играть немедленно!

Десятки бессонных ночей, сотни начатых партий и вечное обещание самому себе, которое никак, ни разу, не удалось выполнить: «еще один ход, и все». Мой знакомый, человек серьезный и занятой, при слове X-COM вдруг пришел в состояние невероятной ажитации. Оказывается, в школьные годы они играли в UFO: Enemy Unknown втроем – у каждого игрока находились в ведении по два агента, которыми они управляли по очереди, вырывая друг у друга мышь и клавиатуру. «Там были скафандры с ракетным ранцем. Однажды я поднялся до третьей палубы UFO и заглянул в иллюминатор, – вспоминал мой знакомый, закуривая сигарету со стороны фильтра. – Я увидел там сектоида в лаборатории. Он склонился над операционным столом, на котором лежала... женщина. Не могу забыть эту картину...»

Если посмотреть на картинку из UFO: Enemy Unknown (VGA, 320 на 200 точек), то станет ясно, что сектоид никак не мог «склониться» над операционным столом, а в комке пикселей, изображающем жертву аутопсии, едва ли можно было разглядеть половые признаки. Самовнушение? Гипноз? Братьям Голлоп удалось сделать две вещи. Во-первых, они смогли уместить и заставить работать в компактном теле UFO самые разные жанры – тактический симулятор, ролевою игру, экономическую стратегию и даже сцены с преследованием. Эта волшебная формула впоследствии многократно использовалась другими разработчиками (Jagged Alliance, Wages of War, Paradise Cracked, Silent Storm и десятки других), и даже в весьма кастрированном виде – как правило, без серьезной экономической части – продолжала приносить удивительный

результат. Во-вторых, британцам из Mythos каким-то образом удалось с помощью 256 цветов и графического разрешения средней руки мобильного телефона создать столь удушающую атмосферу бессознательного ужаса перед неведомой угрозой, что последствия этого отравления ощущаются до сих пор. Любая попытка разработчиков «скопировать» UFO вызывает у нас ироническую усмешку. Все не то и все не так. Не думаю, что начинающие чешские разработчики из Altar Games были в большом восторге, получив в руки зеленое от засохшей инопланетной крови древко Dreamland-знамени. Такое количество критики и оплеух от фанатов сериала, какое они получили после выхода UFO: Aftermath (2003), не заслуживает ни один, даже самый плохой автор. Продолжение, UFO: Aftershock (2005), стало, по сути, работой над ошибками; эту





Земному глобусу ивет быть марсианским. Топ-менеджмент базы тактично напоминает о себе прямо здесь, прерывая течение времени в особенно важных случаях. очередной поворот сюжетной линии горячо обсуждается членами команды. Игрок выступает в роли третейского судьи — он внимательно выслушивает стороны, а затем принимает решение.



Каждый построенный на базе модуль или блок сразу же становится виден на общем плане. Более того, нам самим приходится выбирать место для каждой новой лаборатории или станции гальневой космической связи. В центре базы — святая святых, криогенная камера на десять тысяч человек.



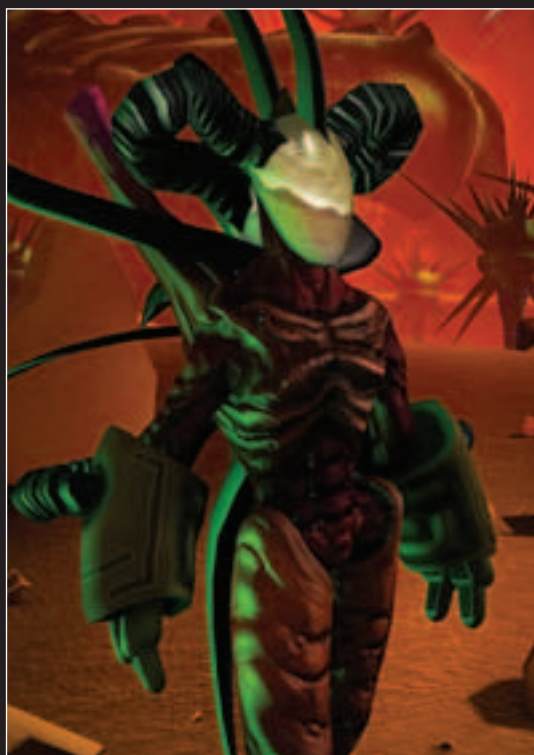
Ученые не сообщают точную дату очередного открытия, и мы проводим долгие часы в ожидании научного прорыва. Важнейших тем для исследований всегда больше, чем людских ресурсов, а появление специализации ученых еще более запутывает картину. И это хорошо!



У местных техников масса работы в стенах и за пределами марсианской базы. К счастью, наши специалисты весьма быстро прогрессируют и, если вы не забываете о профессиональных тренингах, работают эффективно даже в одиночку.



В три часа ночи я нечеловеческим усилием воли заставляю себя выключить компьютер, с ужасом понимая, что в очередной раз заболел UFO.



игру, по крайней мере, можно было попытаться запускать. Два года спустя на небосклоне снова показывается UFO на букву «А». Готовим зенитные орудия?

#### Миссия невыполнима

Захватив Землю, ретикуляне великодушно не стали уничтожать коренных обитателей — то есть нас с вами, отправив остатки человечества кататься вокруг бывшего дома на гигантской орбитальной станции «Лапуга». Судьба астронавтов подробно и в красках описана в предыдущей части сериала, UFO: Aftershock. Часть землян, около десяти тысяч человек, инопланетяне в замороженном виде отправили на Марс, построив для них в одном из кратеров базу-усыпальницу. Пару десятков счастливиц разморозили и объяснили, как пользоваться ретикулянскими технологиями, чтобы следить за порядком и вести работы по превращению Марса в тропический рай, пригодный для жизни людей. Едва приступив к созидательной деятельности во благо человечества, земляне натолкнулись на останки древней цивилизации и заварили кашу, расхлебывать которую вам лично придется минимум пару недель с полным отрывом от учебы и работы. Уровень сложности Impossible, разумеется.

Первое впечатление? Ядовитые марсианские пейзажи, нарочито «игрушечная», пластиковая графика без всякого намека на реалистичность и средних лет дама-техник в неуклюжем скафандре, обладательница проницательного истеричного фальцета; люди с такими голосами не имеют права на жизнь — разрешите обрушить на нее десятитонный кран? Научный лазер делает «пиу-пиу», и первый робот-пришелец валится на колени. Ужас. Катастрофа. Полное вырождение. Тяжело вздохнув, я продолжаю продирается через формальности обучающей миссии (есть такое слово — «надо»). Через пять минут я с некоторым любопытством прислушиваюсь к диалогу начальников марсианской базы — они затеяли перепалку прямо на главном экране с глобусом красной планеты вместо привычной Земли. Через двадцать я все еще выслушиваю доклады хозяев многочисленных закладок стратегической порции Afterlight: «исследования», «производство», «склад», «люди»... Спустя два часа управление солдатами в тактическом бою перестает казаться «идиотским». В три часа ночи я нечеловеческим усилием воли заставляю себя выключить компьютер, с ужасом понимая, что в очередной раз заболел UFO. Эти выходные — без вариантов — придется посвятить колонизации Марса.

#### Что происходит?

Неожиданные метаморфозы игры легко объяснить. При работе над Afterlight полностью сменилась верхушка команды разработчиков: менеджер проекта, ведущий геймдизайнер, арт-директор и ведущий программист. Графический движок остался практически без изменений, однако внешний вид игры изменился кардинально. Радикальных расцветок фигурки пришельцев и землян напоминают детские игрушки, личный состав корчит гримасы с экрана, а блеклые пейзажи земных развалин сменили колоритные марсианские скалы и праздничных оттенков джунгли (об этом чуть позже). Новый имидж UFO может раздражать, но если вдуматься — впервые у игры на букву «А» появился свой, собственный стиль. Присмотревшись, мы начинаем замечать другие, радующие глаз отличия. Игра вылизана до блеска. Впервые ее не хочется вернуть авторам на доработку — зазоры в норме, каждая кнопка на месте, ничего лишнего. Сюжетные события очень тактично вплетаются в ежедневную рутину марсианской колонии; главные действующие лица: начальник базы, директор по научным работкам, завкладом, главный механик и прочие осторожно демонстрируют свои карикатурные



# ДЖАЗ

работа по найму

Тебе заплатили.  
Остальное — ТВОИ ПРОБЛЕМЫ.

Концерт для саксофона и базуки.

список телефонов поддерживающих игру:

Nokia 6030, 6030i, 6250, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6691, 6682, 7610, N70, N91, SonyEricsson C1700, K500, K600, K810, K700, K750, K760, K790, V800, V800i, V800i2, W550, W580, W600, W600i, W700, W800, W800i, Z1010, Z800 Siemens C75, C66, C67, C67i, ME5, M75, S65, S75, S660, S470

Служба технической поддержки:  
support@gf.ru или звони

+7(495)510 3533 с 10:00 до 19:00.  
Стоимость отправки sms-сообщения - 55

Отправь SMS со словом **JAZZ** на номер **7528** и получи игру **"Джаз, работа по найму"** на свой мобильный!

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







Святая-святых UFO: Afterlight – центр управления людскими ресурсами. Здесь мы раскрываем очки опыта получившим новые уровни героям, отправляем людей на тренинг и перераспределяем задания. Через день вы будете знать своих людей поименно.



Торговля с инопланетянами или обмен технологиями с неадекватными сектантами с планеты Земля? Дипломатическая система Afterlight не ограничивает вас в выборе врагов и союзников.

На второй день игры я знал в лицо не только членов своей боевой бригады, но и каждого ученого с техником. Людей катастрофически не хватает.



Дожили. Чужой во главе боевой миссии на Марсе. К слову, эти парни оказались незаменимыми бойцами, хотя некоторые предпочитают отказываться от помощи ретикуля и захватить их богатые ресурсы южные территории.

физиономии прямо на главном экране, докладывая о важных новостях. Хорошо сделано. Система обучения выходит из спячки каждый раз, когда в игре появляются новые элементы, а иногда пытается указать несмысленному игроку на возможные его ошибки. «Несколько ученых не заняты работой, мой генерал. Возможно, имеет смысл построить вторую лабораторию?» Да, в SimCity или Black&White такие советы – в порядке вещей, но после «самодельного» кокпита предыдущих UFO:A от подобной заботы о пользователе на глазах наворачиваются слезы умиления. Управление людьми, пожалуй, одна из самых сильных сторон Afterlight. «Вы запомните их по именам», – уверяют нас авторы на официальном сайте игры. Это не рекламный трюк. На второй день игры я знал в лицо не только членов своей боевой бригады, но и каждого ученого с техником. Людей катастрофически не хватает. Хочешь быстро пополнить запасы амуниции или произвести скафандры нового типа? Снимай специалистов с полевых работ, жертвуя темпами разведки новых территорий и строительства шахт. Задумал организовать курсы повышения квалификации для своих ученых? Их придется отправить в учебные аудитории, остановив или замедлив работу над исследовательскими проектами. Каждый человек здесь – не просто условная ресурсная единица. С опытом солдаты, ученые и техники прибавляют в уровнях, а предлагаемых программ тренировок так много, что разбегаются глаза. Кого учить? Чему учить? Как

потратить главный и бесценный ресурс – время? Afterlight предлагает нескучный выбор. Обратите внимание на людей со смешанной специализацией: воины/ученые, воины/техники или ученые/техники. Зачем брать дохлого очкарика на задание, если уже есть прекрасно обученная и закаленная в боях команда головорезов? Оказывается, только ученые могут обращаться с аптечкой, а техники способны чинить скафандры в полевых условиях и фокусничать с взрывчатыми веществами. Кроме того, работа в «горячих точках» помогает теоретикам и практикам профессионально расти не только по «боевому» направлению. Очень изящно авторы обошлись с любителями стремительного расширения территории: в зависимости от активности солнца и времени дня пребывание в различных районах представляет опасность, с которой ваши скафандры могут и не справиться. Выход? Форсировать изучение новых средств защиты, выбрать время проведения операции или заставить техников бегать за солдатами с паяльными лампами. С открытием технологий терраморфинга унылые марсианские пустыни превратятся в цветущие зеленые джунгли и от ненавистных скафандров можно будет вовсе отказаться.

### Есть ли жизнь на Марсе?

Пустынный и всеми заброшенный Марс неожиданно оказывается местом весьма популярным. В попытках расширить свои владения игрок довольно быстро обнаруживает соседей, количество которых с развитием



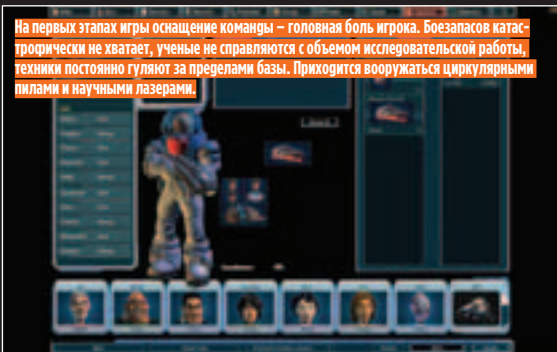




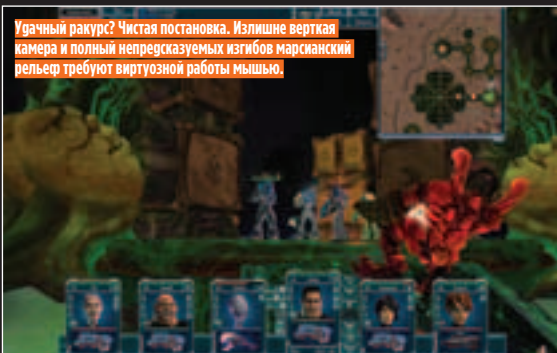
Рельеф местности сильно изрезан, и, как правило, мы определяем приближение противника на слух.



На первых этапах игры оснащение команды – головная боль игрока. Боезапасов катаэтрофически не хватает, ученые не справляются с объемом исследовательской работы, техники постоянно гуляют за пределами базы. Приходится вооружаться циркулярными пилами и научными лазерами.



Удачный ракурс? Чистая постановка. Излишне вертикальная камера и полный непредсказуемых изгибов марсианский рельеф требуют виртуозной работы мышью.



сюжетной интриги будет только возрастать. «Земля» выходит на связь и начинает помогать материально, братья-ретикуляне в обмен на заключение мирного соглашения присылают своих специалистов для обмена опытом, на сцене появляются новые действующие лица... Дипломатическая палитра Afterlight, возможно, не так многоцветна, как в Europa Universalis 3, однако от вашего выбора союзников и врагов зависит очень многое. Отказавшись от помощи ретикуляна, вы сможете претендовать на их богатые ресурсы территории, но потеряете возможность использовать «головастики» в своей команде. Ученые бьются над новыми открытиями дни, недели и месяцы – никогда не знаешь, сколько именно осталось команде до очередного прорыва. Выбор темы для научных исследований – еще один способ повлиять на ход игры. Пока «яйцеголовые» и техники в поте лица трудятся на базе, солдаты занимаются «тушением пожаров». Новые горячие точки могут появиться на карте в любой момент. Часть из них – важные сюжетные вехи, остальное – хаотическая активность наших противников. Битва за Марс будет продолжаться до тех пор, пока противник не уничтожит криогенный резервуар с телами десяти тысяч землян. На защите их жизнью – горстка людей и инопланетян, вооруженных чем попало: от циркулярной пилы до психотропного оружия.

С открытием (в очередной раз!) автоматического оружия истребление неведомых врагов превращается в рутинный процесс. Главное действовать сообща и не лезть на рожон – враги, не обладающие инстинктом самосохранения, приползут на шум сами. К сожалению или счастью, с развитием сюжета эта примитивная тактика перестает работать.



Первый спуск в недра инопланетной базы не вызывает священного трепета, но приятно щекочет нервы. А зря – ничего серьезного. Трудно создать в игре атмосферу ужаса, если твои герои напоминают китайских пластиковых солдатиков из «Детского мира».



Тактическая порция игры традиционно слабее. Рельеф и постройка по-прежнему (позор! позор!) отказываются реагировать на ударные воздействия даже самого мощного оружия. Графические эффекты и звуки стрельбы вряд ли вызовут у вас что-нибудь, кроме грустной усмешки. На «нормальном» уровне сложности однообразные миссии начинают вызывать зевоту: монстры обреченно выходят их темноты и молча тают под пулеметными очередями нашей «бригады». Главное здесь – передвигаться одной группой и не закрывать друг другу сектора обстрела. Подобная тактика «психической атаки» безупречно работает большую часть игры; позже начинаются сюрпризы. Afterlight вообще любит устраивать периодические reality check расслабившимся игрокам. Едва вам кажется, что победа не за горами, в очередной миссии встречается новая порция инопланетного ужаса и вашу команду закаленных «профи» раскатывают под орех. В начале игры наши бойцы – сущие младенцы; не умеют вести огонь с колена, ползать по-пластунски или бегать в скафандрах. Даже таким элементарным вещам их приходится учиться. Это забавно. На уровне сложности hard и impossible приходится думать головой. Сопротивление противника возрастает: ракетное оружие и псионический контроль творят страшные вещи. Возможно, стоит использовать дроидов для отвлечения внимания вражеских «шаманов»? Или

воспитать несколько высококлассных снайперов? Или продолжать издеваться над врагами при помощи псионических фокусов? К большому счастью, Afterlight дает нам возможность выбора.

#### Марсианские хроники

Altar Games матеруют с каждым новым проектом. Жаль, что боксерской грушей для тренировки новой команды профессионалов стала хрустальная мечта нашего нелегкого детства. С другой стороны, хорошо, что в индустрии еще остались издатели, готовые финансировать такие сложные и «нишевые» игры, как UFO: Afterlight. Авторы, наконец, избавились от тяжелого наследия Dreamland и нащупали что-то новое, свое, настоящее. Очень надеюсь, они не оставят своих попыток. Бассейн готов. Потуже натяните резиновые шапочки и смело ныряйте. Воду вот-вот запустят. Обещая.

#### P.S.

Кстати о птичках. Весной этого года выходит UFO: Extraterrestrials ([www.ufo-extraterrestrials.com](http://www.ufo-extraterrestrials.com)) от Chaos Concept. Любительский мод, выросший за пять лет до состояния коммерческого проекта, Extraterrestrials – неофициальное «продолжение» UFO: Enemy Unknown: классический походовой режим без всяких RTS-фокусов, разрушаемый рельеф (и так обещается) зубастый искусственный интеллект. Мы внимательно следим за развитием событий. СИ



# ОСЕНЬ СЕКТОИДА

## КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ ПРЕДЫДУЩИХ СЕРИЙ

**С**удьба сериала X-COM, вероятно, самая трагическая за всю историю компьютерных игр.

В ней есть всё: гении и злодеи, любовь и деньги, глупость и предательство, невероятные взлеты и сокрушительные падения. Когда-нибудь об X-COM будет написана книга. Когда-нибудь, но не сейчас, ведь история еще не закончена и за каждым поворотом нас ждут неожиданные открытия.

Все началось почти двадцать лет назад, в далеком 1988 году, когда братья Голлоп (Ник и Джулиан) сделали для ZX Spectrum игру под названием Laser Squad. Пунктуальные историки могут заметить, что истинные корни сериала лежат еще глубже, в Rebelstar (1986), или вообще происходят от настольного Space Hulk (Games Workshop). Не будем спорить. Главное, что именно концепт Laser Squad 2, с которым братья носились по издателям в начале 90-х, понравился Microprose и позднее превратился в культовый UFO: Enemy Unkown (известный в США, как X-COM: UFO Defense).

Многие считают эту игру, и не без оснований, вершиной жанра с трудно переводимым названием squad level turn based tactical combat simulator. X-COM, породивший бесчисленное количество подражаний, оказал огромное влияние на разработчиков. Замечено, что если запереть геймдизайнера, программиста и художника на некоторое время в одной комнате, они, не сговариваясь, начинают творить вариации на тему UFO: Enemy Unkown. Роскошный Silent Storm от Nival, по сути, коллективный способ сказать «спасибо за наше счастливое детство» от лица российских разработчиков. После бешеного (по тем временам) успеха первой игры Microprose запустили сразу два проекта: спустя год, в 1995-м, вышел X-Com: Terror from the Deep, созданный внутренней студией Microprose под авторским надзором Джулиана Голлопа. Второй игрой занимались лично братья в своей студии Mythos Games. X-Com: Apocalypse, большой, тяжелый, нескладный, появился на прилавках лишь в 1997-м, после целой череды задержек. Здесь было сразу два режима: традиционный походовой и новомодный «в

реальном времени», многоэтажные уровни и революционная система повреждений рельефа: от мощных взрывов целые дома складывались, как карточные домики. После этой игры отношения с Microprose стали портиться. Издатель принялся осваивать смежные территории 3D-шутеров и аркадных flight-симуляторов уже без участия братьев, выпустил под брендом X-Com позорные Intersceptor и Enforcer, а новый тактический проект Mythos X-Com: Alliance был закрыт, несмотря на немалые вложенные средства. Для хардкорных стратегий в мире наступили тяжелые времена. В поисках лучшей доли Mythos подписали контракт на четыре игры с Virgin, первой из которых стала сказочная Magic&Mayhem (1998). Следом должен был появиться на свет Dreamland Chronicles: Freedom Ridge – воплощение оригинального X-Com в полном 3D при поддержке физического движка Havok. Читая об этой игре, поклонники сериала по всему миру в массовом порядке теряли сознание от счастья. В Dreamland было все, о чем мы мечтали, – современная графика, разрушаемый рельеф и прочая физика, мощная ролевая система и обязательная стратегическая часть со строительством баз и экономикой. Хэппи-энда не случилось. Virgin Interactive сменили владельца, сроки вышли, деньги закончились. Попытки реанимировать проект при помощи дополнительных инвестиций со стороны американского издателя Dreamland, Bethesda Softworks, только усложнили ситуацию и в итоге привели к полному коллапсу. 2001-й. Народы в трауре. Проект закрыт, Mythos объявлен банкротом, а исходный код Dreamland после череды покупок и продаж оказался в руках восточно-европейского издателя Senega (ныне принадлежащего «1С») и начинающей чешской студии Altar. В многочисленных интервью разработчики утверждали, что Dreamland попала к ним в полумертвом состоянии и без всякой документации. Игру пришлось создавать заново. Пусть так. И все же – генетически – анемичный и полный ошибок UFO: Aftershock и его потомки являются наследниками Dreamland. Это значит, нить родства не оборвалась. История продолжается? **СИ**



X-Com: Apocalypse (1997) стала камнем, о который споткнулись Mythos Games и братья Голлоп. Восьмиэтажные уровни, разрушаемые перекрытия, два режима игры, гигантский город и множество действующих сил – невероятно, что эта игра вообще добралась до покупателя.



Потеряв все: компанию, права на X-COM и ког Dreamland, братья Голлоп решили вернуться к корням: их минималистический RЕМ-шедевр Laser Squad: Nemesis (2001) все еще доступен на [www.lasersquadnemesis.com](http://www.lasersquadnemesis.com). Если не играли – очень рекомендуем!



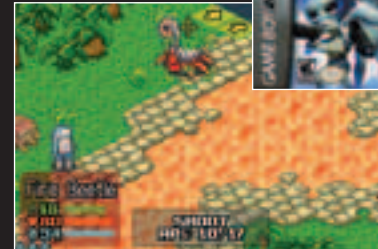
Laser Squad (1988) от братьев Голлоп вышла на всех устройствах, что работало от электричества. Многие идеи из этой игры позднее станут основой UFO.



Праотец всех походовых тактических симуляторов и гегушка UFO: Enemy Unkown, Rebelstar для ZX Spectrum (1986)



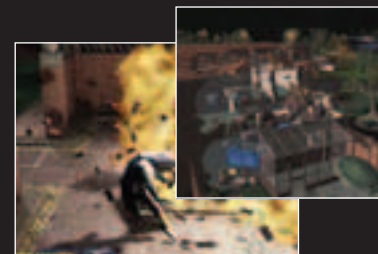
X-Com: Terror from the Deep (1995) не слишком оригинально отравила агентов X-Com погу, умело обыгрывая популярные сегодня сюжеты Лавкрафта о подводном чудовище Ктулху.



Финал грустной истории: Rebelstar: Tactical Command (2005), изданный Namco для Nintendo GBA – последний на сегодняшний день проект Джулиана Голлопа. Вернется ли мэтр в «большой X-Com»? Хочется верить, что да.



До сих пор при взгляде на картинку из UFO: Enemy Unkown (1994) у меня екает сердце. «Hidden movement»... Вы помните ощущение слепого безотчетного ужаса в первых миссиях?



Картинки и ролики из технической демоверсии Dreamland вгоняли в ступор даже бывалых игроков. Казалось – такого счастья мы просто не заслуживаем. Мы были правы.



Земной шар из Dreamland переключал в UFO: Aftershock как призыв о помощи... Остался ли кто в живых на этой планете?



Знаменитый «глобус» был растащен на цитаты разработчиками игр всего мира. Со времён UFO без него не обходится ни одна игра с участием инопланетян.



# WELL

ONLINE

## **СГАПЕ** (Calvin, 16 лет)

**Раса:** арраун

**Пол:** отсутствует

**Организация:** наемные убийцы

**Действие:** покушение на мэра г. Лагранд во время его речи перед избирателями. Ликвидирован телохранителями мэра на месте преступления.

## **guardo** (Аня, 21 год)

**Раса:** цверг

**Пол:** мужской

**Организация:** охранная

**Действие:** защита мэра города от нападения наемного убийцы. Спас мэра ценой собственной жизни. После перерождения представлен к награде и премирован.

## **VELIS** (Сергей, 31 год)

**Раса:** цверг

**Пол:** мужской

**Организация:** мэрия

**Действие:** ранен при покушении. После покушения заключил контракт с другой охранной организацией и вдвое увеличил число телохранителей.



ХИТ!

ВЕРДИКТ  
8.5

**ПЛЮСЫ** +

Огромный тропический остров с реалистичными дорогами, полная свобода передвижения, множество пафосных автомобилей, собственная не-движимость.

**МИНУСЫ** -

Недостаточное разнообразие заданий, местами небезительный игровой баланс, максимально упрощенная физическая модель, особенно у мотоциклов.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Весьма необычная гоночная игра, которая по завершении гонки только начинается. Эффективнейшая пропаганда бесконечной погони за материальными благами.



# TEST DRIVE

Бросайте вашу работу, привычную жизнь, грузей, перечеркните свои планы, разбейте копилку и купите билет на Гавайи.

# UNLIMITED

TEST DRIVE UNLIMITED

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:  
racing.street
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Atari
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Eden
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
тысячи
- ▶ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
CPU 2.4ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.testdriveunlimited.com](http://www.testdriveunlimited.com)



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

ОТЛИЧНО











Выбор в автосалонах, как правило, весьма невелик, в среднем от двух до пяти моделей автомобилей. Причем просмотреть сводную таблицу по разным салонам (и сравнить цены, характеристики...) нельзя – в этом мире еще не изобретена всемирная паутинка.



В агентстве недвижимости могут предложить не так уж много вариантов. Есть шанс найти что-то получше, просто разъезжая по многочисленным дорогам острова.



геймерскую подкорку все ценности западного образа жизни. Открытое бета-тестирование наверняка спонсировалось всеми соответствующими спецслужбами сразу, да и эта хвалебная рецензия наверняка не осталась непроплаченной соответствующими организациями.

#### На светофоре

Положите руки на руль – весь огромный остров полностью в вашем распоряжении. Никто не заставляет непременно браться выполнять какую-то последовательность заданий, вам предоставлена полная свобода действий. Если хотите, можете просто кататься по необъятному острову – тысячи километров дорог, самые разнообразные пейзажи, небоскребы мегапо-

лисов, одноэтажные особняки дорогих пригородов, индустриальные кварталы, скоростные шоссе со сложными развязками, проходящие сквозь горы туннели, пальмы и пляжи.

Игра не поражает обилием полигонов или спецэффектов, тем не менее, графика выполнена просто на высочайшем уровне – за счет работы художников картинка выглядит удивительно натуралистично. Все эти дороги, дома, деревья... несмотря на бесстыдную аркадность физического поведения машин, вождение по острову оставляет вполне реалистичные ощущения, поскольку у дорог и перекрестков со светофорами настоящие пропорции.

Исследование всех закоулков острова несет в себе не только

эстетические цели, но и сугубо практические: чтобы узнать, где какие соревнования проводятся, а также где находятся автодилеры, автомастерские, офисы по торговле недвижимостью и прочие важные для автомобилиста места, надо проехать неподалеку. Впоследствии вы можете моментально телепортироваться в любую точку из тех, где вы уже побывали (чтобы не надо было пересекать пол-острова для прибытия в точку очередного старта).

#### Мигалки в зеркалах

Повсеместно присутствующая полиция в дела на дорогах вмешивается минимально – они обращают внимание только на те столкновения, где мы являемся виновной стороной. Ни





### Оаху

Остров Оаху – третий по размеру и самый густонаселенный (чуть менее 900.000 жителей) из Гавайских островов. Длина острова семьдесят с небольшим километров, ширина – чуть менее пятидесяти, протяженность береговой линии – 366 километров. Самая длинная гонка в игре – заезд по дороге, опоясывающей весь остров. Средняя температура на уровне моря летом +30°C, зимой +20°C. Именно на Оаху находится знаменитый Pearl Harbor, ставший объектом атаки японских сил в 1941 году.

Один из важных параметров покупаемого жилья – вместимость гаражного помещения (от 4 до 10 автомобилей). Несмотря даже на крайне благоприятный климат, хранить автотранспорт под открытым небом здесь не принято.



пересечение двойной сплошной, ни проезд на ярко-красный, ни триста километров в час по встречной (трафик от такого зрелища теряет разум от страха, дергает руль в сторону и вылетает на обочину – если вообще успеваешь среагировать) нарушениями не считаются. Если же мы устроим аварию, полиция присваивает нам «один жетон» по шкале вредности и начинает неспешную охоту – стоит нам просто выйти из поля зрения полицейского патруля, как о наших прегрешениях забывают. Но если мы не ограничимся одной аварией, а подряд создадим еще пару-тройку, то полиция начнет охотиться за нами всерьез. «Три жетона» (максимум, как в GTA) – это перекрытые полицейскими грузовиками дороги, это

патрули, с воем бросающиеся нам наперерез; таких нарушителей за пару минут не прощают, за такими охотятся всерьез. Выйти из «трех жетонов» победителем – задача нетривиальная, хотя при известном усердии все-таки выполнимая.

### За стартовой решеткой

Рано или поздно мы оставим свободное исследование и ввяжемся в какое-нибудь соревнование. В гонках может участвовать до восьми автомобилей, включая наш: по свистку судьи машинки наперебой срываются с места, пытаюсь первыми отработать участок до ближайшего чекпойнта. Соперники с удовольствием развлекают себя и нас, совершая массу ошибок, врезаясь в различ-

ные препятствия и друг друга, выталкивая на обочину нас. При этом чаще всего во время гонки посторонних автомобилей на дорогах нет, но бывают заезды, во время которых привычный трафик не исчезает, причем могут присутствовать даже полицейские машины. И вот тут наши соперники отрываются по полной, устраивая настоящую войну на автодорогах, – поскольку их сноровки совершенно не хватает на то, чтобы уверенно лавировать между перелуганным трафиком. Впрочем, на это зачастую и нашей-то сноровки не хватает.

Ездить с компьютерным соперником интересно, но только в том случае, если у вас с ним примерно равны машины, а такое в игре, к сожалению, бывает

нечасто. Т.е. даже в пределах одного класса разброс характеристик автомобилей колоссальный, и гонщика на слабой машине противник с легкостью обходит даже на прямой, так что заезд превращается в одно сплошное расстройство практически без шансов на победу. А если вы обзаведетесь мощным прокачанным авто, то уже ко второму чекпойнту, скорее всего, даже выйдете из зоны видимости ближайшего противника, только на промежуточных финишах наблюдая за растущим отрывом (+10, +15...). О призовых думать приятно, но веселья в таких гонках все-таки маловато.

### Осторожнее с педалью газа

В остальных типах заездов противник не участвует, и мы либо

### Гараж

Ассортимент автомобилей в игре вплотную приближается к сотне моделей. От прозаических Audi и Volkswagen, которые окружают нас и в обычной жизни, и до самой разной экзотики. Например, джеймсбондовский Aston Martin представлен аж несколькими современными моделями. Роскошные Ferrari всех мастей, запретельной стоимости гоночные монстры McLaren, экзотические Wiesman, Shelby, Ascari и Saleen, а также музейные экспонаты AC Cobra, Jaguar E-Type и Mercedes 300SL Gullwing.





Она во всю стену – верный признак того, что в местном климате солнечные дни преобладают над пасмурными. Нет ничего печальнее, чем неделю смотреть на бесконечный дождь через огромные окна.



Сим широким жестом уставшей от шопинга попутчице предлагается занять место в салоне. Сейчас мы попробуем отвезти ее по требуемому адресу, не опоздав и ввязавшись в минимум аварий по дороге – а то пассажиры в наше время весьма слаборверны.



соревнуемся со временем, либо пытаемся побить чей-то рекорд скорости на заданном участке. Такие задания, как правило, сложнее обычных гонок, да и в отсутствие соперников не столь интересны. Исключения редки, хотя и случаются, например, когда нам надо разогнаться до заданной скорости, следуя по встречной полосе и распугивая ни в чем не повинных автомобилистов, несущихся навстречу. Есть тип заданий, когда нам нужно в сжатые сроки отвезти ценный груз из одной точки в другую. Причем времени дается так, что еле-еле можно уложиться, а груз столь хрупкий, что нам не разрешается не только вреяться в другие авто или даже касаться их, но даже выезжать на обочину. Это моментально меняет наш стиль поведения на дороге, теперь надо вести себя предельно осторожно.

Самый выгодный тип заданий – перегонка чужих авто, где наша задача – доставить в пункт назначения чужую машину, не испортив ее по дороге (т.е. никаких аварий и никаких обочин). При этом ограничений по времени у нас нет, а вот призовые в итоге дают в несколько раз большие, нежели в других заданиях. Особенно смешно, если мы перегоняем мотоцикл – и нам по прибытии платят в десять раз больше, нежели этот самый мотоцикл стоит новый в салоне. Что происходит? Перегонка выглядит легализованным читом, без нее карабкаться по финансовой лестнице было бы в несколько раз сложнее: все остальные типы заданий выглядят вполне сбалансированно, за каждую десятку тысяч у.е. приходится сильно попотеть, а тут сотни тысяч достаются нам практически без малейших усилий. Очень странно. Другое дело, что перегонка является «разовым» типом заданий – т.е. по успешному прохождению оно исчезает, и его нельзя пройти заново. Остальные же задания мы можем проходить снова и снова, если есть на то желание,

и призовые там не заканчиваются никогда. Способ заработка надежный, но довольно малоинтересный, настоящие автомачо так не поступают.

### Робинзон в обитом кожной салоне.

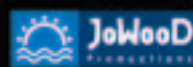
Помимо стандартного набора внешних камер, есть и расположенная внутри кокпита, позволяющая взглянуть на мир глазами водителя. И как ни удивительно, она весьма функциональна, а в тех типах миссий, где не требуется агрессивный тип вождения (например, при перегонке авто), такой вид является предпочтительным с точки зрения атмосферы происходящего. Причем, когда мы находимся внутри салона, даже внутриигровая музыка звучит иначе, имитируя звучание автомобильных систем в крохотном закрытом пространстве. Автомобильный тюнинг в игре имеется, но донельзя упрощенный. Заменять отдельные узлы и детали нельзя – можно только докупать тюнинг-«пакеты». Максимальный уровень – третий, причем его можно купить и сразу, так что непонятно, зачем вообще нужен второй. То, чего в игре нет, можно перечислять очень долго. Нет модели повреждений, вообще никакой, ни для игрока, ни для машин. Вы можете разогнать свой мотоцикл до трехсот и влететь в бетонную стену – ничего страшного, подниметесь и, как ни в чем не бывало, сядете обратно в седло. Для людей с особенностями интеллектуального развития в экране загрузки специально указывается, что вождение в игре может не отражать реальное положение вещей. Здесь нет ночи, нет дождя, мокрого асфальта. Еще здесь нет сюжета, персонажей и т.п., причем люди здесь на улицах не встречаются вообще. Но вы никогда не хотели купить собственный остров где-нибудь далеко в океане? Так вот он, пусть виртуальный, зато выполненный в натуральную величину! **CA**



**Лучшие  
из Лучших  
ГОРНЫЙ ЭКСТРИМ**

**ОТМОРОЗКИ  
В ПОИСКАХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ**

**Самый отвязный симулятор горных лыж**





# CRACKDOWN

## МАФИЯ БЕССМЕРТНА – УТВЕРЖДАЛ ОДИН ЕЕ ЯРКИЙ ПРЕДСТАВИТЕЛЬ. АГЕНТСТВО ДОКАЖЕТ ОБРАТНОЕ!

**Х**отя Xbox 360 не исполнилось еще и полутора лет, приставка уже обзавелась внушительным списком блокбастеров, не последнее место среди которых занимают игры, созданные при непосредственной финансовой поддержке Microsoft. Громкие имена, вроде Project Gotham Racing 3, Kameo: Elements of Power и Gears of War, известны каждому владельцу консоли. Недавно этот перечень пополнил еще один многообещающий проект – футуристически-галлюциногенная Crackdown от студии Real Time Worlds.

### Живи по уставу – завоеешь честь и славу

С сюжетом авторы решили особенно не мудрить и ограничились самым необходимым. Есть Агентство, там работают хорошие парни. Есть три криминальные

группировки – они, стало быть, парни плохие. Вот, собственно, и все. Никаких драм, никаких интриг или, упаси Бог, неожиданных поворотов событий. Главный герой – тот и подавно «темная лошадка» без роду без племени, неизвестно откуда взялся и неизвестно зачем встрял в противостояние сильных мира сего, да еще дал себя напичкать всякими генетическими «улучшайзерами». Мы бы сказали, налицо отсутствие должной мотивации – да и паратройка персонажей выразительнее явно не помешали бы.

### Без границ?

Crackdown не относится к числу игр, где заставляют тратить долгие часы на утомительные тренировки. Выбрали «лицо» собственного Агента, определились со средством передвижения? Тогда нечего прохлаждаться в недрах Цитадели и отвлекать других – са-

### ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
Xbox 360
- ▶ ЖАНР:  
action-adventure.freeplay
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Microsoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Real Time Worlds
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
go 2
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://crackdownonxbox.com>



▶ Автор:  
Red Cat  
[chaosman@yandex.ru](mailto:chaosman@yandex.ru)

Разработчики сдержали слово, и мы получили не набор арен с коридорами загрузок, а настоящий огромный город, вальяжно раскинувшийся на нескольких островах сразу.

**ОТЛИЧНО**



### Ты да я, да мы с тобой

Многопользовательский режим существует лишь в виде Cooperative Mode – совместного прохождения игры посредством Xbox Live или менее привычного System Link, объединяющего две приставки в побое локальной сети. Допускается участие всего двух игроков, причем второй не может подключиться к прохождению, когда ему вздумается, – по мнению разработчиков, все должны находиться в одинаковых условиях. Начав игру, необязательно постоянно действовать заодно – если есть желание, можете устроить с напарником соревнование, кто лучше и быстрее избавит город от преступности. В целом, впечатления от Cooperative самые благоприятные. Хотя, признаемся, от какого-нибудь Deathmatch мы бы тоже не отказались.





### Как самый настоящий нинзя

Хотя поиск безопасных и бескровных решений в Crackdown необязателен, разработчики все же приготовили несколько приятных сюрпризов для тех, кому лень тратить время на продолжительное противостояние с многочисленной охраной очередного босса. Все, что для этого понадобится, — немного внимания и умение забираться в самые труднодоступные места — на городские крыши. Именно крыши чаще всего позволяют обойти оборонительные сооружения вокруг вражеского логова и взять ничего не подозревающего неурга за горло.



### ВЕРДИКТ

8.0

#### ПЛЮСЫ +

Большие игровые возможности, отсутствие жестких ограничений на время и порядок выполнения миссий, отзывчивое управление и великолепная графика.

#### МИНУСЫ -

Почти полное отсутствие сюжета, неуважительное звуковое сопровождение, однотипность действия, всего один вид мультиплеера.

#### РЕЗЮМЕ

Достойный ответ Grand Theft Auto и Saint's Row, несколько поупорченый образцом игрового процесса.

дитесь в машину и отправляйтесь на передовую. Между прочим, окончательно потерявший стыд и совесть противник уже вплотную подобрался к штаб-квартире и вступил в перестрелку с охраной. Так что лишний автомат вашим коллегам явно не помешает, равно как и пара крепких кулаков. Ну а разметав первый отряд гангстеров, можно (и даже нужно!) без промедления двигаться дальше, на улицы города — работы там невпроворот, всюду торчат несдержанные отморозки, и пальба не утихает ни на минуту. С непривычки в этой неразберихе легко растеряться: возможности Агента на первых порах не столь уж поразительны, пресловутая свобода действий позволяет двигаться куда угодно, а инструкции начальства сумбурны и только усложняют новичку задачу. От нас то требуют отбить ближайший Supply Point (попутно разъясняя, что это вообще такое), то во всех подробностях пересказывают биографию какой-нибудь мафиозной «шишки», недвусмысленно намекая, что упомянутая «шишка» изрядно зажилась на белом свете и пора ее того... убрать. Привыкшие слушаться приказов игроки

наверняка попадут в затруднительное положение, решая, за что же хвататься в первую очередь, когда список поручений насчитывает несколько пунктов сразу. Но не надо паниковать: указания свыше — никакие и не указания вовсе, так — рекомендации. Никто не накажет за неисполнение экраном Game Over, хотя напоминать про «должок» будут непременно. В общем, «делай, что должен, и будь что будет». Развитие событий в конечном счете почти целиком зависит от ваших собственных действий.

#### Бугни улиц

Размеры Pacific City впечатляют. Разработчики сдержали слово, и мы получили не набор арен с коридорами загрузок, а настоящий огромный город, вальяжно раскинувшийся на нескольких островах сразу. И ведь таких размеров удалось достичь отнюдь не клонированием зданий высотой в три этажа — разные кварталы заметно отличаются один от другого, и если владения Los Muertos пестрят вывесками баров и ресторанов, то вотчина Volk — неприветливое нагромождение складов, строительных площадок и



У вас будет шанс побывать даже на морском побережье. Жаль, позгорать егва ли получится.

### Конструктор для супергероя

Почти любое ваше действие в игре помогает развивать персонажа, точнее огню из пяти основных его характеристик — Agility, Strength, Driving, Firearms and Explosives. Параметр Agility, вероятно, самый важный из пяти: чем выше его значение, тем круче Агент — быстр и прыгуч. Улучшать Agility можно, собирая специальные Agility Orbs, устраивая специальные пробежки и отстреливая противников с соблюдением некоторых специальных условий. Показатель Strength напрямую зависит от того, как часто вы вступаете с противниками в рукопашную. Привычка швыряться в неургов тяжелыми предметами тоже наверняка поможет накачать мускулы. На Driving влияет то, сколь ловок Агент с автомобилями, от этого, между прочим, серьезно зависят возможности каждой из трех машин, предоставляемых Агентством. Показатель Firearms, как легко гогаться, растет, если вы исправно расстреливаете гангстеров из всевозможных пистолетов, автоматов и винтовок, тогда как поклонники гранат и ракетниц наверняка без лишних хлопот «прокачают» параметр Explosives. Кстати, найдя в городе так называемые Blue Orbs, вы получите прибавку ко всем пяти характеристикам разом.





При желании автомобиль Агентства можно «научить» самым разным трюкам. Даже вот таким.



### Зона отбыха

Поиск и захват Supply Points быстро становится важной составляющей успеха. Эти «полевые базы» позволяют Агенту пополнить при необходимости арсенал и избавиться от пока ненужных предметов экипировки. Они же являются своего рода порталами, связывающими различные части города. Наконец, как мы уже упоминали, погибнув, Агент может «возродиться» в любом подконтрольном Supply Point, что существенно экономит время. Но поначалу большинство баз находится в руках противника. И их придется отвоевывать одну за другой.

Стрельба из столь неудобного положения — верный способ улучшить параметр Agility.



Не только Агенты используют крыши для собственных нужд.



морских причалов. Однако самое сильное впечатление оставляют небоскребы корпорации Shai-Gen, крыши которых теряются где-то в трехмерных облаках поднебесья — пройдет немало времени, прежде чем вашему Агенту достанет сил туда забраться.

Да-да, «забраться», вы не ослышались. Не только улицы, но и крыши Pacific City лежат у ваших ног. Чего не скажешь о помещениях, доступ в которые обычно закрыт. Подавляющее число дверей в городе заперты наглухо, и даже самому сильному Агенту никак их не выломать. Окна, кстати, тоже отличаются завидной крепостью — ни автоматные очереди, ни взрывы, ни удар кулака не способны нанести им никакого вреда. Исключения составляют те здания, где окопался противник, — скажем, вилла криминального босса. Вот здесь позволят и ворота протаранить, и дверь высадить, и окна расколотить. Неужто «крестные отцы» поспешили на элементарные средства защиты от непрошенных гостей? Или же закрытые дома по всему Pacific City стали вынужденной платой за размеры виртуального города? Новому поколению есть куда расти...

### Ни дня без пули

Вот странность: демиурги из Real Time Worlds питают неприязнь к любого рода созиданию! Crackdown на 99 процентов состоит из перестрелок, взрывов, мордобоя, уличных гонок без правил и тому подобных повседневных радостей. А как же мирная жизнь — походы в бары и рестораны, знакомства с девушками, проба сил на каком-либо ином, отличном от службы Агента, поприще? Увы, этого в Crackdown не найти. И не потому, что мы плохо искали, а потому, что ничего такого в игре не предусмотрено. Главный герой подобен киборгу-полицейскому (кем отчасти и является): перед ним ставят одну-единственную глобальную задачу — искоренить преступность в Pacific City. И решение у нее тоже одно-единственное: полное уничтожение всех причастных к криминальным структурам лиц. От вас не требуют искать обходные пути, не заставляют маскироваться, договариваться с информаторами или подкупать охрану. Зачем? Ведь непрерывно растущие возможности Агента позволяют ему танком пройти сквозь любое препятствие. И даже если гусеницы увязнут в скопище пока что слишком сильных для танка врагов, о проигрыше нет и речи: Агенты, по сути, бессмертны. Гибель на поле боя означает возвращение в Цитадель, либо в любой из подконтрольных на текущий момент Supply Points. И снова в бой, покой нам только снится.



Вероятно, такой подход понравится многим. В то же время он субъективно делает игровой процесс однобоким и, в конце концов, попросту монотонным. Расстреливать все и вся, безусловно, весело и интересно – первые несколько часов. Но потом кому-то наверняка захочется разнообразия. А его-то как раз в Crackdown и нет. Куда бы вы ни направились, везде вас ожидает одно и то же, и в этом Crackdown отстала от Grand Theft Auto на добрые несколько лет. Остается надеяться, что коллектив Real Time Worlds в будущем исправит промах и в гипотетической Crackdown 2 мы получим настоящую свободу.

### Технологии на службе государства

Откровенно говоря, первые скриншоты из Crackdown не впечатляли, да и сейчас, рассматривая картинки, вы едва ли сможете получить представление о том, как игра выглядит в действительности. Между тем графика здесь выдающаяся, и чтобы в этом убедиться, нужно увидеть ее собственными глазами. О колоссальном размере Pacific City мы уже сказали немало теплых слов в начале статьи и сейчас еще раз повторим – город огромен и великолепен. Разработчики не поленились уделить внимание сотням мелких деталей, благодаря которым Pacific City из технологического нагромождения полигонов превращается в настоящую виртуальную реальность, где жизнь кипит днем и ночью. На улицах тесно от самых разных машин, по тротуарам деловито снуют прохожие, автотрассы купаются в свете сотен фонарей. Никому нет дела до Агента – пока тот не вздумает расстрелять преступника-другого или что-нибудь не взорвет. Кстати, взрывы в Crackdown заслуживают отдельной похвалы – они сделали бы честь любому голливудскому кинобоевику.

А вот на музыку и звуковые эффекты тратить время, очевидно, не стали. Здешний саундтрек невыразителен, и, честно говоря, о нем забываешь минут через десять после начала игры. Звуки стрельбы и грохот взрывов тоже, мягко говоря, разочаровывают. Подкачала и озвучка, хотя озвучивать в Crackdown пришлось разве бубниловку начальства да вопли противников.

### Успешный гребют

И все же, несмотря на несколько сомнительных мест, Crackdown смело можно записывать в число игр, достойных самого пристального внимания. Особенно если вы равнодушны к сюжету, но готовы потратить некоторое количество свободного времени на беспощадный отстрел преступников в отдельно взятом городе. Уж чего-чего, а экшна тут в избытке, хватит на всех. **СИ**

Большие взрывы красивы, но опасны для здоровья. Стоять рядом, право слово, совсем не обязательно.



Видели такое только в кино? Теперь можете и сами попробовать.





# MAELSTROM

ХВАЛЕННЫЙ SCI-FI ПРОЕКТ ОТ KDV, «1С» И CODEMASTERS ОКАЗАЛСЯ НЕ ТАК ХОРОШ, КАК МОГ БЫ. ПОЧЕМУ?

ХОРОШО

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Codemasters
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
1С
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
KDV Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 6
- ▶ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.kdvgames.com/maelstrom](http://www.kdvgames.com/maelstrom)



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



## ВЕРДИКТ 7.0

### ПЛЮСЫ

Могучий графический движок, богатый выбор противников, заимствованные из «Периметра» «ландшафтные» войны.

### МИНУСЫ

Скомканное начало и досадные ошибки портят впечатление от игры.

### РЕЗЮМЕ

Maelstrom способен на большее. Требуем продолжения банкета.



Главное меню насквозь интерактивно и весьма живо откликается на движения мыши по пунктам меню. В этом мире день сменяет ночь столь стремительно, что постоянные ливни уже не вызывают удивления.

Вы никогда не задумывались, так, для разнообразия, о роли и месте «постсоветской» игровой индустрии в общемировом процессе? В чем мы особенно хороши? Что у нас лучше всего получается? Крупнейшие издатели и большие деньги – на Западе. Дешевая рабочая сила: программисты и художники, готовые работать в три смены, – на Востоке. Мы появились на этом празднике жизни с большим опозданием, но стремительно наверстываем упущенное: научились делать игры – такие, чтоб не особо стыдно, – и продавать их на Запад. Делать – и продавать. У нас есть «Ил-2» – вечный повод для гордости, расплывшим тюленем отдыхающий в нише хардкорных авиасимуляторов. Нам доверили пятых «Героев», и мы справились. Коробки с «Казакими» в десять рядов лежали на полках лондонского Virgin Megastore у самого входа, а чернобылец S.T.A.L.K.E.R. прибавил седых волос на висках важным людям по обе стороны океана. Из ниоткуда взявшаяся «В тылу врага» очень многих заставила уивленно чесать в затылке. Но хочется большего. Раньше казалось, что еще пара лет – и мы развернемся по-настоящему. Потому что знаем, как надо на самом деле. Не хуже, а может и получше, чем Blizzard, id или Rockstar. А сейчас так уже не кажется.

Космополит Орловский как-то заметил, что нет никаких «наш». Есть глобальный мир, связанный финансовыми потоками и паутиной Интернета, и лучшие игры в мире делаются не в России, Китае или Венгрии, а лучшими в мире специалистами по играм – продюсерами, сценаристами, геймдизайнерами, художниками и программистами.





Чтобы научиться обращению с пришельцами, нужно забыть все, что мы знали о классических RTS, а также привыкнуть к постоянным лужам воды на базе.



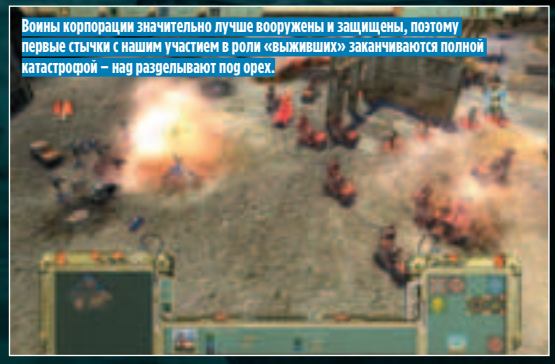
Вода – естественный периметр обороны слабоармированных органических пришельцев. Поэтому, если вы не сторонник длительных водных процедур, придется использовать экскаваторы и строить мелиоративные сооружения.



Легкий штрих – при высадке из транспортера солдаты занимают круговую позицию.



Сражения в Maelstrom выглядят впечатляюще, но звуковая сцена не проработана совершенно. Результат? Теряется впечатление.



Воины корпорации значительно лучше вооружены и защищены, поэтому первые стычки с нашим участием в роли «выживших» заканчиваются полной катастрофой – над разгвельывают пог орех.

**М**aelstrom – типичное порождение эпохи глобализации. KDV Games, ветераны-разработчики из Калининграда, за плечами у которых «Вангеры» и «Периметр». Арт-студия Massive Black, Inc с офисами в Сан-Франциско, Шанхае и Бангкоке, работает с заказчиками уровня Blizzard, Sony, EA, Activision, id Software, Nike и Nintendo. Среди последних проектов, кроме Maelstrom – Gun, BF2142 и Hellgate: London (загляните в портфолио на сайте <http://www.massiveblack.com> чтобы оценить размах). В придачу

один из крупнейших европейских издателей, Codemasters, с двадцатилетним опытом в игровой индустрии – собственноручно продюсирует проект. Вот это да! К играм, сделанным в Калининградской области, у нас традиционно трепетное отношение – вполне заслуженно. Maelstrom всегда пользовался повышенным вниманием игроков и прессы, понятно почему: первый «коммерческий» проект от мастеров «неформатного» жанра, проба сил весьма перспективного Vista Engine, первая игра без КранКа, в конце концов.

Бета-версия попала ко мне в сентябре прошлого года, в тот переломный миг, когда западный издатель решил перенести релиз на 2007 год. Картинка выглядела великолепно, в остальном игра показалась совершенно сырой. Тогда я не пожалел лестных эпитетов, назвав калининградскую RTS «заготовкой блестящей игры». Давайте посмотрим, что получилось на деле. Для тех, кто не в курсе: Maelstrom – стратегия в реальном времени, скроенная по классическому западному лекалу. Три «уникальные» расы, строительство баз и добыча ресурсов,





Главные герои, с гибелью которых игра заканчивается, обладают интересными способностями и приобретают новые с опытом. Например, эта девушка умеет уходить в невидимость. Но в костюме постоянно заканчиваются батареи, поэтому без стрельбы не обойтись.



«Выжившие» являются носителями всех сюжетных и RTS-штампов мира одновременно, а от диалогов главных героев (вероятно, обратный перевод с английского) хочется выпрыгнуть из окна, утащив за собой сценариста.

несколько десятков миссий, интерфейс в стиле «Warcraft 3» и многопользовательский режим с участием до 6 человек и системой рейтингов. За стандартным фасадом скрываются прелюбопытные особенности. К примеру, «уникальные расы» действительно уникальны: помимо ничем не примечательных партизан, «выживших» в битве за Землю, участвуют высокотехнологические солдаты корпорации «Восхождение», техника которых обладает феноменальной способностью к трансформации. Бомбардировщик в два счета превращается в прямоходящего робота точно из эротических снов поклонника сериала «Макросс», здания базы упаковывают сами себя до состояния грузовика на колесах и уезжают в указанном направлении. Инопланетная раса «хай-дженти» выглядит и «играется» так, будто вы по ошибке запустили не Maelstrom, а совсем другую игру: интерфейс растительного происхождения, членистоногие пресмыкающиеся и размножение методом почкования – выбирая новую расу, приходится полностью менять привычки.

Самое интересное начинается, когда такие разные противники сталкиваются на поле боя. Хай-дженти привычнее чувствуют себя в воде, их бионасосы очень скоро превращают базу в небольшое болото, которое грозит затопить всю карту, если бы... Если бы не Vista Engine и тяжелые экскаваторы землян, которые вынуждены заниматься мелиорацией, чтобы «слить воду» и добраться до невыносимых пришельцев. Дальний родственник «Вангеров» и «Периметра», Maelstrom предлагает свои ландшафты в качестве гигантской песочницы для повзрослевших детей: взрывы оставляют глубокие воронки, вода заполняет пустоты, огонь выжигает леса, а остовы машин поднимаются в самое небо могучей силой торнадо – вызванного, понятное дело, не без помощи одного из соперников. Но это еще не все. Вишенка на торте Maelstrom – режим «прямого управления»: любой из героев (у каждой стороны их несколько, молодцы накапливают опыт в боях, открывая новые возможности) может в буквальном смысле взять дело

в свои руки, под управлением игрока, разумеется. В бета-версии эта функция еще не была включена, и я полагал, что речь идет об управлении в стиле «В тылу врага», особенно удобном для пальбы из танков и прочей техники. Но в KDV решили усложнить себе задачу и добавили в игру режим от «третьего лица», с классическим управлением шутера. Получилось, прямо скажем, на «тройку», но очарование игре добавляет: очень освежает возможность лично пробежаться по разрушенным кварталам и посмотреть в глаза боевым товарищам, которых только что видел едва ли не с орбитальной высоты. Итак, ура? Не совсем. Беда в том, что далеко не все игроки найдут в себе силы раскрыть достоинства Maelstrom в полной мере – многие разочаруются и уйдут после пары миссий. Говорят: «первое впечатление нельзя произвести второй раз». Увы, Maelstrom с треском проваливает знакомство. Размышляя об этой игре, я не могу понять, как интеллигент, умница и оригинал Maelstrom умудряется выглядеть не-



отесанным провинциальным чурбаном. Помните у Джармуша в «Кофе и сигаретах» гениальную сцену про «злобно-го брата-близнеца Элвиса»? Похоже, у Maelstrom тоже завелся злой близнец, который с первых секунд игры твердит нам: «Я безнадежно банален, я трэш, я не достоин вашего внимания»...

Почему так получилось? Дьявол в деталях. Для первого знакомства с игрой авторы выбрали «выживших», самую скучную и ординарную расу из всех трех. Точно такие же пехотинцы, джипы, танки и фабрики есть в трех сотнях других RTS. На беспокойство резиновой рамкой и события в игре юниты откликаются набором витиеватых фраз, которые демонстрируют полную их, юнитов, неадекватность. На дюжину десантников из подворотни выходит мужчина с бензопилой и чисто по-дружески отрезает одному из солдат голову. «Меня окружили!» – верещит несчастный в процессе декапитации. Согласен, мелочь. Но бессмысленная болтовня в эфире разрушает настрой и превращает происходящее в дешевой балаган. А ведь настрой есть – чего стоит хотя бы музыка в лучших традициях Вангелиса и совершенно незабываемые мгновения, когда тень от разрушенного небоскреба ползет по мертвой земле прочь от солнца... При этом если солдат слышно хорошо, то стрельбы и взрывов (а? кто здесь?) не слышно вовсе. Чтобы насладиться канонадой, нужно прижать камеру в упор к стрелкам, а в таком состоянии владеть положением на поле боя невозможно. Получается, что большую часть времени игрок проводит словно с ватой в ушах: на его глазах рушатся здания и тонут в море огня шагающие машины, десятки солдат самозабвенно палят из лазерных винтовок – все это в относительной тишине под дурацкие комментарии вроде «я развалился» и «найди другого для драки». Полагаю, ничто не мешает настроить звук в одном из патчей. Ведь без обратной связи, без «звуковой фактуры» происходящее на поле боя превращается в формальность. Вспомните, какие чудеса творит звуковая поддержка в *Company of Heroes!* Дизайн миссий – отдельный разговор. Посмотрите на лучшие образцы жанра: в первые минуты знакомства с игрой разработчики буквально дерутся за внимание игрока, будоражат его воображение, демонстрируют свое детище

с лучшей стороны. В KDV, похоже, настолько уверены в своей аудитории, что позволяют себе весьма вялый старт. Подобные дебюты и сюжетные ходы мы видели сотни раз – через первые миссии приходится прорываться с хрустом. При этом тактическая часть Maelstrom на первом этапе не может похвастаться разнообразием. Специальные возможности героев еще не открыты, местные солдаты не умеют использовать рельеф в качестве укрытия, а отправлять резиновой рамкой горы пушечного мяса в бой надоело еще пять лет назад. К тому же, простите, ничего не слышно. Техника путается в обломках и с некоторой неохотой прокладывает маршруты движения. Герой в режиме игры от первого лица не умеет прыгать, управляется слишком нервно и спотыкается о невидимые препятствия – в общем, на шутер не похоже совсем, требует привыкания. Настроение портится, трупы павших врагов тоже – причем стремительно, рой непонятно откуда взявшихся насекомых (как в одном из первых Quake) за мгновения сжирает несчастных до костей. Даже если дело происходит зимой. Мелочи, мелочи... Итожим. В Maelstrom нет неизлечимых недугов, которые бы помешали игре занять заметное место в пантеоне современных RTS и с легкостью заткнуть за пояс, скажем, *Ground Control 2*. Возможности движка не использованы и наполовину, а предложенная концепция (партизаны-трансформеры-биомасса) выглядит жизнеспособной не только на бумаге – попробуйте выбрать режим «схватки» и позвольте игре развернуть весь свой потенциал. Не забудьте только установить максимальный режим сложности: без поддержки скриптов местный AI ведет себя уж слишком нежно. Между тем разработчикам не хватило времени или опыта, чтобы отполировать все детали и заставить дорогостоящие компоненты игры работать как единое целое, выстроить настоящее шоу. Возможно, западные продюсеры и калининградские разработчики слишком долго «выравнивали давление», что на подобные «мелочи» внимания уже не осталось. В теперешнем своем виде Maelstrom – крепкий игрок второй лиги. Неплохой результат, но мы ожидаем большего. Поиск своего места в мире требует времени. Уверен, главные проекты KDV еще впереди. **СИ**

Нажав кнопку «AI», мы доверяем компьютеру рутинный процесс апгрейдов и строительства базы. Очень удобно!



Режим от первого лица – серьезное испытание нервов для всех, кто хотя бы раз держал в руках шотган или бензопилу. То есть для всех.



На наших глазах рушатся здания и тонут в море огня шагающие машины, десятки солдат самозабвенно палят из лазерных винтовок – и все это в относительной тишине.

Дождливой ночью видимость на нуле, поэтому фонарные столбы входят в штатную комплектацию техники и построек.





НЕЗНАМЕНИТАЯ ВОЙНА

## ARMA: ARMED ASSAULT

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
shooter.first-person.tactical.  
modern / simulation.all
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
505 Game Street
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Bohemia Interactive
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 60
- ▶ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:  
P4 2.0 GHz, 512 RAM, 128 RAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.armedassault.com](http://www.armedassault.com)



▶ Автор:  
Алексей Дубинский  
[otboi@mail.ru](mailto:otboi@mail.ru)



Узкий поворот дороги – наилучшее место для засады.

После пробежки по косогору горло саднит, во рту металлический привкус, кровь стучит в висках, автомат в руках ходуном, но все равно нужно стрелять, перебегать, падать и ползти, и снова стрелять. Вот свалился убитый товарищ – надо запомнить, где упал, ведь он не успел истратить боеприпасы. А патроны на войне в цене. Выстрел – жизнь, опустошенный магазин – смерть. У противника множество политических, религиозных и мировоззренческих причин желать твоей смерти, у тебя есть лишь один повод стрелять в ответ: желание выжить. Еще совсем недавно ты с друзьями, смеялся, пытался найти на карте крошечную точку – небольшой остров Сарани. Ведь вам повезло получить назначение не в пыльный нашипованный минами Ирак, не на заледенелую Аляску, а в райский уголок, курорт с дружелюбными аборигенами и покладистыми красотками.





Для уничтожения бронетехники врага нужны хладнокровие, точный расчет и немного везения.

Задача проста: показать местным хорошим парням, с какой стороны у М-16 дуло, и научить их стрелять, чтобы защитить себя, а главное – нефтяные интересы дяди Сэма, от притязаний злобных соседей. Несколько недель прошли в тренировках, и вот местные получили дипломы, значки и лычки, а вашу технику погрузили на корабли и отправили в Штаты. Личный состав советников тоже взвод за взводом улетает домой. Ты уже гадал, кто окажется дома раньше – ты или отправленное сегодня письмо, когда вдруг началась стрельба. В эфире хаос, танковые колонны с севера перешли границу и пожирают километры шоссе к столице, и у вас уже есть первые убитые. Так началась твоя война на богемном забытом островке посреди бескрайнего океана. Ты – это ты. Не герой боевика с черным поясом, мифриловой броней и бесконечными патронами, а простой парень с

винтовкой, которого можно отправить на тот свет одной пулей. Ты умеешь бегать, но сорокакилометровый кросс с полной выкладкой не пройдет даром, пусть даже выкладка эта весьма невелика – ящик боеприпасов по карманам не распахнешь. Да и не дадут просто так бегать по острову. Ты солдат, а это значит – самая мелкая и бесправная тварь в армейской цепочке. Куда прикажут, туда и побежишь. Хорошо, если на грузовике подбросят. Еще лучше, если потом постараются на вертолете вытащить из пекла. Задания придется выполнять разные: оборонять высоту, выбить противника из деревни, устроить засаду на конвой, пройти рейдом по тылам противника или отбиться от вражеского рейда. Короче, что нужно, то и будешь делать, иногда сменяя верную М-16 на пулемет, гранатомет или ПЗРК, а то и садясь за рычаги боевой техники.

Война – это бесконечная скука, перемежаемая мгновениями дикого ужаса. Скука переходов, перевезов, перелетов, засад, ожидания и ужас непосредственно огневого боя. Жмешься ближе к матушке-земле, ползком, чуть приподнимаясь, выискиваешь в высокой траве вражьи каски. То под прикрытием товарищей рывком перебегаешь от укрытия к укрытию, то по-пластунски подбираешься к вражескому пулеметчику, наугад длинными очередями рубящему ветки у тебя над головой. «Получай, фашист, гранату!» Победа близка, но тут из-за пригорка вылетает само зло, бронированный монстр. БМП! Казалось бы – тонкая броня, маленькая пушечка, чтобы сжечь ее, хватит одного попадания из гранатомета, но вот только к ней надо еще подобраться с неуклюжей «шайтан-трубой» на плече, поймать в прицел, попасть и остаться в живых. Кто считал, что БМП слепа, глуха и беспомощна, уже пропитывает чужую землю

своей медленно остывающей кровью. Но ты-то ездил внутри, ты помнишь про оптику и крупнокалиберный пулемет. Ползешь к убитому, забираешь его РПГ, ждешь, пока машина подставит борт, и пытаешь счастья сам. Выстрел, граната дымным росчерком уходит к машине и втыкается в землю, не долетев двух метров. Взрыв! БМП словно подпрыгивает и рвется вперед, одновременно бешено вращая башней и поливая свинцом любую подозрительную кочку. Ты жмешься в ложбинку между корней дерева и молишься всем богам, чтобы не заметили и чтобы не задело шальной пулей, но вместе со страхом внутри кипит ярость и злость на врага. Пять секунд! Пусть отвернет башню и даст тебе всего пять секунд на перезарядку и второй выстрел – и горящий остов навсегда похоронит в себе вражеских танкистов. Память об этом удачном выстреле будет вышибать из

**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

**ПЛЮСЫ** +

Красивый, жесткий и правдивый шутер, в котором наго много и быстро гумать.

**МИНУСЫ** -

Неоптимизированный движок, наверняка высокая сложность.

**РЕЗЮМЕ** ☑

Либо сотрете через полчаса, либо будете играть месяцами.

**ОТЛИЧНО**



В траве можно спрятаться, но что творится в пяти метрах, уже не увидишь.



Хотя иногда бывает достаточно и пяти метров.





Каменные стены укроют от ружейно-пулеметного огня, но обрушатся от попадания снаряда.



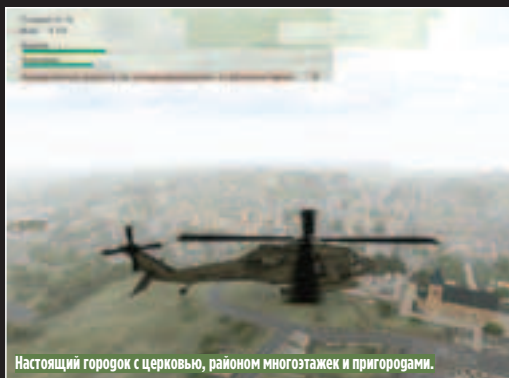
Враги в Arma – не русские, а жители северной половины острова, меняющие доллары на российское оружие. Но выглядят все равно жутковато.



Расслабляться нельзя ни на миг, даже эвакуация может проводиться под огнем противника.

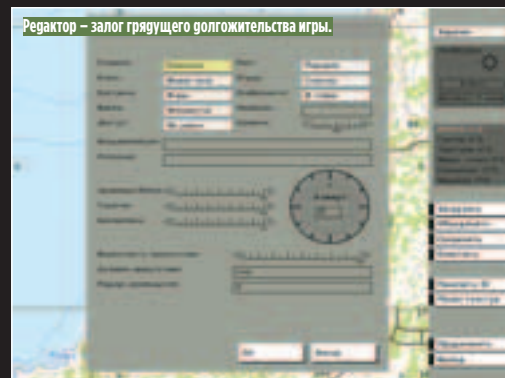


Остров Сарани красив в любую погоду.



Настоящий городок с церковью, районом многоэтажек и пригородами.

Редактор – залог грядущего долгожительства игры.



тебя холодный пот, когда на «Страйкере» ты будешь нести по пустынным улочкам захваченного городка и за каждым углом, в каждом окне будут мерцать солдаты с хищным лицом и трубой на плече. А уж когда судьба забросит в кабину вертолета, даже вражеские ПЗРК отойдут на второй план, потому что ты, черт побери, пехотинец, а не летчик, и способен себя угробоить в этой летающей мясорубке гораздо быстрее и надежнее любого зенитчика. Но необходимость – суровая школа, а приказ – единственный закон. Солдат, не спрашивай. Переключение с мира на войну происходит быстро, и вот уже мир сужается до прицельной марки в коллиматоре, а время сжимается до часов и минут. Годы и континенты остаются где-то там, далеко, где за войной следят по выпускам теленовостей в промежутках между политикой и спортом. В игры можно играть по-разному. Можно развлекаться, можно

любоваться, можно их прожить. Причем жить только в очень немногих, самых любимых проектах. Под «жить» я подразумеваю не бегство от реальности, а обычную ситуацию, когда управление игрой переходит на подсознательный уровень, и уже не думаешь о кнопках, графике и сюжете, а пригибаясь, бежишь в укрытие, на ходу перезаряжая «Калашников», или с полубочки заходишь в хвост на мгновение потерявшему тебя из виду «Худому» и с тридцати метров в упор разрываешь ему пушками алюминиевое брюхо. Компьютер исчезает, его не видишь и не чувствуешь. Нечто похожее происходит при обучении вождению – набрав чуть опыта, уже не задумываешься о газе, тормозе и передачах, просто едешь, и все. Пять лет назад чехи из Bohemia Interactive сделали одну из немногих игр, достигших подобного просветления, Operation Flashpoint. Тираж OFP превысил два миллиона экземпляров! Ее одногодки в большинстве

своем давно забыты, но суровые армейские будни тружеников войны до сих пор живут на винчестерах многочисленных поклонников, то и дело выходя в дополнения и моды. Для них Arma – это OFP2, выпуск 2007 года. Игры действительно очень похожи внешне, хотя Arma, конечно, красивее и богаче. Лес теперь состоит из отдельных разнообразных деревьев, трава и незабудки с лютиками отлично маскируют залегшего бойца, но при этом, увы, так же эффективно перекрывают его обзор. Порхают мотыльки. Винты зависших вертолетов и гусеницы танков поднимают клубы пыли, независимая подвеска отработывает ямы и кочки, горящая техника убедительно полыхает и чадит липким черным дымом. Остров площадью в четыреста квадратных километров полностью доступен к перемещению без загрузок, его ландшафт разнообразен, он покрыт населенными пунктами от хуторов до крупных городов. На каждый дом

## СДЕЛАЙ САМ

Долгой жизнью OFP обязана, прежде всего, деятельному сообществу. Сетевые батальоны, дополнительные модификации, дополнительные объекты, миссии и даже полномасштабные кампании погверживали интерес к игре, когда две официальные кампании были пройдены уже вволю и попеременно. «Богемцы» встроили в игру улучшенный редактор с более богатыми возможностями управления событиями и поведением бойцов: так, каждому типу воинов можно задать свои правила поведения, таким образом отразив различия в военной доктрине различных стран или типовой тактике разных подразделений (например, спецназовцы будут перемещаться по полю боя не как обычная пехота). При этом в основе нового редактора лежит хорошо знакомый редактор OFP, поэтому комьюнити не даст заскучать, благо дополнения выходили шесть лет и не перестают выходить даже сейчас. Не увильюсь, если кампания «за наших» появится даже раньше официального дополнения. Мультиплеер оптимизировали, теперь можно подключаться к уже идущей игре и участвовать в глобальной войне, захватывая разбросанные по всему острову базы.







Пока прячешься от шквала огня с фронта, солдаты противника перебежками окружают позицию с флангов.



Очень, очень красиво, хотя управление вертолетом – из рук вон.

Ночи на Сарани довольно светлые, и это хорошо, потому что в ПНВ ничего не разглядишь.



приходится уже не сотня-другая полигонов, как во времена OFP, а до 60 тысяч. Присутствует смена времени суток и погоды, в ночном небе висят узнаваемые созвездия. Смоделирован даже отклик человеческого глаза на прямой солнечный свет. Остров красив неброской европейской красотой, это не бушующие тропики Far Cry, но иногда хочется выйти на заросший лесом холмистый берег и просто полюбоваться, как над морем медленно идут подсвеченные закатным золотом облака. Поумнели товарищи по оружию и враги. Мир Arma не вертится вокруг персоны игрока, а живет по своим законам. Люди с двух сторон фронта воюют друг с другом, в крупных схватках сходятся сотни солдат, и порой можно вообще отсидеться под кустом, ни разу не выстрелив и не подставившись под пули. Враги не выделяют игрока специально, а оценивают уровень угрозы, исходящей от каждого из замеченных бойцов противника, и стараются в первую очередь нейтрализовать самого опасного. Как и в жизни, стреляют гораздо больше, чем попадают, но не из-за обусловленных алгоритмом промахов, а потому что осознанно ведут заградительный и беспокоящий огонь, не давая поднять головы и прикрывая атакующих товарищей; когда те закрепятся, то в свою очередь начнут стрелять, чтобы теперь уже вторая половина подразделения перекадилась поближе к цели. Интенсивный огонь могут вести и в прикрытие обходного маневра: пока прячешься от шквала огня с фронта, солдаты противника перебежками окружают позицию с флангов. Бойцы используют укрытия, прячутся для перезарядки оружия, а при перемещениях выбирают дорогу в зависимости от степени угрозы: в походе движутся по самой короткой и легкой, а под огнем – там, где проще укрыться. Это только солдату достаточно метко стрелять: когда под твоим командованием десять бойцов, приходится просчитывать будущий бой, следить за противником и вовремя реагировать на его действия. Управление подчиненными такое же, как и в OFP, – осуществляется радиокomандами. Не самая удобная, но привычная модель. К сожалению, команды можно отдавать только на текущие действия, задать какую-либо последовательность или условия, вроде «добраться до холма, закрепить и атаковать грузовики», не получится. Только личным примером – привести, замаскироваться, приказать не открывать огня, пока идет охранение,

и только дождавшись грузовиков, натравить на них пару гранатометов и восемь автоматов. Управление бронетехникой и авиацией упрощено, но игра ведь не про танкистов и летчиков, балом правит царица полей. Arma можно назвать идеальным симулятором пехотинца. Стрелковое оружие смоделировано убедительно, пули и снаряды летят по баллистической кривой, рикошетят, имеют разную пробивную способность и запретное воздействие, смоделирована достоверная акустика. Правда, оружие абсолютно надежно, никогда не ломается и не перегревается. Да, в бочке меда не обошлось без ложки дегтя. Локализация выполнена небрежно, так что инструктор говорит одно, в субтитрах написано другое, а делать в результате надо и вовсе третье. Что характерно, никакого иного способа изучить интерфейс не предусмотрено, мануала нет ни на бумаге, ни в виде PDF на диске. Приходится экспериментировать и вспоминать навыки OFP. Карта открывается мгновенно, но вот после сворачивания игра на пару секунд выпадает в экран загрузки уровня. Прибор ночного видения показывает большое ярко-зеленое пятно без каких-либо деталей, и не умеет отличать горящий танк от мирно стоящего рядом целого. Может, прозвучит смешно, но мне не хватает возможности залезать на деревья с винтовкой и биноклем. Трава качается от ветра, но пехотинец проползет сквозь заросли, не шелохнув и травинки. Остров считается богатым ресурсами, но шахт, карьеров или заводов я на нем не встретил. Раненые не катаются по земле и не орут от боли, а взрывы мин и снарядов не разрывают людей на куски. Со времен OFP бойцы научились плавать, перекачиваться и выглядывать из-за углов, но так и не смогли постигнуть искусства окапываться. Противник может отступить либо сражаться до последней капли крови, но даже в самом безнадежном положении не сложит оружия. И еще мне не понравилось нововведение с дополнительными миссиями внутри кампании, когда калейдоскопическая смена персонажей сбивает с внутреннего настроения на судьбу главного героя. К счастью, при желании миссии эти можно смело пропустить. Если вы играли в OFP, то, скорее всего, уже давно купили диск с Arma. А если не играли, то попробуйте Armed Assault. Возможно, она станет вашей любимой игрой на ближайшие несколько лет. **СИ**



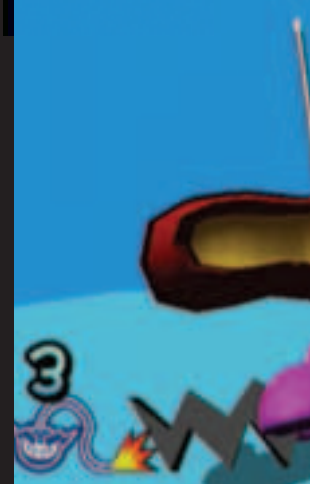


# WARIOWARE



**С**ериал WarioWare всегда был в новаторском авангарде. Первая часть ввела такое понятие, как «микроигра», едва ли не создав тем самым собственный поджанр. WarioWare: Twisted! подбросила кучу идей, как использовать гироскопы в GBA-картридже, а Touched!, появившаяся на DS спустя пару месяцев после выхода самой консоли (а в Европе – и вовсе одновременно с ней), нашла кучу применений и двух-

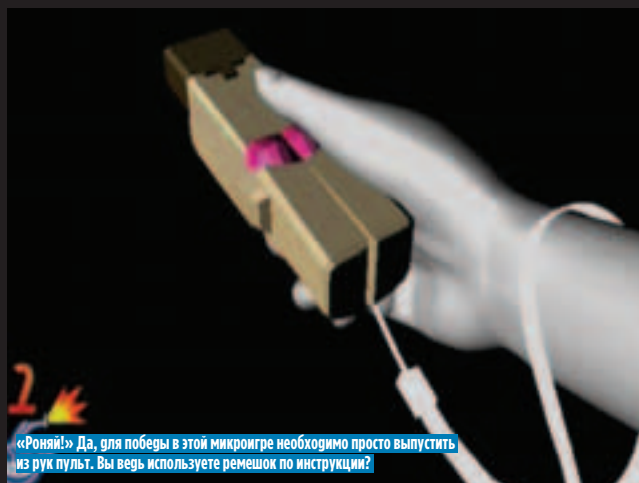
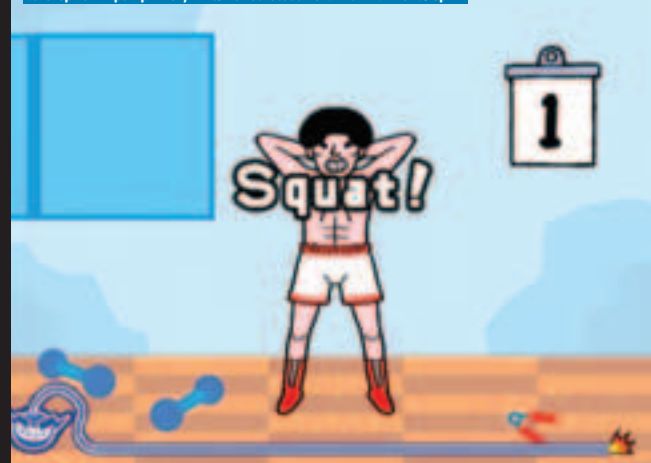
экранны, и тачскрину, и встроенному микрофону. И вот Smooth Moves идет по тому же пути, демонстрируя нам, на что способен чудо-пульт Wii. Если вы играли хотя бы в одну из WarioWare, то вполне представите, что готова предложить Smooth Moves. Десяток забавных историй про старых и новых героев, в которые вплетены произвольные микроигры. У каждого персонажа они свои, но, в отличие от Touched!,



Чтобы спасти падающую девушку, нужно вытянуть руку вперед: просто, не так ли? Оказывается, не для всех: один товарищ не сообразил, что к чему, и начал крутить пульт из стороны в сторону. «Улыбаемся и машем!»



Некоторые микроигры могут вполне поспособствовать сжиганию калорий.



«Роняй!» Да, для победы в этой микроигре необходимо просто выпустить из рук пульт. Вы ведь используете ремешок по инструкции?

действия, ведущие к победе, в каждом таком наборе всегда меняются. А действий этих уйма. Начнем с того, что по мере прохождения нас обучают двум десяткам (!) способов взаимодействия с пультом. Поза «официант», к примеру, требует горизонтального положения пульта на открытой ладони; «ирокез» – над головой, а «самурай» – у бедра. А еще ведь есть и «перетягивание каната», и «ступа

и пест», и даже «слон»! Позы – как и выполняемые действия – настолько естественны, что осваиваешься на лету. Smooth Moves умеет удивлять. Настолько, что мне приходилось не раз останавливать игру, дабы позволить глазам вернуться в орбиты, а челюсти – подняться с пола после осознания того, что я только что сделал. А всё из-за невероятно «жизненного» управления и до абсурда гротескной сти-





# RE: SMOOTH MOVES

РАНЬШЕ WARIOWARE ЗАСТАВЛЯЛА НАС ЧТО-ТО ТРОГАТЬ И ДАЖЕ — КОЕ-ЧТО КРУТИТЬ. ТЕПЕРЬ НАСТАЛО ВРЕМЯ ПОДВИГАТЬСЯ ВСЕМ ТЕЛОМ!



Да это же трехмерная версия Balloon Trip из NES-овского Balloon Fight!



листки. И если последняя всегда была визитной карточкой WarioWare, то никогда ранее не было возможности всецело ощутить себя в эпицентре безумия, как это получается в компании со Smooth Moves.

Кисть и пульт связаны попой «борьба на пальцах», на экране — терка, на ней — будильник. Рука инстинктивно движется взад-вперед, будильник превращается в металлическую труху — победа! Поза «ган-

теля», с детства знакомый сгиб локтя — победа! Поза «дворник», на экране — Линк из Ocarina of Time, схватившийся за рукоять торчащего из камня меча. Рывок вверх, и меч освобожден от каменных объятий — победа! Новая картинка, новая поза — и опять какие-то три секунды на всё про всё (суть — успеть сообразить, что нужно сделать). В финале — «босс», не ограниченная жестоким таймером мини-игра.

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

Wii

### ▶ ЖАНР:

special.mini-games

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Nintendo

### ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«ND Видеоигры»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Nintendo

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 12

### ▶ ОНЛАЙН:

<http://wii.nintendo.ru/software/warioware>



### ▶ Автор:

Сергей «TD» Циллорик  
[td@gameland.ru](mailto:td@gameland.ru)

## ВЕРДИКТ

# 8.5

### ПЛЮСЫ



Потрясающая демонстрация возможностей пульта. Поистине пробивающая «четвертую стену» очевидность управления. Привычный, но такой расчудесный геймплей.

### МИНУСЫ



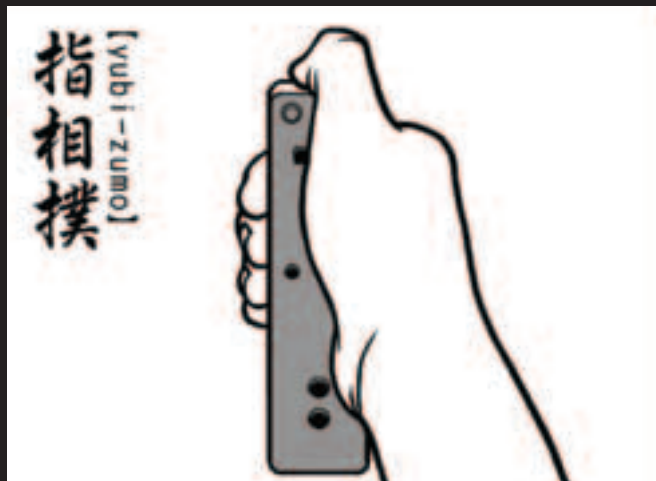
Невысокая продолжительность. Не лучшим образом реализованный мультиплеер.

### РЕЗЮМЕ



Smooth Moves увлечет вас лишь на пару-тройку часов, но за это время она успеет взорвать мозг. Неоднократно. В хорошем смысле.

**ОТЛИЧНО**

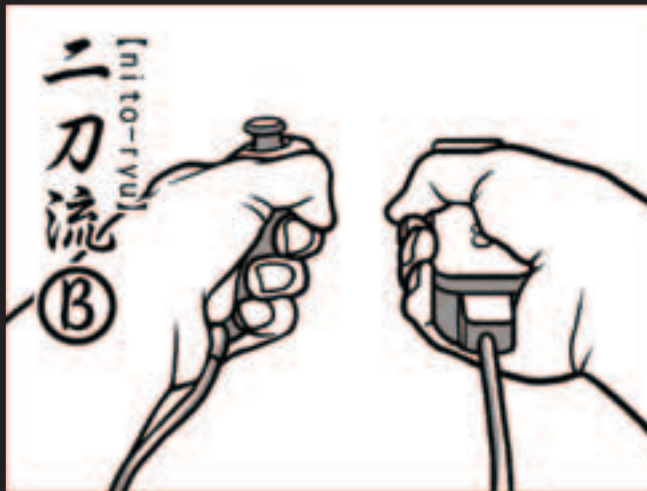


Хоть и вышел Вario из игр об усатом водопроводчике в красном, в сериале WarioWare вы не увидите ни одного обитателя Грибного королевства. Все злые персонажи — жители мегаполиса Diamond City — встречаются лишь в играх о жадности Вario и его многочисленных попытках разбогатеть. Помимо старых знакомых — детсадовцев-ниндзя Kaif и Ana, таксистов Dribble и Spitz, марибоев 9-Volt и 18-Volt, юной ведьмочки Ashley, инопланетянина Orbulon, танцора Jimmy T., руководительницы группы поддержки Моны, а также сумасшедшего доктора Сругог и его творения Mike, появились и новые герои: мастер рукопашного боя Mantis и его ученик Young Cricket, а также внучка вышеупомянутого доктора Penny Сругог. Не обошлось дело и без нового воплощения Вario — на сей раз в финальной стадии однопользовательского режима мы встретимся с целой оравой мини-Вario, получившихся из одного большого с помощью чудо-изобретения Penny.



Особняком от героев, требующих одного лишь пульта, отстоит Orbulon, все микроигры которого используют и нунчаку, но недоступны в мультиплеере. Также стоит упомянуть парочку Mike и Dr. Crygor, чьи микроигры помогут сбросить пару-тройку кило – в уголке экрана ведётся подсчет нашей активности, выраженный в так называемых «келориях». Увы, но прохождение одиночного режима

(необходимое, кстати, для доступа в мультиплеер) займет у Ware-ветерана лишь пару-тройку часов. И если Twisted! искупала скоротечность привлекательностью повторного прохождения ради всевозможных «сувениров», коих насчитывалось более сотни, то Smooth Moves никаких скрытых сюрпризов не таит. Помимо четырех усложненных режимов (полный набор микроигр;



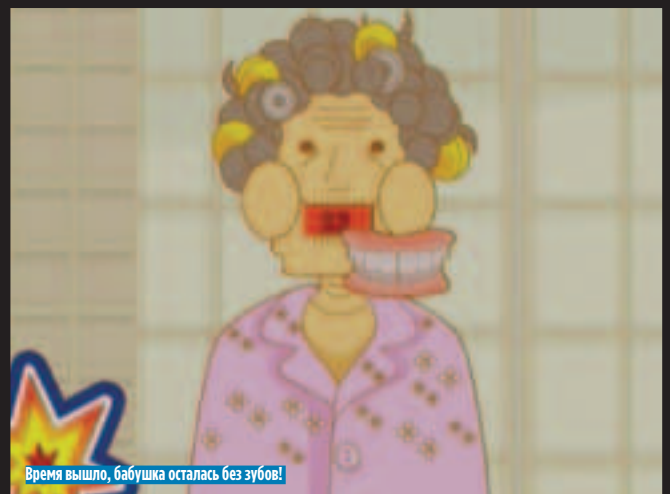
увеличенная скорость; одна «жизнь» на все про все; и, наконец, отсутствие подсказок о «правильных» позах перед микроиграми) мы получим полдюжины мини-игр разной увлекательности. Самые удачные из них – трехмерная версия Balloon Trip из NES-антиквариата Balloon Fight и Block Star, которая предлагает «ловить» подносом падающие блоки, не теряя равновесия. Очередная мини-игра о птичке Pyoro

откроется, только если вы сыграете во все микроигры хотя бы по разу. Что касается мультиплеера, то он вызывает некоторое недоумение уже хотя бы тем, что предлагает передавать единственный пульт между игроками (коих по такому случаю может быть хоть дюжина). Постоянно надевать и снимать ремешок с запястья не так уж и удобно, а многие микроигры слишком оживленны, так что вопрос



Ни за что не догадаетесь – в этой микроигре надо попасть пальцем в ноздрю.

Никогда ранее не было возможности всецело ощутить себя в эпицентре безумия, как это получается в компании со Smooth Moves!



Время вышло, бабушка осталась без зубов!

безопасности окружающих стоит достаточно остро. Количество же многопользовательских режимов также не впечатляет – вдвое меньше, чем в WarioWare: Mega Party Game\$ для GameCube. И хотя глядеть на потуги друзей и, дождавшись своей очереди, быстро сообразить, какое действие требуется в выпавшей микроигре, весело, подобное удовольствие не сравнится с прелестью одновременной игры четвером. Посему в плане

мультиплеера Smooth Moves способна разве что скрасить время, оставшееся до выхода Mario Party 8, – уж она-то не подведёт! И – мораль. Если вы хоть чуточку сомневаетесь в точности и полезности пульта как устройства ввода или в универсальности его как контроллера – эта игра переубедит вас. Никакие скриншоты, никакие видеоролики не донесут этого: WarioWare: Smooth Moves надо испытать самому. **С**



Требуются курьеры! Достойные условия.  
Классный молодой коллектив.  
Звоните: +7 (495) 780 88 25  
или пишите: [sales@gamepost.ru](mailto:sales@gamepost.ru)



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

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



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Game Cube  
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle

**5600 р.**



PlayStation 2 Slim (RUS)

**5040 р.**



Xbox 360 Premium

**15400 р.**

**НЕ СКУЧАЙ!  
ДОМА И  
В ДОРОГЕ**



PlayStation 3 Full 60Gb

**ИГРАЙ!**

**Звоните !**



PSP Base Pack (EURO)

**7280 р.**

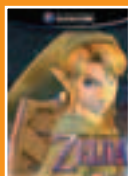
■ Покупку можно оплатить  
кредитной картой

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома,  
чтобы сделать заказ



Resident Evil  
1400 р.



Legend of Zelda:  
Twilight Princess  
2240 р.



Skies of Arcadia  
Legends  
1820 р.



Sonic Heroes  
1400 р.



F.E.A.R.  
2100 р.



Hitman Blood  
Money  
2240 р.



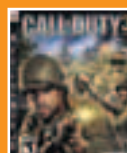
Dead or Alive 4  
1680 р.



ChromeHounds  
2100 р.



Final Fantasy X  
(Platinum)  
840 р.



Call of Duty 3  
2520 р.



God of War  
700 р.



Grand Theft Auto:  
Liberty City Stories  
1120 р.



Full Auto 2  
2520 р.



Prince of Persia:  
Trilogy  
1260 р.



Ridge Racer 7  
2520 р.



Blazing Angels  
2520 р.



Shin Megami  
Tensei: Lucifer's Call  
980 р.



Need for Speed Carbon  
Collector's Edition  
1456 р.





**1** Во время исполнения «камью» герои отправляются в параллельное измерение. Параллельное измерение сделано из темноты и лепестков сакуры.

**2** Оружие Бенкея и длинное, и толще. Зато у Ёсицуне их два.

**3** Камера старается брать такие ракурсы, чтобы вы не видели слишком много одинаковой текстуры. Ей это удается не всегда...

**4** Со стороны похоже на малую часть огромного уровня. На самом деле, правую сторону крыши перекрывает невидимая стена.

**5** Мини-карта (справа сверху) подскажет вам расположение врагов, даже если камера решит скрывать их. Выкрутились.

**6** Шаг влево гарантирует падение с крыши и необходимость лезть обратно через пол-уровня. Но вы об этом не узнаете, пока не упадете.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

## GENJI 2

НЕСМОТЯ НА ИСТОРИЧЕСКУЮ ДОСТОВЕРНОСТЬ И МАССИВНЫЕ ПОВРЕЖДЕНИЯ, ЭТОТ ГИГАНТСКИЙ КРАБ ГОДИТСЯ ТОЛЬКО НА КРАБОВЫЕ ПАЛОЧКИ.

### ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:**  
PlayStation 3

**ЖАНР:**  
action, beat-'em-up, fantasy

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
SCEE

**РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:**  
«Сорт Клуб»

**РАЗРАБОТЧИК:**  
Game Republic

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**  
1

**ОНЛАЙН:**  
<http://www.us.playstation.com/GenjiDaysoftheBlade>



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

**G**enji: Days of the Blade (В Европе ее обещают назвать попроще — Genji 2) успела прославиться на весь мир задолго до запуска последней приставки нового поколения. Пресс-конференция Sony на E3 подарила миру два мема в исполнении нынешнего президента SCE Каза Хирая: боевой клич «Ри-и-и-идж Рейсер!» и историю о «вражеских крабах» в феодальной Японии. На самом деле, гигантский вражеский краб — вовсе не главное развлечение в Genji. Вы встретите еще и крошечных вражеских крабиков. И демонических самураев. И летающих демонических самураев. И демонического самурая на лошади. И толстого демонического самурая-босса. И... В общем, это не очень разнообразная игра.

Продолжение Genji: Dawn of the Samurai с PlayStation 2 было одной из первых игр для PlayStation 3, появившихся и у игроков, и у журналистов. Вместе с Resistance: Fall of Man она должна была раскрыть тайные возможности PlayStation 3, что удалось игре лишь отчасти. Конек Genji — достойная графика. Вряд ли на какой-то сцене Days of the Blade вы замрете в восторженном удивлении, но морщить нос и поднимать бровь тоже не будете. Не «прорывные» новые технологии, доступные только на сверхмощной PlayStation 3, а нормальная такая современная картинка, без фантазий. Ну чего я буду из пустого в порожнее переливать, сами посмотрите на скриншоты, мысленно сравните их с Gears of War и сделайте выводы.

Очевидно, именно графику разработчики поставили во главу угла. Геймплей и боевая система замерли практически на том же уровне, что и в старенькой первой части. Демонические самураи из клана Хейси сожгли родную хату Ёсицуне, и компания героев отправляется в долгое, полное опасностей путешествие до логова злодеев. Хотя аннотация определяет жанр игры как action-adventure, не стоит питать иллюзий: экшна здесь и правда навалом, а вот с приключениями негусто. Как и раньше, игра часто напоминает Dynasty Warriors: храбрый воин вламывается во вражеские ряды и рубит всех подряд, повинясь вашим паническим нажатиям на все кнопки одновременно. Уровни предельно просты, а дизайнеров хлебом не

корми дай запереть вас в очередной комнате, пока вы не расправитесь со свежей порцией демонов. Вскоре выясняется, что недурно выглядящие и вроде бы огромные выходящие на поверку оказываются сделанными из параллелепипедов, разрисованных видами средневековой Японии. Подстава. В дополнение к щупленькому Ёсицуне с двумя клинками и здоровяку Бенкею с дубиной персонажей новых двух получили мы, юный падаван. Это хрупкая Сидзука с оружием, похожим на заостренное йо-йо, и прекрасный Бусон, виртуозно владеющий копьем. Переключаться между ними можно мгновенно, прямо в горячке боя, но неплохо бы следить за полосками здоровья всех участников драки: если ваше текущее





**Шутки в сторону!**

Анекдотическая байка про исторически достоверных гигантских вражеских крабов в средневековой Японии успела со времен прошлогодней E3 стать притчей во языцех не только среди журналистов и геймеров, но и среди разработчиков. Пожалуй, это самый популярный игровой мем, который породила индустрия за последние годы. Слава «вражеского краба» во много раз превосходит известность игры, подарившей его миру, и, мы уверены, в памяти грядущих поколений Genji останется именно как «та игра с крабами». Выражения «attack its weak point for massive damage» («нанести массивные повреждения в уязвимое место») и «giant enemy grab» (нужно ли переводить?) стали объектом пародии в самых неожиданных случаях. Например, Final Fantasy V Advance описывает навык Finisher как «наносающий массивные повреждения в уязвимое место», Viva Pinata предлагает «нанести массивные повреждения лопатой», огна из гонок в геме MotorStorm так и называется Massive Damage, а God Hand повеселила боссом Giant Enemy Crane. Стоит спросить любую сетевую поисковую систему про гигантских вражеских крабов, и — чего только не найдете...



**Есицуне вламывается во вражеские ряды и рубит всех подряд, повинаясь вашим паническим нажатиям на все кнопки одновременно.**

альтер эго отправляется на тот свет, тройца товарищей тоскливо провожает друга в последний путь на экране Game Over. Каждый персонаж по ходу игры использует несколько видов оружия, которые меняют его атаки и, соответственно, вынуждают игрока применять немного иную стратегию боя. Ко всему этому кое-как приделаны очки опыта и ролевые элементы: оружие и некоторые характеристики героев поддаются улучшению. Ирония в том, что все эти оружия и приемы, по большому счету, никому не нужны. Издевательская фиксированная камера из

кожи вон лезет, чтобы похватать красивыми видами горящего дворца, но никогда не покажет лучников, стреляющих из-за края экрана. Ты, игрок, знай себе дави на кнопки и надейся, что два меча прекрасного Ёсицуне (кстати, где он берет такой лак для волос?) не познают промаха. Все это живо напоминает Ninja Gaiden, но лишь немного: походжения Хаябусы куда более злы, интересны и насыщены. Когда дело пахнет керосином, любой персонаж Genji может запустить суператаку под названием «камуи»: воин и его противники оказываются в «параллельной реальности» (исто-

рически достоверной, очевидно), где вы, нажимая полыхающие на экране кнопки, легко разделяете демонов под орех. Но стоит пропустить хоть одно положенное нажатие, и вас вышвыривает в обычный мир, к монстрам в объятья. «Инновационные возможности» контроллера Sixaxis к игре прикрутили в последний момент, и пользы от них считай что никакой: поставив в опциях соответствующую галочку, вы можете управлять маневрами героя не только с правой аналоговой рукоятки, но и дергая геймпад в воздухе. Другой пункт меню позво-

ляет установить игру на жесткий диск PS3. При этом копируются не все, но лишь наиболее часто используемые файлы, и поиграть самому, отдав диск другу, все равно не получится. Тут и сказочке конец. Упоминать в обзоре такие вещи, как «искусственный интеллект», «баланс» или «мультиплеер», значит сыпать соль на рану, ибо ни первого, ни второго, ни третьего в Genji нет. Остается путешествие четырех героев за гигантским вражеским крабом, притаившимся в лагере демонических самураев. Красивое путешествие, ага. Но геймплей Genji: Days of the Blade остался на уровне прошлого поколения, а мощности приставки растрачены непонятно на что. Та ли это игра, ради которой стоит покупать PS3? Нет. Просто нет. **СГ**



**ВЕРДИКТ**  
6.0

**ПЛЮСЫ** +

Неплохая графика, четверо непохожих друг на друга персонажей, «исторически достоверная» Япония, вражеские крабы.

**МИНУСЫ** -

Унылая боевая система, кошмарная фиксированная камера, тоскливый дизайн уровней, непонятно кому нужная поддержка «шести осей» Sixaxis.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Не особенно удачно. Приличная графика не может скрыть нищету неандертальского геймплея.





ОБЗОР



ХОРОШО



- 1 Досье приравниваются к уликам: их можно предъявлять и в суде, и во время разговоров со свидетелями.
- 2 Встречи с грозной Франциской адвокату обеспечены вне зала суда: прокурорша не упустит случая лично понаблюдать, как ведется расследование.
- 3 Если адвокату удастся развязать язык свидетелю, сломав его психологические «замки», потраченные на неудачные попытки «очки доверия» вернуться.
- 4 Даже если внимательно читать описание улики и держать в уме высказывания свидетелей, угадать ход мысли сценаристов не всегда легко.
- 5 Удивительно, но у свидетелей в сериале Phoenix Wright прямо-таки патологическая склонность неправильно истолковывать события.
- 6 Страсть к сенсациям в очередной раз приносит горе-репортерше Лотте не миллионные гонорары, а интеллектуальное общение с юристами.

# PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY: JUSTICE FOR ALL

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: adventure
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.capcom.com/aceattorney>



▶ Автор:  
Наталья Огинцова  
[odintsova@gameland.ru](mailto:odintsova@gameland.ru)

ОБВИНИТЕЛЬНО ТЫКАТЬ В СВИДЕТЕЛЯ ПАЛЬЦЕМ, СТУЧАТЬ ПО ТРИБУНЕ И ВЫКРИКИВАТЬ: «ПРОТЕСТУЮ, ВАША ЧЕСТЬ!» – ЭТОМУ НАС НАУЧИЛА ЕЩЕ PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY!

Феникс Райт отличается от большинства адвокатов: он верит в невиновность своих клиентов и умудряется выигрывать даже безнадежные на первый взгляд дела, выводя свидетелей на чистую воду. Правда, становиться его другом опасно: есть риск оказаться в суде свидетелем, а то и главным подозреваемым. Франциска фон Карма повторяет судьбу отца-прокурора: она убеждена, что обязана выиграть каждое порученное ей дело и отправить подсудимого за решетку, даже если для этого придется слегка подтасовать доказательства и запугать судью. Наверняка вся прокуратура вечерами судачит по поводу хлыста, ее главного оружия, но днем сослуживцы

буквально пресмыкаются перед грозной Франциской. Впрочем, к финалу четвертого процесса Phoenix Wright Ace Attorney: Justice for All обоим героям придется еще раз решить для себя, во что верить и ради чего трудиться. Вторая часть популярного «симулятора адвоката» от Capcom не претендует на правдоподобное изображение судебной системы, но в потоке комических пикировок, как и раньше, найдется время для серьезных решений и неожиданных «моментов истины». Возможно, кому-то (особенно ветеранам Phoenix Wright) открывения Justice for All покажутся предсказуемыми. И вместе с тем срежиссированы дела так хорошо, что порой нет-нет да и закрадется сомнение: а вдруг героям не удастся докопаться до самой сути,

вдруг они сделают совсем другие выводы? Особенно когда каждый перекрестный допрос – как последний, ведь стоит судье решить, что для обвинительного вердикта доказательств достаточно, адвокат проиграет дело... Justice for All, в отличие от оригинальной игры, перенесли на новую платформу без каких-либо добавлений, рассчитанных на возможности DS: рассматривать улики в изометрической проекции больше не предлагают. Львиную долю расследований все так же занимают диалоги. На заседаниях Феникс (а вместе с ним и геймер) терпеливо выслушивает показания свидетелей, пытается отыскать нестыковки в их отчетах об увиденном, а в перерывах разыскивает улики и вызывает подробности, чтобы подготовиться к новым слу-

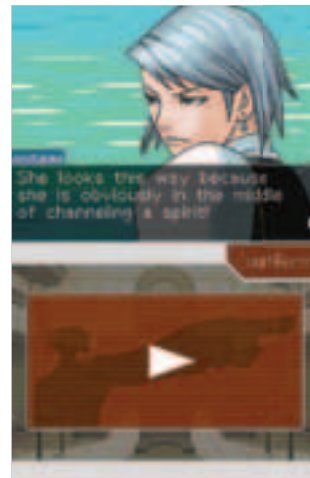
шаниям. Стоит ошибиться и опротестовать высказывание без достаточного веса доказательств, как «шкала доверия» начинает таить: когда она иссякнет, процесс будет проигран. Романтику адвокатской работы сводит на нет то, что чаще приходится не распутывать дело, а угадывать ход мысли разработчиков. Порядок и время предъявления доказательств жестко заданы: раскрыть преступление каким-то другим способом не удастся. Впрочем, неочевидных улики почти нет, если не считать путаницы с желтой бейсбольной перчаткой в первом деле. И, к примеру, проглядеть промашку свидетеля разработчики тоже не позволят: заседание попросту не продолжится, пока адвокат не найдет, что же нечисто с заявлением.





**Как тесен мир!**

Кроме Майи и Мии, в Justice for All вернутся и другие старые знакомцы: прокурор Майлз Эджворт, негодяпа Ларри, детектив Гамшу и даже местная «старуха Шапокляк» – Венди Олбэгг. Их присутствие и взаимоотношения с Фениксом объясняются достаточно подробно, но все же встречаться с ними интересней, уже проиграв Phoenix Wright: Ace Attorney. Новые персонажи не уступают звездам, хотя порой шутки неудачливого клоуна или щебетание беззаботной барышни начинают приедаться.



**Наверняка вся прокуратура вечерами сугачит по поводу ее хлыста, но днем сослуживцы буквально пресмыкаются перед грозной Франциской.**

Уже поэтому кажется, что по сравнению с предшественницей прогресс чересчур незначителен. По-прежнему рассматриваются только убийства, по-прежнему друзья Феникса оказываются жертвами обстоятельств. Но вместе с тем новым процессам не откажешь в занимательности, да и без нововведений не обошлось. Например, описания персонажей теперь приравнены к уликам. Чтобы разузнать о ком-нибудь побольше, достаточно показать его досье встреченным героям. Надо сказать, идея отличная: если раньше уже по выбору реплик в ди-

алогах было ясно, о ком спросить удастся, а о ком – нет, теперь Феникс, как заправский следователь, выясняет и просто забавные факты, помогающие дополнить портреты действующих лиц. Сверхъестественные способности семьи Фей, к которой принадлежали и бывшая наставница Феникса, Миа, и его нынешняя помощница Майя, проявились неожиданным образом. Некоторые свидетели настолько старательно оберегают свои секреты, что в буквальном смысле слова прячут их под замок. Только особый артефакт семьи Фей поможет адвокату разглядеть

эти замки и вскрыть их. По сути, нам предлагают еще одну разновидность перекрестного допроса с неперменным угадыванием хода мысли сценаристов. Даже «шкала доверия» точно так же расходуется при неверных попытках. Но когда все нужные улики собраны (а не собрать их невозможно – игра дальше не пустит) и сведения из диалогов почерпнуты, разгадать тайну легче легкого. Первая часть сериала запомнилась очень сильно: почти полностью текстовое приключение, как выяснилось, способно увлечь многих – и неожиданными сю-

жетными поворотами, и смешными диалогами, и неподдельным детективным азартом, который просыпается при столкновении с очередным «неразрешимым» делом. Justice for All – с не менее отлично выстроенным сценарием – проигрывает только потому, что кажется более предсказуемой из-за уже знакомых уловок. Да и нововведения слишком незначительно меняют ход расследования: огорчает, что никак не задействованы возможности двухэкранной консоли. С таким же успехом четыре новых процесса могли войти в состав Phoenix Wright Ace Attorney – разница незаметна. И все-таки хочется сказать: наконец-то нашлось дело, в котором Феникс Райт никак не может решить, виновен подзащитный или нет! ❗

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

**ПЛЮСЫ**

Увлекательные детективные расследования, запоминающиеся герои, смешные диалоги, сюжет понятен всем, несмотря на частые отсылки к первой части.

**МИНУСЫ**

Ход расследования жестко задан и зачастую неочевиден, сценаристы используют те же уловки, что и в первой части, нет новых возможностей, рассчитанных на особенности DS.

**РЕЗЮМЕ**

От новой части «симулятора адвоката» ждали сюрпризов и развития идей, а получили просто дополнительный набор неплохих гел.





**1** Перед глазами пилота всю дорогу маячит хронометр. Кокпит столь же красивый, сколь и бесполезный.

**2** Видно, вроде бы, галеко-галеко, а противник появляется почти всегда внезапно. Очередь, шум мотора, паника.

**3** Целящийся пилот беззащитен – угол обзора почти нулевой, а желающих превратить наш биплан в решето хоть отбавляй.



**УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

## FIRST EAGLES: THE GREAT AIR WAR 1918

ДО ЛИНИИ ФРОНТА ЛЕТЕТЬ ПРИМЕРНО ПОЛЧАСА, И ВОПРЕ НЕ ПОТОМУ, ЧТО ОНА РАСПОЛОЖЕНА ТАК ДАЛЕКО, А ПОТОМУ, ЧТО МЫ МЕДЛЕННО МАШЕМ КРЫЛЬЯМИ И РЕДКО УЛЫБАЕМСЯ.



### ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
simulation.flight.WWI
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
G2 Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Third Wire
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
CPU 2,4 Ghz, 512 RAM, 128 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://www.first-eagles.com>



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

Эти самолеты летают примерно с такой же скоростью, с которой штурмуют пустынные загородные шоссе лихачи на тюнингованных авто. Два крыла очень сильно затрудняют обзор, ветер неумолчно шумит в ушах. Суровый минимум приборов, в SPAD посреди приборной доски установлен единственный циферблат – хронометр. Кукушка-кукушка, сколько мне жить осталось?

Никакой радиосвязи нет, парашюта, кстати, тоже – если посреди ясного неба вас вдруг сбили, попытайтесь поскорее отстрелить крылья. Мелкая дрожь сотрясает машину, вокруг распускаются темные бутоны разрывов – зе-

нитные войска противника устало приветствуют наше звено.

### Лунная пыль

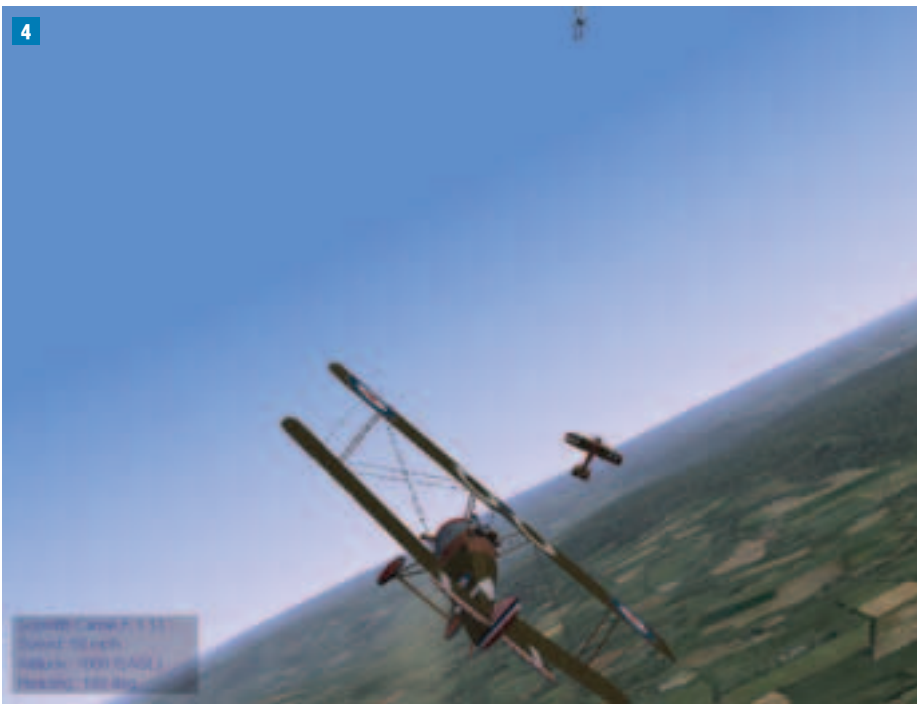
Очень любопытно в игре прочерчена линия фронта. На дворе Первая мировая – время длительных противостояний, когда с обеих сторон войска занимают укрепленные позиции и безуспешно пытаются друг друга с них выбить. С воздуха зона военных действий выглядит как широкая серо-коричневая полоса, истыканная множеством воронок. А поскольку эти воронки с высоты птичьего полета очень напоминают кратеры, то весь фронт похож на типичный лунный пейзаж, тем более странно, что по обе стороны этой космической

полосы раскинулись бескрайние цветущие луга, сады и прочая приятная глазу, но несколько однообразная сельская пастораль. В отличие от всех WWI-авиаигр, выходящих в последние годы, FE – не аркада, а настоящий симулятор, только с приставкой ретро. Летная модель смотрится вполне неплохо, если сравнивать ее с авиасимуляторами прошлого, а также нынешними играми от Microsoft. И хотя отечественная школа авиасимуляторостроения за это время оторвалась на эпохи вперед, мы пока не получили отечественный WWI-авиасимулятор, так что FE стоит сравнивать скорее с музейными мастодонтами прошлого, нежели с Ил-2 или тем более Lock On.

### Ангелы aga

В игре имеется полноценная кампания, все как принято в лучших домах, четыре воюющих стороны: Франция, Британия, Германия и США. При этом на четыре действующих стороны всего три игровых самолета – любопытный ход, не так ли? Правда, модели самолетов выполнены весьма тщательно, и в первую очередь это касается качества кокпитов, которые являются, пожалуй, самым главным украшением игры. Присутствуют все основные типы заданий – разведка, свободный патруль, штурмовка, эскорт, охота на вражеские аэростаты и защита своих. После боя вам представят полный отчет – кто, когда и куда стрелял, из какого оружия и сколько раз,





Ручеек авиасимуляторов WWI иссяк еще в прошлом веке, последний «могиканин» появился аж в далеком 1998-м – это был Red Baron II (спустя некоторое время игра обзавелась Direct3D-патчем, в связи с чем сменила имя на Red Baron 3D). За прошедшие с тех пор восемь с небольшим лет релизов в этом поджанре больше не было, и хотя какие-то проекты все время находились в разработке, до рождения не дожил никто. Экологическая ниша пустовала – природа, как оказалось, пустоту терпит запросто. Поскольку индустрия отказалась развлекать любителей ранней авиации, они принялись развлекать себя сами, и деятельность развернулась нешуточная. Постоянным переделкам подвергался тот самый Red Baron 3D, причем игра умудрилась обзавестись не только бесплатными модами (Hell's Angels Superpatch), но и платными (Full Canvas Jacket, стоивший аж 28\$). Был также сделан WWI-симулятор на основе Screaming Demons Over Europe, создан многопользовательский проект Richthofen's Skies (на базе Targetware, порогившей еще несколько модов, посвященных различным страницам боевой авиации), а из последних новинок – мод для Microsoft Combat Flight Sim 3 под названием Over Flanders Fields и т.д. и т.п. Если помнить обо всем этом, то предложение игрокам самим собрать авиасимулятор на базе FE выглядит не таким уж и странным.



4 В коробочной версии игры не было ни самолета, изображенного на первом плане, ни того, за которым он охотится, ни ландшафта, что ждет проигравшего бой внизу.

5 Стоит просто скопировать папку с новым самолетом в директорию aircraft, и игра принимает модель в оборот.

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**

**ПЛЮСЫ** +

Авиасимулятор WWI: такое в наших краях случается чуть ли не раз в десять лет. Открытая всем ветрам архитектура с ходу меняет игру едва ли не до неузнаваемости.

**МИНУСЫ** -

Все надо делать самим: добавлять самолеты, копипить и варианты раскраски, искать настройки летной модели, наземные объекты, ландшафты и т.д. и т.п.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Крайне скудная начинка, но богатые возможности взяться за строительство всем миром. Хватит ли запала и на этот раз?

и к чему все это привело. Проценты попадания и количество переживших на кладбище. Если уничтожение танка зафиксировано, а противник потерь не понес – значит, это был свой. В спешке порой довольно трудно разглядеть опознавательные знаки. Особенно когда в тугой воздушный комок сходятся пара десятков самолетов темно-зеленых оттенков, из которых свои не более половины. В таком случае очень трудно не палить с перепугу во все, что попадает на глаза. Поэтому яркие тропические расцветки самолетов зачастую спасают от неприятных сюрпризов – противнику все равно, он кибернетический. Модель повреждений такова, что с первого попадания, скорее всего, не собьете ни вы, ни вас, но каждая очередь может отстрелить

стабилизатор или укоротить крыло. Бывают и просто неполадки – например, заклинивший посреди очереди пулемет очень добавляет остроты в и без того хаотичный воздушный бой.

#### После сборки обработать напильником

По сути, в коробке лежит не столько игра, сколько тематический конструктор. Архитектура игры настежь открыта для любого внешнего вмешательства. Разумеется, дозволено разнообразить как варианты окраски уже существующих моделей, так и типы самолетов. Разрешено добавлять другие копипиты к уже имеющимся моделям и менять летную модель. Огромное количество деталей игры изменяется редактированием

текстового файла с соответствующими параметрами. Например, не возбраняется сделать так, чтобы голова пилота (и камера вместе с ней) живо реагировала на все происходящее с самолетом. В первые недели после релиза деятельность развернулась нешуточная. Прежде всего, игроки полностью сменили все текстуры рельефа (посмотрите на скриншоты, первая версия действительно выглядела малопривлекательной), заменив их на выданные из прошлого Microsoft Flight Simulator. К тому же, в игру добавили зимний ландшафт, попутно обеспечив оперативное переключение между этими наборами текстур. Игроки переделали пиротехнику, чтобы из подбитых самолетов валил густой черный дым, чтобы пла-

мя хлестало во все стороны. Не избежали хирургического вмешательства и более важные органы игры – например, добавлена новая наземная и воздушная техника (появился даже дирижабль, пусть и нелетучий), значительно оживлена линия фронта, на которой теперь ведутся более жаркие бои. Эта игра как никакая другая зависела от количества и качества пользовательских модификаций, и сейчас можно сказать, что старт взят весьма удачный – над улучшением игры работают сразу несколько команд, обеспечивающих постоянный приток новой начинки. Будущее же игры зависит от того, не иссякнет ли пользовательское воодушевление в ближайшее время. Мы предсказывать будущее не возьмемся. **СМ**





**1** С умом «прокачанные» умения позволяют крошить вражин сотнями без особого вреда для здоровья.

**2** Экипировать погодечных можно в окне инвентаря. Удобно.

**3** Если группа – лучники, от разнообразия животных режет глаз. Моего питомца зовут Saddam.

**4** Понять, что происходит во время ближнего боя невозможно. Ожесточенно «косим» противника и слемим за здоровьем.

**5** Не забудьте выбрать красивую прическу – впереди 20 уровней совместных прогулок.

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

role-playing, MMO, fantasy

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

NCsoft

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

ArenaNet

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

### ▶ ОНЛАЙН:

<http://www.guildwars.com>



### ▶ Автор:

Александр Каньгин  
[alexk@gameland.ru](mailto:alexk@gameland.ru)

# GUILD WARS NIGHTFALL



СКАЗКИ 1001 НОЧИ. ПРОКРУЧИВАЮТСЯ МЫШКОЙ, И РАССКАЖУТ ИХ ВАМ НЕ ТОЛЬКО ПЕРЕД СНОМ.

После бессонных ночей, проведенных тет-а-тет с Guild Wars, потом Guild Wars Factions, и, наконец, с Nightfall, не остается никаких сомнений: перед нами прекрасная компьютерная сказка, одна из тех игр, которые, быть может, не заставляют терять аппетит и запоем писать стихи, но преподносят себя как нечто новое, весеннее, воздушное – требующее почтительного и деликатного отношения. Сорвем неприглядный ярлык онлайн-вой ролевой игры. Подобная казенная отметка может стоять на коробке игры, на ее ценнике в магазине или даже на сайте, но на страницах «СИ» ей делать нечего. Тяжеловесность

плашки MMO рвет нежнейшую материю Guild Wars-сущности и настраивает читателя на неподобающий лад. Графическое приключение? Быть может. Компьютерное сновидение? Очень похоже. Но самое точное жанровое определение – сказка, волшебная интерактивная сказка. Важно сделать одно замечание: Guild Wars не порабощает пользователей и не требует от них приносить в жертву всё свободное время, как те же, скажем, EVE Online или World of Warcraft. Ее фанаты – кровь с молоком, ведь их игровой распорядок почти безупречен. Guild War всегда рада свиданию: пару боев на арене утром перед работой, несколько квестов пе-

ред сном, походы за редкими шмотками в подземелья по выходным. Такой график позволит всегда быть в курсе дел, не отстать от собратьев по гильдии в развитии или экипировке, и получить максимум удовольствия. Ощущения, что где-то происходит нечто важное, а вы опять все пропустили, остались на пыльных пустошах Азерота. Конечно, собственный ад местного значения можно устроить и тут, плотно занявшись PVP с регулярными тренировками и тестами новых билдов, но это темная сторона Guild Wars и ее мы обсудим в отдельном врезке. И все это, как вы помните, при полном отсутствии абонентской платы.

## Курс на минареты

Arena Net, впрочем, не бедствует, исправно совершая набег на кошельки подписчиков со свежим дополнением наперевес. Случается это, когда все персонажи предыдущих «частей» уже обзавелись солидной двадцаткой в графе «уровень», а ни неведомых дорожек, ни невиданных зверей на материке не осталось. Точно выверенным маркетинговым взмахом отцы-создатели швыряют на прилавок коробки со свежим аккуратным отмеренным содержимым. Это материк, пара персонажей, крохотная сюжетная завязка и горсть изменений. Сюжет, кстати, призван не привлечь игроков – он объясняет общий стиль дополнения.





**И снова на арене**

PVP в Guild Wars – логичное продолжение и дополнение обычного режима «квест». Набираем опыта и открываем новые умения, успешно или не очень их применяем. Достигнув двадцатого уровня и пообрав оружие и доспехи (или взяв готового «болванчика» в начале игры), отправляемся на любую арену. Бои, на выбор, случайные, командные, гильдийские, межальянсовые. Встречаются как восторженные и быстро погибающие новички, так и опытные владельцы режкого оружия и уникальных умений. Как вам, к примеру, рейнджер с замашками некроманта, откачивающий жизнь из любого, кто посмеет приблизиться на расстояние вытянутой руки? А лучник с тяжелым молотом? А воин с магическим скипетром? Привыкаешь не обращать внимания на внешность, потому что угадать, чем именно напичканы те или иные доспехи, невозможно. Это могут быть руны или появившиеся в последней части знаки различия – и те и другие дают отличные преимущества. А значит, придется опробовать все лично.



- 6** Сочетание дервиш/некромант впечатляет. Убил противника, оживил его тело, вот и подмога. Побега близка.
- 7** Чтобы попасть в земли Истана персонажами из прежних частей игры, нужно выполнить простенький квест. Всего-то убить сотню-другую монстров.

**ГЕНИАЛЬНО**

Если Factions была сделана в восточном стиле и рассказывала истории мрачных трущоб безымянных городов, то Nightfall идет дальше. Перед нами экзотика в чистом виде – не то Египет, не то Эфиопия, не то Сирия. А точнее – островное королевство Истан, неприветливая страна, полная пиратских банд. На трон главного злодея вместо Широ Тагачи взгромоздились сразу, ни много ни мало, все силы тьмы, а к союзам Люксонов и Курзиких присоединился Орден Золотых Копий. Не волнуйтесь, если вам не знакомы вышеперечисленные имена и названия, вам откроется своя Nightfall. Как каждая уважающая себя сказка, она может быть прервана, продолжена или начата не с начала.

Увидеть воочию дыру в пространстве и времени и пригнать в здешние земли персонажа, созданного год с лишним назад, смогут лишь обладатели трех игр. Нет всех – не страшно. Установивайте ту, что имеется.

**Коси, коса**

Путь новичка в Nightfall начинается со смотрин и выбора класса персонажа. Обкатав игру на классических типажах в первой части и на чуть более оригинальных убийце и ритуалисте в Factions, дизайнеры Guild Wars решились на эксперимент и укомплектовали Nightfall дервишем и парагоном. Поначалу в обществе вполне привычных воинов или колдунов девушка в капюшоне и с косой вызывает смешан-

ные чувства. Однако к ней скоро привыкаешь. Дервиш – неплохой знаток ближнего боя, парагон – чудная смесь паладина и барда, поднимающего воинский дух. Это лишь начало. Чувство персонажа придет чуть позже, после длительных медитаций на залитые солнцем пейзажи и освоения второй профессии. В этот ответственный миг вам действительно могут пригодиться все три коробки с игрой. «Миньон мастер» – почти каноническое воплощение дьявола на земле, легким движением руки воскресающий трупы, принуждая драться на своей стороне, не получится без уникального Голема. Умение «дервиш/убийца» не сложится без второй части. Эф-

фектный «парагон/воин» не покажет всей мощи без элитного заклинания Triple Chop, опять-таки родом из Factions. Наемники только прибавят в этом смысле приятной суеты: соображать теперь придется аж на четверых: главный герой и трое подопечных. Всех вооружи, объясни, какие заклятья брать и как распределять очки умений. Спасибо хоть доспехи телохранителей «растут» в классе сами. Неудобный, общий для всех персонажей ящик-хранилище стремительно пустеет, становится ясно, кого ждали раритетные луки, мечи и топоры. Остается надеяться, что в следующей части нам дадут вьючного ослика или хотя бы пришьют к броне карманы. **СИ**

**ВЕРДИКТ**

**9.0**

**ПЛЮСЫ** **+**  
Увлекательный мир, красивая графика, отличный редактор внешности персонажей.

**МИНУСЫ** **-**  
Нет свободы передвижения – если справа гора, а слева река, значит идти нужно строго вперед.

**РЕЗЮМЕ** **✓**  
Эта игра – как хорошее вино. С годами только лучше.

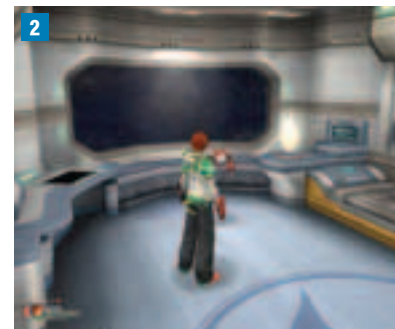


### На просторах Сети

Времена, когда Phantasy Star Online считалась на консолях едва ли не революционным явлением, давно прошли. А так как сетевым режимом Universe от предшественницы не слишком отличается, то и ловить ветерану сериала здесь особенно нечего. Лимит в шесть человек в команде, отнюдь не перенаселенные (скорее наоборот) сервера, всего три класса персонажей и ограниченный (по меркам MMO) комплект миссий – набор, который, скорее всего, понравится новичку-консолищику, но едва ли согреть душу завсегдатаю World of Warcraft. Кроме того, игра явно создавалась с прицелом на пользователей PlayStation 2, что почти гарантирует отсутствие каких-либо будущих дополнений, вроде новых карт, персонажей, предметов. И учтите: многопользовательский режим в Phantasy Star Universe – развлечение весьма и весьма небоюджетное. Уж не знаем, где Sega выгела такие цены, но абонентская плата на сегодня составляет 10 долларов в месяц, либо 50 – за полгода. Учитывая невеликую популярность Universe, аппетиты эти, мягко говоря, неоправданны. Ждем снижения цены?



Начиная с третьей главы игроки получают возможность менять класс персонажа – если выбранный по умолчанию класс Hunter вас чем-либо не устраивает. Впрочем, Hunter на поверку оказывается наиболее сбалансированным, тогда как остальные, улучшая свои характеристики бойцов, значительно ухушают другие.



1 Города, хоть и выглядят живописно, невелики. Кроме магазинов едва ли там удастся найти что-нибудь интересное.

2 В собственной каюте герой может отдохнуть, сохранить игру и пообщаться с роботом-компаньоном.

3 Большим мечом герой наносит врагу большой урон, но остается уязвим для контратак.

4 Искать очаги заразы придется с помощью... супербинокля!

5 Некоторые специальные атаки весьма красивы. Хотя мы выгели и получше – хоть в той же Final Fantasy XII.

6 В ящиках может обнаружиться немало ценного! Ломайте ящики!



### ИНФОРМАЦИЯ

#### ПЛАТФОРМА:

PC, PlayStation 2, Xbox 360

#### ЖАНР:

role-playing action-RPG

#### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sega

#### РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клаб»

#### РАЗРАБОТЧИК:

Sonic Team

#### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

#### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

#### ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

#### ОНЛАЙН:

<http://phantasystaruniverse.com>



#### Автор:

Red Cat  
chaosman@yandex.ru

# PHANTASY STAR UNIVERSE

ЛИШЬ НОВАЯ ПОПЫТКА ПРЕВРАТИТЬ PHANTASY STAR В MMO-ИГРУ ИЛИ ПЕРВЫЙ ШАГ В ДРУГОМ НАПРАВЛЕНИИ?

Семь лет назад компания Sega пошла на весьма смелый эксперимент, направив знаменитый ролевой сериал Phantasy Star в сторону многопользовательских забав. Оно и понятно: Sega горела желанием продемонстрировать всем и каждому online-возможности Dreamcast. Однако и после безвременной кончины своей консоли теперь уже мультиплатформенный издатель не оставляет попыток привлечь к Phantasy Star внимание заядлых поклонников сетевых баталий, предпочитая не слышать просьб бывших поклонников. Тем приятнее обнаружить, что в новой Phantasy Star (теперь уже Universe) безжалостная Sega пошла на кое-какие уступки в надежде примирить «старичков» с суровой дейст-

вительностью. Попробуем теперь разобраться, что из этого вышло.

### Компромисс

Сюжетный режим отныне не подается как наспех состряпанное дополнение к multiplayer-походам, более того – может похвастать неплохим (хотя и во многом вторичным) сюжетом, приправленным красочными видеороликами и сценами на движке, а также забавными героями – пусть и не в меру болтливими. Повествование разбито на отдельные главы, причем каждый эпизод завершается кратким анонсом грядущих событий (как это принято в аниме-сериалах). Очень быстро ваш герой станет настоящим спецом, мастером своего дела, которому только и нужно – ознакомиться

с очередным заданием да набить рюкзак, чтобы в окружении товарищей отправиться на какую-нибудь планету навстречу опасностям. Знакомьтесь: главный герой Universe – юноша по имени Итан (Ethan), типичный сорвиголова, бунян и добрая душа. Вместе с друзьями он служит в рядах Стражей (Guardians), что защищают порядок и справедливость в планетной системе Гарал (Gurhal). Ну а на роль вселенского зла сценаристы в этот раз определили таинственную инопланетную заразу SEED. Именно с ней вам и придется иметь дело большую часть времени. И хотя сами миссии могут быть очень разными (от исследования старых развалин и поиска без вести пропавших до сопровождения важной персоны), на поверку все «вы-

ходы в свет» сводятся к привычной зачистке территории от всего, что имеет наглость шевелиться и тянуть щупальцем к оружию. Бессчетно истреблять злодеев и чудищ приходится не только ради накопления опыта, навыков и предметов; размахивая мечом и пулей из бластера, вы также приобретаете ключи, необходимые для продвижения к намеченной цели. И именно по этой причине Universe оказывается игрой на редкость прямолинейной, а со временем и чересчур однообразной. Ведь число сюжетных уровней весьма велико: не у всякого хватит терпения час за часом прорубаться сквозь толпы приевшихся чудовищ от одной двери до другой. Возможность отправиться в поход в одиночку Итану выпадает редко –





**Близнецы**

Работая над Phantasy Star Universe, Sega вполне предсказуемо сосредоточилась на версии для PlayStation 2. Поэтому варианты для PC и Xbox 360 внешне мало чем от нее отличаются. Конечно, картинка там получше, да все же разница невелика – цвета ярче, текстуры четче и мелких деталей больше. Одним словом, истинным «графоманам» ловить тут нечего.



Кроме предусмотренных сюжетом заданий, в игре есть и необязательные миссии – верный способ заработать дополнительные деньги, опыт и предметы. В отличие от сюжетных, эти задания обычно не требуют наличия напарников: хотите – зовите их с собой, не хотите – отправляйтесь в гордом одиночестве.



как правило, ему непременно навязывают одного-двух помощников, а то и больше. Управлять ими нельзя – эта привилегия досталась AI. Который, увы, далеко не всегда справляется со своими обязанностями так, как хотелось бы. Нет, контролируемые компьютером бойцы отряда не застревают на поворотах. Но они спокойно могут стоять в сторонке во время схватки с боссом, не делая ни малейших попыток приблизиться к противнику или хотя бы защититься. Сражения в Universe идут в реальном времени, и численный перевес традиционно бывает на стороне противника. Умом монстры не блещут (да от них этого никто и не требует со времен Diablo), предпочитая давить грубой силой. Ну да Итан с товарищами тоже не промах. В арсенале Стражей найдутся

и лазерные мечи, и всевозможные бластеры – одним словом, монстрам не позавидуешь. Кроме обычных атак, герой может «цеплять» к оружию и специальные приемы, гораздо более мощные, но требующие периодической подзарядки. И еще пара слов о «реальном времени». Руководствуясь неизвестными причинами (вероятно, сказывается онлайн-прошлое и, чего уж там, настоящее игры), разработчики лишили нас возможности ставить игру на паузу. Даже когда мы копаемся с настройками или в экипировке персонажа, жизнь вокруг по-прежнему бьет ключом. И, как водится, все норвит по голове, ибо появление на экране всяческих Item menu и System menu лишает нашего подопечного любой возможности дать отпор – хотя навигация в означенных менюшках

и управление персонажем осуществляется разными кнопками.

**В заплечном мешке**

Как и в любой action-RPG, разнообразным предметам, в том числе оружию, броне и специальным штуковинам, улучшающим характеристики персонажа, в Universe уделено особое внимание. Кое-что из этого добра удастся отвоевать на поле боя, кое-что – приобрести в магазинах или вручную собрать из найденных материалов при помощи робота-компаньона. Кроме того, оружие и броню можно и нужно улучшать – для этого необходимо наведаться в специальную мастерскую. Модернизации поддаются только редкие и самодельные предметы экипировки. А вот какой-нибудь простенький меч серийного производства проще выкинуть.

**На заметку**

Разумеется, Universe не возвращает Phantasy Star в ряды классических RPG, чего, вероятно, кто-нибудь по-прежнему ждал. С другой стороны, Sega сподобилась на создание долгожданного «настоящего» сюжетного режима, тогда как online-составляющая, равно как и техническое ее воплощение, никаким коренным изменениям не подверглась (подробнее – во врезке). Из-за этого окончательное впечатление от игры довольно противоречиво – вроде, и не то, и не другое. В общем, кому-то Universe понравится – а ей есть что показать и чем привлечь, – а кто-то предпочтет ей другую игру – поярче, пособранней, повеселее. Благо, такие в наших краях водятся. **С**

**ХОРОШО**

**ВЕРДИКТ**  
**7.0**

**ПЛЮСЫ**

Сюжетный режим уже не вызывает зевоту через пару часов. Количество разнообразных вещей, оружия и амуниции огромно; можно создавать и собственные предметы.

**МИНУСЫ**

Не ахти какая, по меркам PC и Xbox 360, графика, уровни однообразны, а интерфейс нелогичен. В сетевом режиме всего три «мира».

**РЕЗЮМЕ**

Неплохо, но не шедевр. Есть приличный сюжет, да и в одиночку играть вполне увлекательно.



## Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## STUBBS THE ZOMBIE: МЕСТЬ КОРОЛЯ

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

action

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Aspyr Media

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

## РАЗРАБОТЧИК:

Wideload Games

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

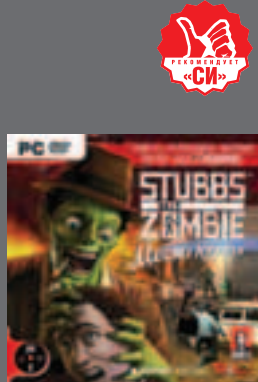
CPU 2,4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

## ОНЛАЙН:

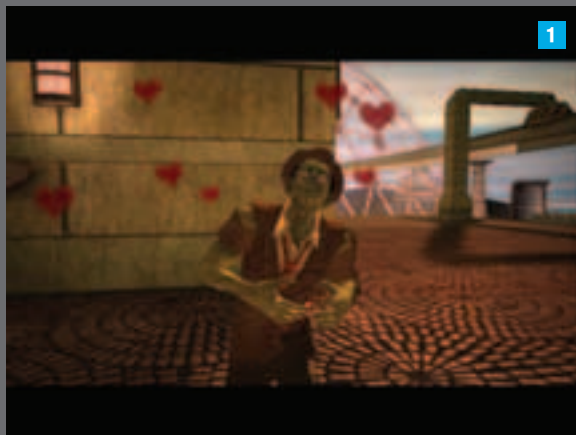
www.buka.ru/cgi-bin/show.p?id=186



Честно говоря, мы уже успели истосковаться по так называемым «творческим локализациям» с полной переработкой текстов и сюжета. Давным-давно подобным радовала студия Snowball и господин Пучков aka «Goblin» (вспоминаем «Горький-17»). Сноуболловцы с экспериментами потихоньку завязали, а вот самый известный в стране старший оперуполномоченный, пусть и бывший, продолжает ставить опыты. На этот раз для переделки выбрана неплохая, а местами и просто отличная игра Stubbs the Zombie. Сюжет, понятное дело, переписан заново в лучших традициях «гоблиновских» пародий. Издательства над королём поп-музыки Майклом Джексоном и российско-советскими реалиями вкупе с фирменным чёрным юмором – вот что представляет собой игровой сценарий после вмешательства студии «Полный Па». Смешно ли? Как говорится, «на вкус и цвет товарищей нет». На наш взгляд, в сравнении с юмором оригинальной игры местные однотипные шуточки серьёзно проигрывают. Более того, во время игры не покидает ощущение, что все новые приколы просто лишние, хотя сама озвучка выполнена профессионально. Впрочем, поклонникам творчества Дмитрия Пучкова понравится в любом случае.

## РЕЗЮМЕ

«Новая ураганная версия от ст. о/у Гоблина», может, и погарит вам десяток веселых часов, но не ждите искрометного юмора с еще незаезженными шутками.



## RESIDENT EVIL 4

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Resident Evil 4

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

action-adventure.horror

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск» (ND Games)

## РАЗРАБОТЧИК:

Capcom / Sourcenext

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1,5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

## ОНЛАЙН:

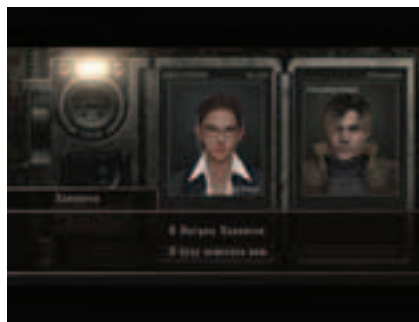
http://nd.ru/prod.asp?razd=anons\_desc&amp;prod=residentevil4



В это сложно поверить, но студия Sourcenext работала над переносом Resident Evil 4 на PC долгих полтора года. И всё бы ничего, если бы итоговый результат получился не хуже, чем консольные варианты. Увы, PC-версия вышла намного слабее. Причём недостатки образовались там, где в оригинальной версии для GameCube и более поздней для PS2 были одни достоинства. Ну вот скажите, зачем было убирать тени и динамическое освещение, да ещё и выкручивать яркость на полную? И ладно бы это только обнажало недостатки графической части и вытаскивало на всеобщее обозрение скрытые в темноте мутные текстуры. Пострадало самое важное – мрачная угнетающая обстановка. Про кривое управление и говорить нечего – это в PC-портах уже давно стало традицией. В общем, не мучайтесь, покупайте геймпад. Зато порадовала локализация. Российский релиз, к слову, состоялся раньше отложенного до 3 марта европейского. Да, озвучка осталась оригинальной, и к вашим услугам – субтитры. Причём грамотность переведённых текстов приятно удивляет.

## РЕЗЮМЕ

Отвратительный PC-порт одной из лучших игр последних нескольких лет. Зато российский релиз состоялся раньше европейского.



## FIM SPEEDWAY GRAND PRIX 2

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

FIM Speedway Grand Prix 2

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

racing.motorcycle

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Global Software Publishing

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

## РАЗРАБОТЧИК:

Techland

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM.

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

## ОНЛАЙН:

http://games.1c.ru/fim\_speedway\_gp2/



Симуляторов различных мотогонок выходит немного, поэтому каждый из них – какое-никакое, а событие. Тем более, если посвящена игра «кольцевым мотогонкам в грязи». Поляки из Techland вообще любят тему авто-мото соревнований: можно вспомнить как неудачную Speedway 2000, так и уже вполне успешный опыт – Xpand Rally. Кстати, с последней игрой FIM Speedway Grand Prix 2 роднит движок Chrome Engine. Итоговая картинка восторгов, правда, не вызывает. В плюсах проекта значится лицензия от FIM и, соответственно, настоящие спортсмены и стадионы. Но играть скучновато. Почти как в первой части, с которой у игры не так уж и много различий. Всё привычно, всё узнаваемо, никаких сколько-нибудь заметных нововведений. Зато порадовала русскоязычная версия от «1С». Прежде всего, чётким, приятным переводом и неплохо подобранными шрифтами. Озвучение, конечно, как всегда хромает, но не на обе ноги, что, несомненно, радует.

## РЕЗЮМЕ

Среденкий симулятор мотогонок с небольшим количеством игровых достижений и с приличной локализацией.





## SENSIBLE SOCCER 2006

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Sensible Soccer 2006

## ПЛАТФОРМА: PC

## ЖАНР:

sports.traditional.football.arcade

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Codemasters

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

## РАЗРАБОТЧИК:

Kuju Entertainment

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1,4 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM.

## КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

## ОНЛАЙН:

http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=297



## ВЗЛОМЩИК

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Safecracker: The Ultimate Puzzle Adventure

## ПЛАТФОРМА: PC

## ЖАНР:

special.logic

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

The Adventure Company

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

## РАЗРАБОТЧИК:

Kheops Studio

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD И 2 CD

## ОНЛАЙН:

http://www.akella.com/ru/games/stupa

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ:  
БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ 2 –  
ПОД ЗНАМЕНОМ КОРОЛЯ-ЧАРОДЕЯ

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 – The Rise of the Witch-king

## ПЛАТФОРМА: PC

## ЖАНР:

strategy.real-time.fantasy

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Софт Клаб»

## РАЗРАБОТЧИК:

EA Los Angeles

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8

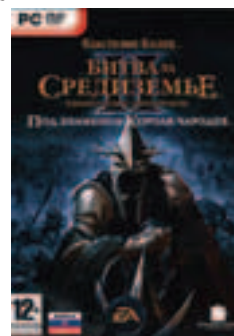
## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

## ОНЛАЙН:

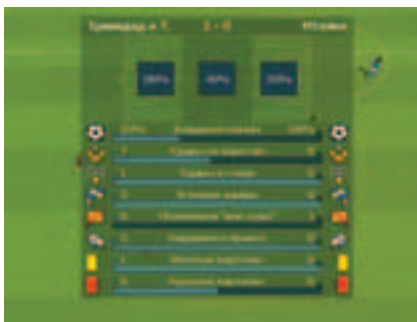
www.softclub.ru/games/game.asp?id=10644



Время – неумолимо. Так, ещё год назад редкий геймер вспомнил бы о популярной во второй половине 90-х серии аркадных футбольных симуляторов – Sensible Soccer. Да, та самая с большеголовыми игроками, отличным юмором и нестыдной менеджерской составляющей. К сожалению, студия-разработчик, Sensible Software, распалась, а приобретшая права на серию Codemasters, казалось, забыла о них. О бренде вспомнили лишь под прошлогодний чемпионат мира. Sensible Soccer 2006 узнаваема сразу: общий стиль благополучно перекочевал из оригинальных проектов. Менеджерский аспект здорово порезали, графику, несмотря на использование технологии «cell-shading», на должный уровень не вытянули, о реальных именах и названиях можно и вовсе не вспоминать. Сам игровой процесс аркаден до безобразия, а управление состоит всего лишь из трех клавиш. Но играется бодро, местами даже весело. О локализации сказать особо и нечего. Текстов здесь мало, а те, что есть, переведены вполне терпимо. Шрифты, правда, подобраны не самые удачные – режут глаз.

## РЕЗЮМЕ

Не самое плохое времяпрепровождение. Весело, ярко, загорно, но с кучей недостатков.



Взломщик – достаточно интересный проект от Kheops Studio. Рецепт простой – берём набор головоломок, прикручиваем мало-мальски приличный сюжет и, вуаля, – квест готов. Впрочем, сценарий здесь играет исключительно третьестепенную роль и служит обоснованием нескончаемого ряда головоломок, которыми заваливают игрока. Главный герой – вовсе никакой не герой, а обычный, хоть и многоопытный, медвежатник, забравшийся в особняк нефтяного магната с целью отыскать его завещание. Ценный клочок бумаги запрятан хорошо, а сам дом под завязку набит сейфами, хитроумными устройствами и прочими достижениями инженерной мысли. Всё бы хорошо, да только уровень сложности зашкаливает и среднестатистическому игроку придётся изрядно попотеть, дабы справиться хотя бы с первыми заданиями. Текста почти нет, а немногочисленные сюжетные вставки нормально переведены на «великий и могучий». А вот актёр, озвучивающий главного героя, переигрывает так, что появляется стойкое желание вырубить звук вообще.

## РЕЗЮМЕ

Набор головоломок. Придется по вкусу товарищам, любящим сизить днями напролет, пытаться решить очередную задачку.



Локализации от «Софт Клаб» – не слишком частые гости нашей рубрики. Впервые, потому что полностью русскоязычные версии от этой конторы выходят относительно редко. Во-вторых, самые важные проекты появляются почти одновременно с мировым релизом или с незначительной задержкой, что позволяет рассматривать достоинства и недостатки перевода непосредственно в рецензиях. Тем не менее мы всегда рады рассказывать о софтклубовских русских версиях. Потому как это почти всегда очень качественный перевод и достойная озвучка. Про восхитительную комплектацию и вовсе молчим – тут «Софт Клаб» просто вне конкуренции. Единственный минус симпатичного на вид DVD-бокса и вложенного руководства – небольшая цена. Всё вышесказанное в полной мере относится и к дополнению «Под знаменем Короля-чародея» – придаться совершенно не к чему. Локализация была бы образцово-показательной, если бы не некоторые проблемы с запуском. И не забывайте, что дополнение требует наличия оригинальной Battle for Middle-earth 2.

## РЕЗЮМЕ

Отличная, пусть и дороговатая, русскоязычная версия первого и пока единственного пополнения к Battle for Middle-earth 2.



## Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

## ВОПРОСЫ

1. Как иногда называют Санкт-Петербург?

1. Восточный Гамбург
2. Северная Венеция
3. Южный Мурманск

2. «Греческий аналог» римского бога Юпитера:

1. Сатурн
2. Зевс
3. Бетельгейзе

## КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 марта. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 06/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

## ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 03 (227)

Улухнаев Евгений (Приморский край).

Правильные ответы  
– Мистер Коричневый (А)  
– Томас Джефферсон (В).

1. Ничто человеческое зомби не чуждо.
2. Примерно так выглядит здесь субтитры. При наличии англоязычного текста экран явно становится переполнен информацией.
3. Приятный интерфейс и сочные описания стармонов радуют глаз.
4. А вы говорите «Кошмар на улице Вязов». Да какой там. По сравнению с этими парнями Крюгер – красавчик.
5. Передвигаться в игре придется, по старинке, по ключевым точкам.
6. Глобальный стратегический режим изменился к лучшему – глядишь, через пару-тройку игр увидим достойного конкурента серии Total War.



## ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: КУРСКАЯ ДУГА

## ДОМ 2: ПОСТРОЙ ЛЮБОВЬ

## МОРХУХН. ДЕНЬ НЕЗАВИСИМОСТИ

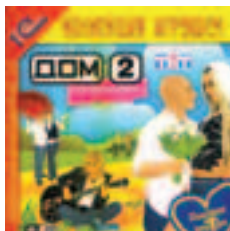
Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

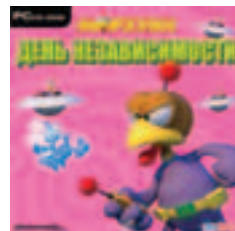
**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
Великие битвы: Курская дуга  
**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:**  
strategy.real-time.historic  
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
Paradox Interactive  
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«Акелла»  
**РАЗРАБОТЧИК:**  
N-Game Studios  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8  
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 1.8 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM  
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD  
**ОНЛАЙН:**  
<http://www.akella.com/ru/games/wkurstk>



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
Дом 2: Построй Любовь  
**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:**  
simulation.life  
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
не объявлен  
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«1С»  
**РАЗРАБОТЧИК:**  
Propolis Games  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1  
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM  
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 2 CD  
**ОНЛАЙН:**  
[http://games.1c.ru/dom2\\_postroi\\_lubov/](http://games.1c.ru/dom2_postroi_lubov/)



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
Moorhuhn Invasion  
**ПЛАТФОРМА:** PC  
**ЖАНР:**  
shooter.scrolling  
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
Phenomenia Publishing  
**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
GFI / «Руссобит-М»  
**РАЗРАБОТЧИК:**  
Phenomenia Publishing  
**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1  
**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 733 МГц, 256 RAM, 32 VRAM  
**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 CD  
**ОНЛАЙН:**  
[www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=441](http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=441)



**В** Nival Interactive явно полагают, что «Блицкриг» мало не бывает. Все мы помним огромное количество дополнений, расширений и просто наборов миссий к первой части. Спрашивается, чем вторая-то хуже? Уже отгремело «Возмездие», вышло «Освобождение», а под новым брендом «Великие битвы» выходят первые проекты (права на серию, впрочем, принадлежат «Акелле», Nival выступает лишь как продюсер). Задумка следующая – каждая игра в этой серии затрагивает важные этапы Второй мировой, повествуя о самых грандиозных сражениях самой кровопролитной войны в истории человечества. Разработкой занималась украинская N-Game Studios, знакомая многим по «Легендам Аллодов». Что же получилось в итоге? Да всё тот же самый второй «Блицкриг», посвященный битве на Курской Дуге и претендующий на высокую реалистичность. Миссии особым разнообразием и увлекательностью не отличаются, а несколько заметных ляпов чуток смазали заявки разработчиков на «историчность». Строго для любителей оригинала.

### РЕЗЮМЕ

Своеобразная реконструкция исторических событий, во многом унаследовавшая плюсы и минусы прародителя.

- 1 Танковых сражений здесь будет в избытке.
- 2 Темнота – друг молодежи.
- 3 Пока инопланетный петух в энергетическом щите – нам его не достать.



**Д** ОМ 2» – один из наиболее одиозных телевизионных проектов последних лет. Несколько молодых и не очень людей собрали под одной крышей, чтобы зрители могли каждый божий день наблюдать за их кривляниями перед камерой. Рейтинги превзошли все ожидания и, конечно же, под это дело стали выпускать книги, разнообразные сувениры и – компьютерные игры. «ДОМ 2: Построй любовь» – это такая облегченная версия The Sims с четко очерченными задачами и ограниченными возможностями. Выбираем персонажа и отправляемся на временное поселение в «Доме». Попутно будем развлекаться и пытаться охмурить других участников шоу. Первое, что замечаешь, – озвучку, представляющую собой очень ограниченный набор фраз на непередаваемой смеси нечленораздельного мычания и языка символов. Через полчаса игры повторение в сотый раз одной и той же фразы начинает раздражать не на шутку. Визуально игра выглядит терпимо, но какой смысл ее покупать, если есть The Sims 2?

### РЕЗЮМЕ

Продукт, предназначенный к употреблению исключительно франтами ДОМА 2.



**П** рактика показывает, что как Морхухн ни называй, всё равно получается виртуальный тир с несчастными пернатыми в качестве мишеней. Нет, мы, конечно, помним лирические отступления Phenomenia Publishing в виде парочки неплохих платформеров. Но в итоге всё возвращается на круги своя. Концепция не изменилась ни на йоту: всё так же отстреливаем летающих петухов, набираем очки, получаем бонусы. Правда, в этот раз всё чуток пооригинальнее и разнообразнее. Как несложно догадаться из названия, игрокам предстоит иметь дело с вторжением инопланетных «хухнов», норовящих за столбить за собой территорию, то покуситься на мирно щиплющую травку корову, то ещё что-то. Количество интерактивных объектов на привычной, проматывающейся в горизонтальной плоскости карте, зашкаливает. Никуда не денся и присущий играм серии драйв. В общем и целом получилось достойно: азартно и весело с небольшой толикой сумбура. Инопланетяне не пройдут!

### РЕЗЮМЕ

Одна из самых угачных игр серии. Все исполнено в лучших традициях.





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





# AOU AMUSEMENT EXPO 2007



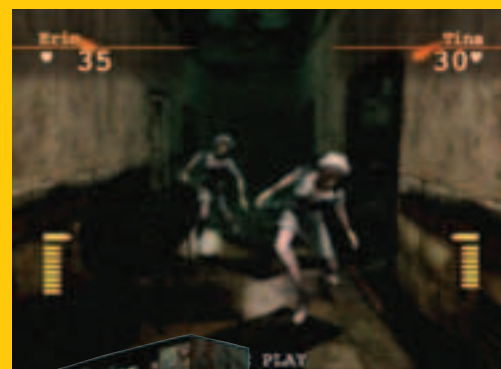
Автор:  
Игорь Соинин  
zontique@gameland.ru

ДВЕ КРУПНЫЕ ТОКИЙСКИЕ ВЫСТАВКИ ДОСТИЖЕНИЙ АРКАДНОГО ХОЗЯЙСТВА РАЗДЕЛЕНЫ ТЕПЛОЙ ЯПОНСКОЙ ЗИМОЙ. ОСЕННЯЯ AM SHOW ПРОХОДИТ В ВЫХОДНЫЕ ПЕРЕД ТОКУО GAME SHOW, А AOU AMUSEMENT EXPO (AOU – СОКРАЩЕНИЕ ОТ AMUSEMENT MACHINE OPERATORS' UNION) В ЭТОМ ГОДУ СОСТОЯЛАСЬ В СЕРЕДИНЕ ФЕВРАЛЯ. ЕСЛИ В 2006-М И ПРОИЗВОДИТЕЛИ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ, И САМИ ИГРОКИ ПРЕБЫВАЛИ В ЭЙФОРИИ ОТ АРКАДНЫХ ПЛАТФОРМ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ, ТО СЕГОДНЯ ГОЛОВОКРУЖЕНИЕ ОТ УСПЕХОВ УСТУПАЕТ МЕСТО ДРУГОЙ ТЕНДЕНЦИИ. НА AOU БЫЛО ОБЪЯВЛЕНО ЛИШЬ НЕСКОЛЬКО АРКАДНЫХ ИГР «НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ». ВНИМАНИЕ ПОСЕТИТЕЛЕЙ ПРИВЛЕКАЛИ НЕ ГРАФИКОЙ, А СИМПАТИЧНЫМИ ПЕРСОНАЖАМИ, ГРОМКОЙ ЛИЦЕНЗИЕЙ ИЛИ ПРИНАДЛЕЖНОСТЬЮ К РОДОВИТОМУ И ПОПУЛЯРНОМУ СЕРИАЛУ. В САМОМ ДЕЛЕ, КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, ЧТО СЛЕДУЮЩИЙ SILENT HILL ВЫЙДЕТ УЖЕ В ЭТОМ ГОДУ И... НА ИГРОВЫХ АВТОМАТАХ.



## SILENT HILL: THE ARCADE

Пожалуй, самая неожиданная, любопытная и непонятная игра на выставке. Легендарный хоррор-сериал вдруг обзаводится побочным сиквелом, да не каким-нибудь, а в жанре шутеров для светового пистолета. Эрик и Тина, герои Silent Hill: The Arcade, забредают в туманный городок, где их ждет масса приключений, включая встречи с пирамидоголовым и озобоченными медсестрами. Предупреждающая наклейка на игровом автомате рекомендует «стрелять в голову», – остальные элементы игры оригинальны ровно настолько же. В качестве контроллеров используются пластмассовые пистолеты с дополнительной красной кнопкой с правой стороны (предназначение кнопки пока остается загадкой). Любопытно, что здоровье в Silent Hill: The Arcade измеряется в процентах, а не в сердечках или каких-то других условных единицах, как это обычно принято. Скриншоты из игры, даже со скидкой на туман и «атмосферу», страшны как смертный грех и не идут ни в какое сравнение с картинками из зомби-шутера The House of the Dead 4 от Sega. Как и все прочие современные автоматы от Konami, Silent Hill: The Arcade работает с картами сохранения под названием e-AMUSEMENT PASS, а какая из нескольких концовок будет считаться канонической, японцы узнают во второй половине этого года.



Со стороны автомат Silent Hill: The Arcade производит куда большее впечатление, чем простой и незамысловатый «кирлич» The House of the Dead 4.



Предупреждающая наклейка на игровом автомате рекомендует «стрелять в голову».

1 Скучность графики скрывают спецэффекты вроде «телевизионных помех».

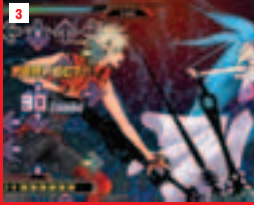
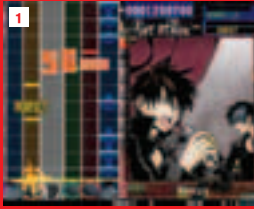
2 Увидев такое на экране, сложно не испугаться. И это не комплимент.





## BEMANI!

Как обычно, Konami обновляет линейку «ритмичных» игр сериала Bemani. Программисты добавляют свежие поп- и рок-хиты, художники рисуют видеоролики, дизайнеры обновляют интерфейс. Сегодня в активе Bemani четверка самых популярных автоматов:



- 1 GuitarFreaks и DrumMania – совмещенный симулятор гитариста и барабаниста на двух персон. Или на трех, если гитаристов двое.
- 2 Pop'n'Music – простенькая музыкальная игра для начинающих.
- 3 Танцевальная платформа Dance Dance Revolution.
- 4 BeatMania – симулятор гитара.

## TEKKEN 6

Прошлая «номерная» игра сериала, Tekken 5, добрые полгода была эксклюзивом для игровых автоматов, и, похоже, шестая часть тоже планирует задержаться в японских аркадах. По крайней мере, официальный японский сайт сериала, хоть и гарантирует выход игры на PlayStation 3, основной платформой все равно называет именно игровые автоматы. После того как Dead or Alive 4 и Virtua Fighter 5 открыли эру файтингов нового поколения, а Namco Bandai представила внушительный трейлер «Tekken 6 для PlayStation 3», все ожидали от игры чего-то феерического... а вовсе не то, что мы увидели на AOU Экспо. Опции для переодевания героев станут еще богаче, а настраиваемых «областей» на теле обещают больше десятка. Появятся два новых персонажа: немецкий школяр Лео и таинственная Зафина, которая, кажется, когда-то была ученицей Вольдо из Soul Calibur. Скриншоты погружают в глубокое уныние: невооруженный глаз не смог найти сколь-нибудь значимые различия с Tekken 5, не говоря уже о Tekken: Dark Resurrection для PlayStation 3, где картинка тоже выводится в высоком разрешении..



Трейлер Tekken 6 крутили на большом HD-экране. Если бы не сопровождающая подпись, никто бы и не погумал, что игра выйдет на PlayStation 3.



Невооруженный глаз не смог найти сколь-нибудь значимые различия между Tekken 6 и Tekken 5



- 1 Остается надеяться, что у разработчиков есть какой-то туз в рукаве. Иначе нам светит Tekken 5: Dark Resurrection с двумя новыми персонажами и в HD.
- 2 Такие спецэффекты на PlayStation 3 называются «беспомощными».



## CHASE HQ 2

Еще одно внезапное продолжение – Chase HQ 2 от Taito. «Внезапное» прежде всего потому, что первая часть вышла без малого двадцать лет назад и была хитом моей молодости на чудо-системе ZX Spectrum. Современное прочтение мало чем отличается от классического: вы выбираете одну из трех машин и отправляетесь на автомагистраль, в погоню за преступником. Как только на горизонте появляется «машина, числящаяся в розыске», ваш лирический герой представляет мигалку на крышу, и теперь его задача, как встарь, – таранить преступника, пока тот не даст по тормозам. Игра изначально ориентирована на англоговорящую часть планеты, все меню уже на английском языке, а задание в FMV-роликах дает девушка отнюдь не японской внешности. В игровом автомате, кроме руля и рычага переключения передач, предусмотрены кнопки Nitro (очевидно, «суперускорения») и включения проблескового маячка. Последний не дает решительно никакого эффекта и служит только развлечения для. Наконец, мы готовы предложить идеальное название для русской версии Chase HQ. «План «Перехват».



1 Внутри автомата – платформа уходящего поколения, поэтому от графики ничего особенного мы не ждемся.

2 Так Chase HQ выглядел двадцать лет назад...

3 ...а так он выглядит сегодня.



## BATTLE FANTASIA

Arc System Works отвлеклась наконец от конвейерного производства ежегодных версий Guilty Gear и готовит к апрельскому дебюту совершенно новый двухмерный файтинг Battle Fantasia. Отличительные черты: персонажи из европейской фэнтези и очень приятная трехмерная (!) графика, чем-то напоминающая Radiata Stories от Square Enix. Строго говоря, в игре используются полигональные модели, но бой ведется строго в одной плоскости, что и позволяет нам назвать Battle Fantasia «двумерной». А вот

уж в чем команда Arc System Works знает толк, так это в двухмерных файтингах. Нам нравится: хаотичный, но в то же время до мелочей продуманный геймплей, сбалансированная боевая система, исчисляющая в нескольких тысячах очков здоровье героев, и красивейшие суперудары с названиями а-ля Don Don Swing. Точность и глубина Guilty Gear, зрелищность Naruto: Narutimate Hero и фэнтезийные декорации делают Battle Fantasia первым кандидатом на консольный англоязычный релиз. Очень ждем.



1 По зрелищности игра не уступает Guilty Gear.

2 Дизайн персонажей, как всегда, на высоте.

3 Battle Fantasia использует «многогоразовые» автоматы: когда игра устареет или разонравится, владелец зала может легко заменить диск.



## DRAGON QUEST: MONSTER BATTLE ROAD

Новый Dragon Quest, да не ролевой, а в популярном жанре карточных аркадных игр. На карточках в нашем случае будут изображены монстры известной игровой вселенной, а коллекционерам, как обычно, придется таскать с собой целые альбомы. Каждый дуэлянт выставляет на бой тройку чудищ, определяет лидера и стратегию боя, а точность нажатия на две управляющие кнопки вносит в битву элемент случайности. Некоторые монстры лучше уживаются с другими, некоторые хуже, и знание удачных комбинаций наверняка поможет одолеть врага. Как водится, победитель получает новые карты для своей коллекции, а вероятность появления автомата за пределами Японии близка к абсолютному нулю.





## DYNAMITE DEKA EX: ASIAN DYNAMITE

С «Крепким орешком» в Японии случилась пренебрежительная история. Одна из частей игрового сериала Dynamite Deka («Динамитный полицейский») от Sega была «локализована» для англоговорящей части мира как Die Hard Arcade. На самом деле, это независимый сериал, не имеющий к Брюсу Уиллису никакого отношения. Впрочем, свеженькое продолжение вполне для него бы подошло: полицейский боевик, он и в Азии полицейский боевик. Графика тысячелетней давности не мешает суро-

вым, но справедливым героям навести порядок в китайских кварталах, грузинских ресторанах и общежитии Университета дружбы народов имени Патриса Лумумбы. Особенности: много видов оружия, начиная от катан и заканчивая автоматами, да система смены костюмов прямо по ходу уровня (отсюда в названии и суффикс EX). Переодетый в рестлера или команду, главный герой Бруно Деллинжер тут же узнает десятки новых атак и приемов. Что, наверное, делает игру интересной.



1 Эта картинка получает приз за самый бессмысленный скриншот с выставки. Можете ли вы понять, что на нем происходит?

3 Шестое чувство подсказывает, что игра про Индиану Джонса на этом движке смотрелась бы очень даже ничего.

2 Напарница Бруно – жуткая, но симпатичная девичка Кэролайн.



## OTOMEDIUS

Даешь больше самопародий! Копати, вконец устав от собственного ужасно серьезного скролл-шутера Gradius, сама же решила поглумиться над святыней. Второй раз. Первый был еще в 1988-м, в сериале Parodius. Так вот, сегодняшний Otomedius («Oto» переводится как «девушка») – это Gradius нового поколения, такой же серьезный и грамотный изнутри, но совершенно бестолковый снаружи. Две героини похожи на «прелесть каких дурочек», цветастая и веселая графика радует глаз, боссы все как один – свободно одетые девушки в самом расцвете сил. Сенсорный экран позволяет не только легко управляться с меню, но также вступить с аппетитными героинями в тактильный контакт. И, конечно, сенсорный экран прозрачно намекает на возможность порта на Nintendo DS или Nintendo Wii, потому что вместе с игровым автоматом чудесный «Бабдиус» из Японии никогда не выберется.



1 Во всех японских залах игровых автоматов перед машинами обязательно расставлены стулья.

2 «Она гала мне себя потрогать!»

3 Скролл-шутер с летающими девчонками не мог не привлечь внимания настоящих японцев.



1 На вид автомат напоминает машину другой коллекционной игры, Mushiking.

2 В игре сохраняется вид «из глаз», знакомый по ролевым частям Dragon Quest.

3 «Пикачу, выбираю тебя!»



# Киберспорт

НОВОСТИ РОССИЙСКОГО И МИРОВОГО КИБЕРСПОРТА

Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Как ни готовились российские CS-команды к приезду украинцев, удержать Кубок ASUS больше чем на три месяца им не удалось. В очередной раз успех праздновали бойцы из Pro100, а Virtus.pro даже не добралась до финала. Сегодня в номере: итоги квалификации Extreme Masters по Counter-Strike, а также результаты зимнего сезона ingame Warcraft-Cup 2007.



## ASUS WINTER CUP 2007

24-25 февраля, традиционно в последние выходные каждого квартала, состоялся финал зимнего ASUS Cup 2007. В оборочных в более чем 20 регионах России и СНГ приняло участие около 10000 человек, но в заключительную стадию пробилась лишь 240 сильнейших геймеров. Дисциплин, не в пример трем последним масштабным в плане игр Кубкам, было всего лишь две, однако этому есть логичное объяснение. У «квакеров» в начале года всегда затишье, а мастера Warcraft III последнее время уделяют немало внимания модификации DotA Allstars (ищите на DVD последнюю версию карты). В итоге организаторы сделали выбор именно в пользу «Доты» и бессменной «Контры» и не прогадали – турнир получился крайне увлекательным и запомнился множеством напряженных боев.

Первый групповой этап в номинации Counter-Strike 5x5 в очередной раз продемонстрировал невысокий класс кланов из Молдовы, а также Туркменистана. Но регулярное участие представителей ближнего зарубежья в ASUS Cup особых дивидендов не принесло. Кроме того, разочаровали своих болельщиков iPG (Ставрополь), CSKA (Москва) и Megapolis (Екатеринбург). Последней, впрочем, в дебюте явно не повезло с соперниками в лице Rush3D и Amazing Gaming. Второй квалификационный раунд прошел без сюрпризов, за исключением блестящего выступления команды Snatch из Краснодара, одолевшей все ту же A-Gaming. Ну а самое интересное ожидало зрителей на стадии плей-офф, проводившейся по олимпийской системе. «Раш3д» в упорной борьбе уступила «Виртусам», слив по всем статьям на de\_dust2

(3:16), а затем проиграв в дополнительное время на de\_forge (18:22). Невразумительно показала себя и Pro100, позволив столичной Vegrip легко себя одолеть на de\_dust2 (5:16). Правда, последующие две карты остались все же за харьковчанами (16:8 на de\_forge и 16:13 на de\_nuke). Кульминацией соревнований стал полуфинал между Virtus.pro и разошедшимися не на шутку украинцами. Разошедшимися настолько, что многократные чемпионы России были вынуждены капитулировать со счетом 0:2 (14:16 на de\_train и de\_nuke). В параллельно проходившей встрече между местной forZe и Seven.pro из Орла для выявления сильнейшего понадобился третий уровень, на котором победили более именитые москвичи (10:16 на de\_train, 16:9 на de\_nuke и 19:16 на de\_inferno). Правда, сил сражаться с Pro100 у них не хватило, и решающий матч получился не таким напряженным, как два предыдущих (16:14 на de\_inferno и 16:11 на de\_dust2). А ведь будь «Виртуса» похитрее и займи они второе место на групповом этапе, дерби с украинцами произошло бы лишь в финале, и итоговая расстановка мест могла бы поменяться. Удивительно, что такой опытный клан, как VP, не предвидел подобное развитие событий. Но уже ничего не вернуть, и впору задуматься о будущих турнирах.

В командной номинации Warcraft III: The Frozen Throne DotA Allstars, как ни странно, правили бал не те, кто регулярно проявляет себя в дуэльных состязаниях, а малознакомые в киберспортивном мире геймеры. Как и на единственном до сих пор Кубке ASUS по DotA – Autumn 2005 Open, пьедестал полностью оккупировали россияне.



1 Матчи Warcraft III на «Киберспорт-арене».

2 Pro100 (Харьков) – четырехкратные чемпионы серии ASUS Cup.

3 Главный судья соревнований, Freddy, помогает Virtus.pro с настройкой.

4 Среди болельщиков на турнире были и девушки из московской команды Megapolis.

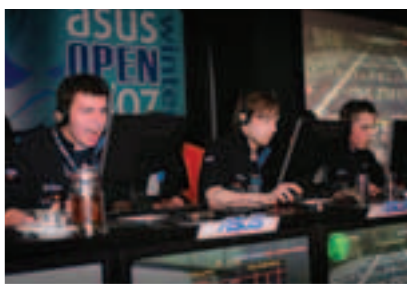
5 Mage – чемпионы ASUS Winter Cup 2007 по Warcraft III DotA.

6 Noosh выступал за Vegrip в 2005-ом, затем провел полтора года в Virtus.pro и вот теперь вернулся к истокам.





**4** через несколько дней после ASUS Winter 2007 о перестановках в составе сообщили представители Begrip-Gaming. С проектом распрощался один из его долгожителей, Хек. Замена ему нашлась достаточно весомая – в лице Нооch'a, бывшего игрока Virtus.pro (на его место пришел Sally), покинувшего VP в середине декабря. Партнерами новобранца «Бегрип» же станут Xenitron, Flatra, diNGo и Ex. Сейчас команда делит с forZe вторую строчку в рейтинге Второго Регулярного Чемпионата НПКЛ и имеет все шансы улучшить свое положение благодаря мастерству Хуча. Тем более матчи с основными конкурентами позади. Напомним, что Begrip, как с «Виртусами», так и с «Форз», свели противостояние к ничьей 1:1 (20:22 на de\_forge, 16:13 на de\_clan1\_mill и 16:25 на de\_forge, 7:16 на de\_clan\_mill соответственно).



**Counter-Strike 5x5:**

- 1 место – Pro100 (Украина) – 170000 рублей;
- 2 место – forZe (Россия) – 110000 рублей;
- 3 место – Virtus.pro (Россия) – 70000 рублей;
- 4 место – Seven.pro (Россия) – 40000 рублей.

**Warcraft III: The Frozen Throne Dota Allstars 5x5:**

- 1 место – Mage (Россия) – 100000 рублей;
- 2 место – DoTa (Россия) – 60000 рублей;
- 3 место – SAY\_PLZ (Россия) – 30000 рублей;
- 4 место – Vault (Украина) – 20000 рублей.



**Призовые, выигранные CS-командами за всю историю ASUS Cup:**

- 1 место – Pro100 – 623000 рублей;
- 2 место – A-Gaming – 432500 рублей;
- 3 место – Virtus.pro – 405000 рублей;
- 4 место – Begrip – 270000 рублей;
- 5 место – Rush3D – 190000 рублей;
- 6 место – forZe – 177500 рублей;
- 7 место – Spb.Islanders – 130000 рублей;
- 8 место – x4team – 90000 рублей;
- 9 место – Explosive – 77500 рублей;
- 10 место – Seven.pro – 72000 рублей.

Также на многих турнирах призерам дополнительно вручались видеокарты и прочее «железо».

**НА НАШЕМ DVD**

Коллекция демозаписей с ASUS Winter Cup 2007, Extreme Masters и NGL-One League Season Two, ролики Counter-Strike с CEVO Pro Season 5, риллеп WC3L Season 11 и Ingame Warcraft-Cup Winter Season 2007, а также популярный демоплеер Seismovision 2.27.

**Технология**

НОВИНКИ ИГРОВОГО ЖЕЛЕЗА

**КОРПУС ASUS VENTO 7700**

**С**овсем недавно компания ASUS представила целую линейку уникальных корпусов. Фанаты автомобильного спорта и просто дизайнерских корпусов по достоинству оценили все прелести ASUS Vento 3600. И вот на волне успеха инженеры в тандеме с талантливыми дизайнерами представляют вниманию новую серию – ASUS Vento 7700. Если говорить о новинке, то равнодушным она явно не оставит. Обтекаемый корпус опять напоминает об автомобильно-мотоциклетной тематике. При оформлении поверхности были использованы синий и черный цвета. Дополнительный колорит добавляет серебристая пластиковая накладка. Корпус способен светиться в темноте под воздействием ультрафиолетовых ламп. Не забыли и про подсветку – ее здесь в достатке. Диоды установлены в воздухозаборниках и кнопке включения. Учитывая пожелания пользователей, производитель сделал ASUS Vento 7700 более практичным. Появилось больше дополнительных мест под вентиляторы и жесткие диски. С тыльной стороны устройства предусмотрена ручка для удобства переноски. Стоит такой чудо-корпус всего \$170.

Формат корпуса	Middle Tower
Внутренних отсеков 3.5"	4
Внешних отсеков 3.5"	2
Внешних 5.25"	4
Порты	4 x USB, 1 x MIC, 1 x SPK, 1 x Firewire
Места для установки вентиляторов	Два (на тыловой панели) + 1 (на передней) + 1 (боковой)
Цена	\$170







## INGAME WARCRAFT-CUP WINTER SEASON 2007

25-26 февраля на просторах Battle.net состоялся финал зимнего сезона немецкой лиги Ingame Warcraft-Cup. 16 лучших по итогам двух месяцев дуэлянтов сразились за звание чемпиона и приз в размере 500 евро. Среди участников оказалось и четверо россиян, правда, самый сильный из них, XyLigan, в последний момент сыграть не смог, а еще один, faculty.BeckS, пал уже в дебюте от руки земляка — WE.JuSt.Rob'a из Уфы. Но обо всем по порядку. Главным фаворитом соревнований, несомненно, считался кореец MYM.Susiria. Но он, пройдя первый этап без каких-либо усилий из-за дисквалификации оппонента, уже в следующем раунде в упорной борь-

бе (1:2) проиграл другому азиату WE.Lyn'у, который является для него крайне неудобным соперником, — например, на турнире World War 3 Susiria уступил Луну со счетом 0:3. С красивой победы над финном fnatic. Satiini начал свое выступление москвич mouz.Happy, но в 1/2 плей-офф и на его пути непреодолимой преградой стал WE.JuSt.Rob. В очной стычке виннеров молодой уфинец, к сожалению, не совладал с норвежцем 4K. Creolophus'ом, проиграв всухую 0:2. В лузерах же россиян по очереди окончательно добил пресловутый Satiini. В результате финал Ingame Warcraft-Cup Winter 2007 получился чисто скандинавским и завершился триумфом 4K.Creol.



После длительного перерыва 4K-Creolophus довольно быстро вспомнил вкус победы.

## EXTREME MASTERS – ОТБОРОЧНЫЕ ПОЗАДИ

Определились все восемь участников LAN-финала престижных состязаний Extreme Masters: Counter-Strike, которые пройдут 15-18 марта в Ганновере (Германия) в рамках крупнейшей IT-выставки CeBIT. Обладателями семи заветных путевок стали SK, fnatic, MYM, Mousesports, aTTaX, Logitech. fi и H2k. Судьба последней же квоты решилась в скандальном онлайн-противостоянии между Pentagram (Польша) и GoodGame (Франция). Первая встреча, согласно расписанию, прошла 22 февраля. Несмотря на то что подавляющее большинство зрителей ставило на поляков, победа досталась их соперникам — 16:13 на de\_nuke и 16:6 на de\_dust2. Однако сразу после боя проигравшие подали протест, обвинив французов в жульничестве. Как выяснилось, один из членов GG, Issam, не использовал античитерскую программу ESL Aequitas, а это противоре-

чило правилам. После недолгого совещания организаторы приняли решение о повторном матче. То ли совесть Good Game действительно была нечиста, то ли команда потратила слишком много сил на споры и выяснение правды, но факт остается фактом — во второй битве, состоявшейся 1 марта, верх одержала Pentagram, причем, довольно уверенно (21:15 на de\_train и 16:5 на de\_inferno). Естественно, возникшая ситуация и ее развязка вызвали шквал комментариев на крупных киберспортивных сайтах в Интернете. Многие, как ни странно, защищали французов и негативно отзывались о поляках. Репутацию последних, в конце концов, спасло второе место на недавнем турнире Shgoren в Дании, а также титул чемпионов World Cyber Games 2006. Окончательно же конфуз наверняка забудется только после LAN-финала, особенно, если Pentagram войдет в тройку призеров.



### Итоги Ingame Warcraft-Cup Winter 2007

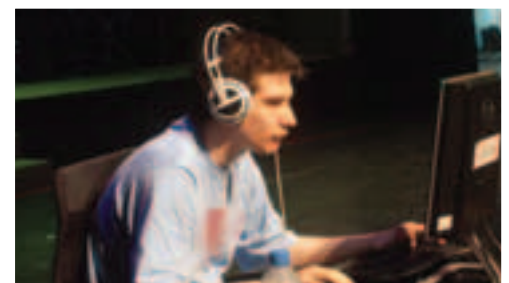
- 1 место — 4K-Creolophus (Норвегия);
- 2 место — fnatic.Satiini (Финляндия);
- 3 место — WE.JuSt.Rob (Россия);
- 4 место — mouz.Happy (Россия).

На DVD ищите подборку лучших риплеев с турнира.

1 Неудачно выступающая последнее время SK-Gaming на LAN-финал Extreme Masters все же пробилась.

2 Поляков из Pentagram, в свою очередь, после первого матча с Good Game обвинили в неспортивном поведении.

3 У SK.Deadman'a франаты даже в Китае. Посмотрим, поможет ли ему это в финальной части Extreme Masters: WCS.





# С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 Slim (RUS)	GameCube & Resident Evil 4 Limited Edition Bundle	Xbox 360 Premium
<b>5040 р.</b>	<b>5600 р.</b>	<b>15400 р.</b>
		
PSP Base Pack (EURO)	Nintendo Wii (С игрой Wii Sports)	Nintendo DS Lite (белый)
<b>7280 р.</b>	<b>10080 р.</b>	<b>5600 р.</b>

Играй  
просто!  
GamePost



## НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- ★ Огромный выбор компьютерных игр
- ★ Игры для всех телевизионных приставок
- ★ Коллекционные фигурки из игр

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.  
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: [sales@gamepost.ru](mailto:sales@gamepost.ru)



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

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

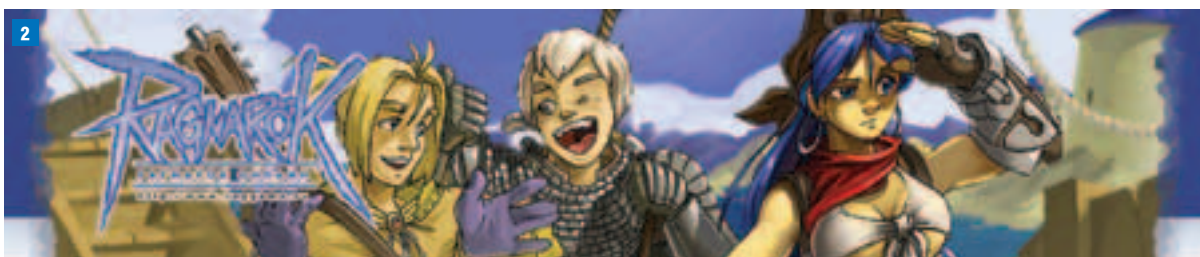


Все цены действительны на момент публикации рекламы



# НОВОСТИ MMORPG

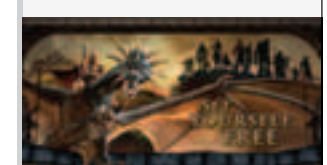
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ




**Blizzard и Vivendi подали иск против Майкла Доннели** – создателя популярнейшей утилиты для «ботоводов» World of Warcraft, известной под названием WoW Glider (<http://www.wowglider.com>). Доннели, продающий полную версию WoW Glider за \$25, отвергает обвинения, поскольку, мол, «файлы клиента WoW при работе его программы не используются и не модифицируются». Тем не менее защитить WoW Glider будет непросто, так как он, несомненно, является той самой third-party program, использование которой явным образом запрещено пользовательским соглашением WoW.



На сайте российской **World of Tides** (<http://www.worldoftides.ru>) появились первые концепт-арты грядущей игры по книгам фантаста Дмитрия Градинара. Пока разработчики из GDTeam порадовали нас лишь красивыми моделями космических судов. До реальных игровых скриншотов, похоже, еще далеко.



Маркетологи из NPD Group опубликовали рейтинг **10 самых продаваемых компьютерных игр на территории США** за период с 14 по 20 февраля 2007 года. Весьма показательно, что первые три строчки заняли MMORPG: World of Warcraft: The Burning Crusade, World of Warcraft (оригинальная версия) и Vanguard: Saga of Heroes. Напоминаем, что Burning Crusade установил новый рекорд по скорости продаж: 100 тысяч копий в час за первые сутки.



**Автор:**  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## 1 В W.E.L.L. online водятся жуткие твари

**Раскрыта тайна оборотней!**

Sibilant продолжает испытывать терпение геймеров, по крохам выдавая информацию о мире и характерных особенностях рас W.E.L.L. online (<http://www.wellonline.com>). Теперь мы наконец-то узнали всю правду о народах, объединившихся во враждебный людям Альянс Трех. Недостойным звеном оказались Оборотни (или «народ келебра») – самая молодая из семи игровых рас W.E.L.L. Их отличительная особенность – способность к превращению в животное. Результат зависит от половой принадлежности персонажа: мужчины превращаются в волков, женщины – в диких представителей семейства кошачьих. Оборотень может находиться в нормальном или боевом состоянии.

«Нормальных» келебра отличают от людей лишь вытянутая форма черепа, крепкое телосложение, острое зрение, отменная ловкость и восстановление тканей. В боевом состоянии келебра страшны – огромная физическая сила и высокая скорость передвижения. Добавьте к этому укусы, которые еще долго дают о себе знать. Все это позволяет келебра противостоять даже очень мощным врагам. Что же теперь у нас получается с Альянсом Трех? Компанию огнедышащих ящеров и четырехруких, ядовитых арраунов пополнили жуткие, сверхбыстрые оборотни. Каждая из рас имеет приличный бонус, будь то ближний бой или скоростное нанесение повреждений. Сложится ли у Sibilant игровой баланс в W.E.L.L. online? Ждем с нетерпением бета-теста.

## 2 «Рagnarок Онлайн» стал платным

**Но есть и две хорошие новости...**

С 21 февраля официальный российский сервер «Рagnarок Онлайн» (<http://www.raggame.ru>) начал работу в «платном» режиме. Увы, в мире все хорошее, в том числе и бесплатный доступ, когда-либо заканчивается. Новички, как обычно, получают неделю бесплатной ознакомительной игры, а всем остальным предстоит выбрать из двух видов тарифных планов. Можно купить игровое время (20 часов – \$5) или перейти на абонентскую плату (минимум – это \$25 за 90 дней). Введение платы – шаг далеко не всегда способствующий притоку новых игроков. В Gravity CIS это, несомненно, понимают и приняли упреждающие меры – в «Рagnarок Онлайн» амнистия! Прощены все негодни-





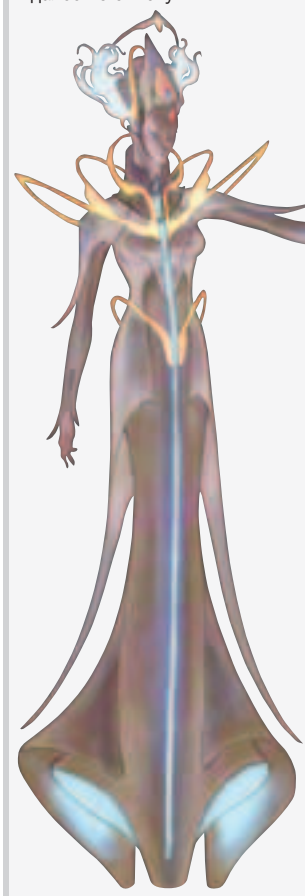
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



**Vivox договорилась об интеграции своего ПО для голосового общения в клиентскую часть социальной MMORPG Second Life (<http://secondlife.com>).** В Linden Research (это разработчики Second Life) убеждены, что именно голосового чата не хватало их проекту для достижения еще большей популярности. Напомним, что население Second Life сегодня насчитывает 4 млн. человек.



**NCsoft объявила, что Interlude, «первая глава» дополнения The Chaotic Throne к Lineage II (<http://www.lineage2.com>)** будет тестироваться в марте, а запуск update'a намечен на апрель. Игроки получат новые земли, предметы, навыки и так далее по списку.



ки, получившие бан за «Оскорбления Игровых Мастеров, Администрации сервера или Gravity CIS», за клевету, спам/флуд и прочие мелкие шалости. Также предложено вернуться игрокам, лишившимся «своих любимых персонажей по досадной случайности – недоброжелатели, получив доступ к их аккаунту, удалили плоды бессонных ночей». Впрочем, последнее относится далеко не ко всем растеряхам – восстановлению подлежат персонажи 90-го уровня и выше, а также персонажи экспертных профессий, причем удаленные не раньше сентября 2006 года.

**3 Tabula Rasa обещает action MMORPG в стиле «W,A,S,D»?**

Любители онлайн-новых action, равно как и поклонники нестандартных MMORPG, могут кидать в воздух чепчики – гибридная Tabula Rasa (<http://www.playtr.com>) выйдет раньше намеченного срока, еще до конца 2007 года. Действие этой sci-fi MMORPG проходит на Земле и ближайших планетарных системах. Враги, естественно, инопланетяне (раса Vane). Уничтожать супостатов (бок о бок с дружественными NPC), равно как и людей (PvP в этой MMORPG разрешен), предстоит на громадных просторах планет. Впечатляет в Tabula Rasa многое. От набора квестов («миссий»), включающего вариацию на тему STF (захват и удержание контрольных точек), до сильно упрощенного в угоду фанатам шутеров игрового интерфейса и встроенной поддержки голосового общения. Поклонники ролевых игр, несомненно, оценят, что креативным директором Tabula Rasa был Ричард Гарриотт (создатель Ultima Online, участник разработки Lineage II, City of Heroes, City of Villains). Возможно, благодаря ему в игре есть возможность «переключать» персонажа между разными специализациями. Открытый бета-тест Tabula Rasa намечен на лето.

**4 CABAL Online Europe латается, расширяется**

...и это только начало процесса. Создатели CABAL Online Europe, пережившей в феврале этого года успешное лечение некоторых застарелых болячек (отсутствие ряда умений, устранение лага и т.д.), объявили о подготовке дополнения. Под проект CABAL: The Age of Man выде-

лен специальный подсайт – <http://www.cabalonline.com/ageofman/>. Из размещенных тут материалов можно, в частности, узнать о появлении портала, через который и будет организован доступ на новые территории. Там нас ждут два подземелья с монстрами примерно 125 уровня – соответственно, для персонажей от 115 уровня и выше. Чтобы справиться со столь опасными соперниками, у игроков будет не только новое оружие и броня, но и артефакты, улучшающие характеристики предметов заклинаниями. И, возможно, главная новость. Наконец-то у специального NPC появится квест на смену «национальной принадлежности» (change allegiance). Этого долго ждали все 185 тысяч поклонников CABAL Online. CABAL: The Age of Man будет внедряться в игру «по кускам», опция за опцией, так сказать, по мере готовности. Первые изменения появятся уже через несколько недель, а все дополнения – через пару месяцев. По плану разработчиков, в этом году будет выпущено еще несколько дополнений.

**5 Пропало 50 миллионов gil**

**Final Fantasy XI избавляется от читеров и денег...** 4 тысячи удаленных аккаунтов и тысяча временно заблокированных – достаточно ли этого для искоренения нечестной игры в Final Fantasy XI (<http://www.playonline.com/ff11us/>)? В Square Enix уверены в действенности принятых мер в рамках ведущейся борьбы с продажами виртуального добра за реальные деньги, утилитами, меняющими характеристики персонажа, и, конечно же, «ботоводами». На первое место по числу нарушителей вышли любимые всеми нами программы-«помощники» – из-за стремления ускорить передвижение персонажа или снизить задержку повторного использования умения пострадало 2650 аккаунтов. На втором – торговля за наличные, по этой причине забанено 1700 аккаунтов. Автоматизированных «ботоводов», как ни странно, выявлено совсем мало – 650 штук, и верится в эту цифру с трудом. Удаление аккаунтов изъяло из экономики Final Fantasy XI около 50 миллионов золотых. Ну а своей ближайшей задачей в борьбе с читерством Square Enix объявила искоренение автоматизированной рыбалки. **С**

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Guild Wars	<a href="http://www.guildwars.com">http://www.guildwars.com</a>	8.3
EverQuest II	<a href="http://everquest2.station.sony.com">http://everquest2.station.sony.com</a>	8.3
Dark Age of Camelot	<a href="http://www.darkageofcamelot.com">http://www.darkageofcamelot.com</a>	8.2
EVE Online	<a href="http://www.eve-online.com">http://www.eve-online.com</a>	8.2
City of Villains	<a href="http://www.cityofvillains.com">http://www.cityofvillains.com</a>	8.3
EverQuest	<a href="http://www.everquest.com">http://www.everquest.com</a>	8.2
City of Heroes	<a href="http://www.cityofheroes.com">http://www.cityofheroes.com</a>	8.2

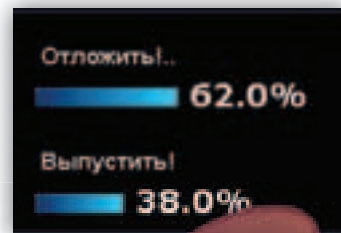
Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	<a href="http://www.warhammeronline.com">http://www.warhammeronline.com</a>	7.3
Age of Conan	<a href="http://www.ageofconan.com">http://www.ageofconan.com</a>	7.2
Lord of the Rings Online	<a href="http://lotro.turbine.com">http://lotro.turbine.com</a>	7.0
Tabula Rasa	<a href="http://www.playtr.com">http://www.playtr.com</a>	7.0
Star Trek Online	<a href="http://startrek.perpetual.com">http://startrek.perpetual.com</a>	7.0
Stargate Worlds	<a href="http://www.stargateworlds.com">http://www.stargateworlds.com</a>	7.0
Pirates of the Burning Sea	<a href="http://www.piratesoftheburningsea.com">http://www.piratesoftheburningsea.com</a>	7.0

Помните World of Warcraft в первые два месяца после релиза? Игра оказалась на удивление сырой и помимо мобов игроков преследовал еще один страшный и коварный противник – ошибки Error#0, Error#132 и зависания клиента. Отсюда возникает законный вопрос: хотели бы вы, чтобы для устранения багов выход игры был отложен, скажем, на год, или предпочли бы принять почти готовый проект с некоторыми негодяками, но заметно раньше? **Видите цифру 62%? Это ответственные люди, ценящие свое время и деньги: «конечно, лучше погореть!».** Ну а безалаберные 38% готовы на все, лишь бы заполнить любимую игру как можно скорее. **И кто же прав?..**

Источник: MMORPG.com, опрошено 742 человека.





# EVE Online: Красивая жизнь

ЗА ЧТО ВЫ ПЛАТИТЕ 15 БАКСОВ

**СОЦИАЛИЗАЦИЯ – ТЕМА НАШЕЙ СЕГОДНЯШНЕЙ БЕСЕДЫ. НЕКОТОРЫЕ ИЗ МОИХ ДРУЗЕЙ, В ОСОБЕННОСТИ ФАНАТЫ WORLD OF WARCRAFT, ПОПРОБОВАВ EVE, ВЗВЫЛИ: «ТАМ ЖЕ ПОГОВОРИТЬ НЕ С КЕМ! НИ ОДНОЙ ЖИВОЙ ДУШИ НА ТЫСЯЧИ КИЛОМЕТРОВ ВОКРУГ, А ЕСЛИ И ВСТРЕЧАЕШЬ КОГО-НИБУДЬ – ОН ЛИБО ТЕБЯ УБИВАЕТ, ЛИБО МОЛЧА КОПАЕТ РУДУ!» В САМОМ ДЕЛЕ, ХОТЯ У ВОРОТ КОСМИЧЕСКОЙ СТАНЦИИ ЗДЕСЬ МОЖНО УВИДЕТЬ ИНОГДА ЦЕЛЫЕ ФЛОТИЛИИ, НИ ОДИН ИЗ ИГРОКОВ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТ ЗАКЛИНАНИЯ МАССОВОГО ПОРАЖЕНИЯ, ЧТОБЫ РАЗВЛЕЧЬ ПРИСУТСТВУЮЩИХ, ДА И ПОТАНЦЕВАТЬ ГОЛЫМ НА СТОЛЕ В EVE НЕЛЬЗЯ – ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ПОКА. УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ОБЩЕНИЯ ЗДЕСЬ, КАК И ЛЮБОЕ ДРУГОЕ УДОВОЛЬСТВИЕ, НАДО ЗАРАБОТАТЬ – НО ОНО ТОГО СТОИТ!**



Автор:  
Владимир Рыжков  
ryzhkov@gameland.ru

## Поговори со мной

Конечно, общение внутри корпораций, в канале торговли или локальном чате никто не отменял, но хитрость в том, что самое интересное происходит, как правило, при каких-нибудь особых обстоятельствах, в которые надо сначала влипнуть. Типичный случай – когда, запустив игру и выводя корабль из дока, прямо у ворот сталкиваешься с пилотом, корпорация которого в войне с вашей – и, следовательно, друг для друга вы War Targets, Красные Звезды, цели, подлежащие немедленному уничтожению. Быстро оценив класс корабля, выходишь на короткую орбиту и открываешь огонь в надежде перехватить инициативу, парень, не оправдывая ожиданий, отвечает огнем, ты медленно выигрываешь, но быстрый противник вырывается из-под твоей «сетки» и – жирная добыча уходит. С еще колотящимся от избытка адреналина сердцем (еще бы – это могла быть ловушка, в соседней системе могло ждать подкрепление!), пишешь в общий канал: «спасибо за схватку». Оппонент отвечает сдержанным комплиментом в адрес твоей огневой мощи и подтрунивает, что, будь у твоего тяжелого корабля «обвес» с меньшим упором на защиту, но с дополнительной «сеткой», бой бы ты выиграл. Поддерживая непринужденную беседу, рыщешь от планеты к планете, от станции к станции, пытаешься поймать противника еще раз, в надежде, что он еще не влетел в другую станцию или

не ушел на safe spot, точку с неизвестными тебе произвольными координатами. А он – вероятно, пишет в канал своей корпорации «Got War Target in Orvolle system! Dominix class battleship. Looks like he's alone!» Такое оно – общение в EVE, за которое вы платите 15 баксов в месяц. Общение двух участников перестрелки, по разные стороны поля боя вжавшихся в стены, чтобы перезарядить револьверы.

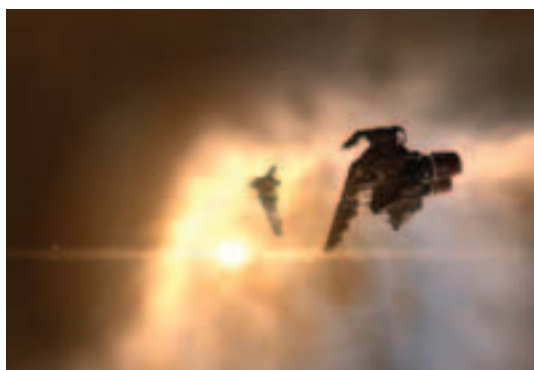
## При луне WNM-VO VI – Moon 2

Другой важный аспект EVE – романтика. Началась она с того, что еще при строительстве фундамента разработчики безжалостно забрали у игроков возможность ерзать «стрейфами», бегать вприпрыжку, палить куда попало и прочие прелести «полной свободы». Заключенные в Капсулы Пилотов игроки здесь вынуждены думать категориями вроде «выйти на орбиту», «захватить цель», «открыть/прекратить огонь» – настоящими капитанскими командами. Любое разрешенное вам действие здесь либо наполнено глубоким смыслом и практически является самостоятельной игрой, либо не разрешено. Заметить это – еще один верный способ повысить стоимость услуг, которые вы ежемесячно покупаете у компании CCP. Давайте поупражняемся: как происходит в EVE сбор лута? После того как ваш линейный крейсер «Хладнокровный» в одиночку превращает в металлический пар и искорженное железо целую флотилию Serpentis

Corporation и гордо удаляется, на испещренном обугленными остовами поле боя появляется «Падальщик» (или лучше назовем его «Пожиратель трупов»). Крейсер класса Executor – исключительно уродливый, с объемистым брюхом, лишенный брони, но оснащенный двумя Tractor Beam'ами и двумя сварочными аппаратами, чтобы быстро захватывать и разрывать добычу... Ну вот, продолжайте в том же духе и наслаждайтесь. Кстати, сбору лута и распиливанию shipwreck'ов сваркой посвящено немало веток на фанатских форумах – эти темы на полном серьезе будоражат умы, что показательно.

## Мы обещали

В прошлом выпуске мы обещали рассказать о сексе как части EVE. Что ж, в разговор о социализации это вписывается как нельзя лучше. Хитрость в том, что нормальная сексуальная жизнь, как и любые другие аспекты жизни полноценного члена общества, отлично уживаются с EVE. Если вы чувствуете иначе, если EVE для вас становится местом для рутинной работы по увеличению циферок – поймите себя на этом. Вероятно, в вас говорит опытный MMO-игрок, стремящийся спрятаться в привычную grind-берлогу – но CCP вы за это не платили: доподлинно известно, что EVE не имеет никакого отношения к grind'у. Итак: третий совет на сегодня: Set long skill training, вывешивайте sell-order'ы и ответьте сами-знаете-кого в кино. **С**







Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Блондинка в Азероте

ЧТО В ИМЕНИ ТЕБЕ МОЕМ

ВАМ ЗНАКОМО ИМЯ ЛЕРОЙ ДЖЕНКИНС? А ВАМ? ВЫ КРИЧИТЕ ЛЕРО-О-О-ОЙ, КОГДА С РАЗБЕГУ ВВИНЧИВАЕТЕСЬ В БИТКОМ НАБИТЫЙ САЛОН МАРШРУТКИ? ПИШЕТЕ «БАЯН» В ОТВЕТ НА РОЛИКИ, ПАРОДИРУЮЩИЕ ТОТ ПАМЯТНЫЙ СЛУЧАЙ? А ЖЕЛАНИЕ НАЗВАТЬ ЛЮБИМУЮ ЛЕВРЕТКУ ДЖЕНКИНСОМ ЕЩЕ НЕ ПОЯВИЛОСЬ? СТРАННО. А ИМЯ ЭТОГО ВПОЛНЕ РЕАЛЬНОГО ИГРОКА В WORLD OF WARCRAFT (ВООБЩЕ ЕГО ЗОВУТ БЕН ШУЛЬЦ, НО ВСЕГДА В ИНТЕРНЕТЕ ЕГО КЛИЧЕТ НЕ ИНАЧЕ КАК BEN «LEEROOOOY» SCHULZ) ДАВНО СТАЛО МАЛО ТОГО ЧТО НАРИЦАТЕЛЬНЫМ, ТАК ЕЩЕ И ТОРГОВОЙ МАРКОЙ.



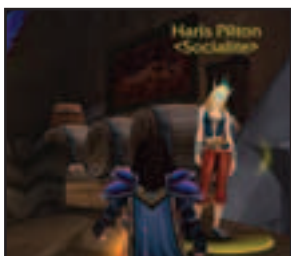
Ему всего-то пришлось прервать военный совет товарищей истошным воплем и убежать в гущу врагов, и вот она — слава. Гильдии имени Лероя стали появляться в других онлайн-проектах. Более того, в Guild Wars при желании можно отыскать гнома Kilroy Stonekin, который бросается в бой, также протяжно завывая собственное имя и собирая всех монстров в округе. Компьютерными развлечениями, представьте, дело не кончилось — имя поползло дальше, оказавшись на редкой карте героев в настольной World of Warcraft: Heroes of Azeroth. Ну-ка похвастайтесь, чей еще никнейм созерцают миллионы людей, не играющих в онлайн-игры?

Имя — это то, над чем приходится думать дольше всего, когда создаешь персонажа в игре. Нет, я, конечно, не говорю о прическе. Но как только мы выберем цвет волос, их длину, способ укладки, и всласть покрутим фигурку персонажа, наступают мучительные минуты раздумий. Я хочу назвать свою эльфийку Kitty, но этого хочет еще пара миллионов игроков, о чем мне немедленно говорит безразличная табличка. Нет-нет, монстров вроде Kitty1984 я плодить не буду, не дождетесь, лучше назовусь Panterka. Боже, снова табличка!

Проведя не слишком радостный вечер, я задумалась: а чем вообще руководствуются люди, выбирая имя персонажу или целой гильдии? Что чувствует человек, когда вступает в клан Veer Veer Im A Jeer!? Как они вообще зовут друг друга — бибишками? Понятно, что организация людей по принципу «всеобщего веселья» не требует каких-то там сложных законов или распоряжений. Но представьте, что цели играющих изменились, и вот на первые места мировых чартов вышли гильдии Vanapa Pijama, Who stole My Guild, Ravioli, простите. Как удержаться между скучнейшим названием вроде PALS FOR LIFE (ага, Лерой как раз отсюда) и «оригинальными» примерами отечественных творцов, скажем, Русские МоНСТРb! Написание имени английскими буквами, читающимися как русское слово, вообще очень популярно среди наших соотечественников. Вот только среди Мегсестра, Тракторист и Трусиха нет-нет да и мелькнет какой-нибудь Barbar. Плохо посмотрели на шрифты игры и получили вместо героического «Варвара» насмешку «Барбару». Если это свирепого вида воин-таурен, веселье гарантировано надолго, хорошо еще, если не станут звать «Барби». Оценить, кстати, на глаз национальность играющего почти нереально. Можно минут двадцать просить у мага Zajcev сотворить

бутылочку воды, шутить и писать в приват последние новости, пока не окажется, что перед вами суровый немец. Поклонник истории, Второй мировой и снайпера Василия Зайцева лично. Ой, а ролевые серверы? Вы видели этих очаровательных хилеров Apteka, Minzdrav, Kuritvredno? Англоязычное население предпочитает шутить иначе, и вместо точного определения профессии они называют Frostmag'em... шамана. Или Oldrogue колдуна. Но все это ничто по сравнению с глобальными провокационными проектами, вроде гильдии дренеев под названием «Эльффы сломали мой космический корабль». Согласно выбранной тематике, ее синекотие хвостатые участники носят гордые клички вроде «Космический пришелец». Здорово, правда? А серия «Голый Охотник», «Голый Разбойник» и «Голый Друид». Имена полностью соответствуют отыгрываемой роли — эти персонажи сознательно не собирают и не носят никаких доспехов, проходя игру в одной лишь набедренной повязке. При этом если охотник еще может укрыться за своим прирученным животным, то разбойник и друид предстают перед врагом буквально в чем сервер родил. Опыт такой специфической игры вышеозначенные оригиналы излагают в своих онлайн-дневниках, так что если заинтересовались,

поищите. Об именах и забавных названиях можно говорить бесконечно, ведь отзываясь на любое мало-мальски значимое событие окружающего мира, люди регистрируют новых персонажей, стремясь застолбить броскую запоминающуюся кличку. Немудрено, что Haris Pilton (почему мне это не пришло в голову, может, Sobenya Ksochak еще не занято...) стала обаятельной белокурой эльфийкой в голубых очках, а Alucard'ами обычно называются сутулые мертвяки-колдуны. А вы знаете, что и Blizzard не прочь подучиться? В игре как-то не хватает времени, чтобы читать имена всех неигровых персонажей, но вы попробуйте. Шутники-разработчики расставили среди безликих тренеров, торговцев и держателей таверн особых типчиков. Как пройти мимо дренейки Orhera Windfury, чье имя напоминает о знаменитой темнокожей ведущей шоу. Заметив повелителя летающего зверинца Krill Bitterhue, нельзя не вспомнить актера Фила Донахью (Phil Donahue). А NPC Lebowski? Если не смотрели фильм «Большой Лебовски» (The Big Lebowski), срочно за диском! Ну и, само собой, я никогда не смогу забыть нашей первой встречи с владельцем таверны в городе Траалмар. Его зовут Floyd Pinkus, и он носит зеленый «иркез». Bravo, Blizzard!







# Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Отель Habbo – 7 лет спустя.  
Найдем 10 отличий...



Автор:  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## В старом отеле заговорили по-русски

В далеком 2001 году мы уже писали о Habbo. Уже тогда это был не «чат с картинками», а настоящий виртуальный отель с видом «в три четверти», сотнями живых обитателей, апартаментами и мини-играми (досочная и карточная классика). Здесь можно было общаться и заводить друзей, посидеть в баре или пабе, сходить в игровую клуб...

Минуло 6 лет. Что же изменилось? Вот отчетные цифры проекта за истекшие годы: всего создано около 73 миллионов Habbo-персонажей, число посетителей из десятков стран мира доходит до 7.5 млн. в месяц. Эти вполне приличные результаты принесли в 2005 году владельцам проекта, финской Sulake Corporation, ни много ни мало, 28.5 млн. евро. Членство в отеле бесплатное, так что деньги коммерсанты заработали, продавая «монетки» – внутриигровую валюту, необходимую для покупки мебели в комнату, билетов на игры (без денег невозможно играть в многопользовательские мини-игры), для вступления в VIP-клуб и т.п.

Графика Habbo (<http://www.habbo.ru>) изменилась мало и выглядит старомодной. Но это сознательный выбор создателей игры – он напоминает им о старых добрых компьютерных играх времен Commodore 64. Зато за прошедшие годы поменялись способы времяпрепровождения в отеле. Теперь это многопользовательские бои на мячах, игра в снежки, синхронное плавание в бассейне или прыжки в воду с вышки на крыше отеля.

На страже интересов главных посетителей проекта, молодых людей 13-16 лет от роду, стоит Bobba Filter. Утилита круглосуточно отфильтровывает ненормативную лексику, расистские и пошлые выражения, а также контактные данные (адреса электронной почты, телефонные номера и т.д.), чтобы избежать появления их в открытом доступе.

В общем, в Рунете возникло еще одно онлайн-общество, где молодые пользователи, за вполне умеренную плату, находят безопасное личное пространство, игры и друзей (средний контакт-лист – 90 человек!).

## Новости 2.0: акцент на играх

На одном из лучших новостных сервисов Рунета в категории web 2.0 наконец-то расширился раздел игр. Теперь тут не куча-мала, а продуманная структура, где все разложено по полочкам: онлайн-новое, компьютерные и видеоигры. Вообще-то игровой раздел существовал с первых дней работы «Новостей 2.0» (<http://news2.ru>). Автор проекта, Александр Житникий, уверяет: «Я сам в прошлом игроман, да и сейчас всегда ношу с собой на ноутбуке Quake, а в карма-

не – PSP. Так что лично меня игровые новости интересуют не меньше web 2.0!»

Тем не менее, из названий свежеевведенных разделов сервиса явствует, что новые рубрики призваны привлечь пользователей к куда более разнообразным сетевым и игровым интересам, чем у владельца ресурса. Александр этим совершенно не огорчен: «Мне не сложно, а вам, надеюсь, приятно».

Что ж, пользователи, похоже, всей душой поддержали структурирование. И сегодня игровой раздел «Новостей 2.0» пестрит весьма забавными публикациями. Например, о продаже «мегакомплекта» из NES, 670 лицензионных картриджей со всеми играми и 12-ю аксессуарами за \$6202, или сообщениями о том, что «после 30 часов игры в некоторые виды видеоигр геймеры начинают лучше различать символы в таблице для проверки зрения».

## Яндекс насчитал уже полсотни интернет-городов

Работающий уже третий год подряд проект «Яндекс.Города» (<http://goroda.yandex.ru>) – своеобразный индикатор проникновения и развития Интернета в нашей стране и СНГ. Тут учитываются населенные пункты, сильно различающиеся по размерам, – не только миллионники России и Украины, но и, например, Абакан, где живет менее 200 тыс. человек. По сути, это рейтинг городов России с относительно высокой «интернетизацией».

В январе «Яндекс» изменил принципы ранжирования и стал учитывать несколько дополнительных признаков проникновения Интернета. Например, активность местных авторов блогов. «Каждый новый участник проекта – это город, в котором не только много активных пользователей, но и есть свои авторитетные сайты, работают местные онлайн-СМИ», – говорит Андрей Себрант, директор специальных проектов компании «Яндекс». Сегодня в рейтинге проекта 50 городов. Самым развитым региональным центром по-прежнему остается Екатеринбург (719 баллов) и Новосибирск (617). Они заметно обгоняют Самару (549) и Киев (521). От четверки лидеров 50-й номер отстает очень сильно. Проникновение Интернета в Чите оценивается лишь в 80 баллов.

## Как заработать на раскраске баннеров?..

Нижегородец Сергей Мишарин воплотил оригинальную идею объединения виртуальных технологий, Интернета и традиционного изобразительного искусства. Создание коллективных полотен в Сети разделено на два этапа. Сначала посетители сайта с помощью разноцветных баннеров создают кол-

## БЛОГОСФЕРА

«Блог Владимира Яшников»

<http://vashnikov.ru>



Кому читать:

тем, кто хочет знать всю правду о рунетовских технологиях web 2.0

22-летний тамбовчанин Владимир Яшников разместил свой блог не у известных хостеров, вроде LiveJournal.com. или LiveInternet.ru, а на собственном домене. Поскольку это его личный сайт, то Владимир никем и ничем не ограничен в выражении собственного мнения, а потому тут легко найти острые комментарии, ищущие вразрез с общепринятыми оценками. Недавний пример – разгромная и обоснованная критика «Лучшего корпоративного блога 2006 года». Почитайте «Почему я никогда не буду читать лучший в мире блог?» и вы, скорее всего, согласитесь с автором. Если же говорить о проекте в целом, то основная тематика сетевого дневника Яшников – обзоры веб-сервисов и программных продуктов. При этом в центре внимания – события, непосредственно связанные с web 2.0. Если это вам интересно, подпишитесь на новостную ленту этого блога.

Gadgets Review

<http://www.gadgetreviewblog.com>



Кому читать:

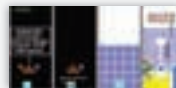
рукастым гикам, вдобавок помешанным на новомодных техноштучках

Недостаток у этого сетевого дневника всего три – обилие контекстной рекламы (слева бугу, не баннерной), английский язык и явная коммерческая направленность. В остальном этот блог вполне достоин твердой «четверки». Если им, конечно, правильно пользоваться – получать информацию о новых продуктах, а не «бежать» по спонсорским ссылкам.

Блогу всего 6 месяцев, а в 26 разделах дневника уже есть немало интересных устройств. От цифровых часов, элементами питания для которых служат цветочные горшки, до описания GPS-системы для PSP или руководства, как сделать из древней Nintendo'вской консоли NES... гитару.

«Блужинный цирк»

<http://mir-blayne.livejournal.com>



Кому читать:

тем, кто готов смеяться с риском для жизни

С чувством законной гордости за нашу команду выносим на суд читателей дневник Ильи Ченцова. Илья – один из лучших и самых универсальных авторов журнала (превью, обзоры, авторские колонки, «спецы», интервью...). Сетевой дневник он ведет давно, но лишь с середины прошлого года блог приобрел столь ценную для нас игровую направленность.

Что же тут интересного? Вот мнение Артема Шорохова: «Самое ценное для меня – альф-комиксы Ильи. Они замечательно показывают, как необычно у человека варит голова». «Блог Ченцова я читаю в первую очередь из-за неповторимого юмора автора, – соглашается с г-ном Шороховым Сергей Штепа. – Столько шуток на игровую или околоигровую тему больше нигде не почерпнешь. Вот, недавно он про Destroy All Humans! писал – со смеху пог стол чуть не свалился. Или его веселые картинки – обхохочешься!»

В части юмора с мнением своих коллег по редакции автор этого текста полностью согласен. Единственное, что хотелось бы пожелать Ченцову, не лениться и чаще пополнять дневник записями, а не картинками.





## Мини-игры. Наш выбор

КАКИЕ ИГРЫ ТРЕБУЮТ МИНИМАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ ОСВОЕНИЯ И ЕЩЕ МЕНЬШЕ МОЗГОВЫХ УСИЛИЙ? НЕ СПОРЬТЕ, ЭТО ФЛЭШ-ФАЙТИНГИ! ПОХОЖЕ, РАЗРАБОТЧИКИ СОРЕВНУЮТСЯ, КТО СДЕЛАЕТ УПРАВЛЕНИЕ САМЫМ ПРИМИТИВНЫМ. 8 КЛАВИШ... 3... ЛЕВАЯ КНОПКА МЫШИ... СТРАННО, НО ОТ ЭТОГО ИГРАТЬ СТАНОВИТСЯ ТОЛЬКО ВЕСЕЛЕЕ!

### BUSHIDO FIGHTERS

<http://www.funnygames.nl/spelletjes/2188.html>

Самый известный flash-файтинг Интернета. Главное отличие – «консольная» графика и стильный звук. У игрока несколько вариантов выбора аватара, как для себя, так и для соперника. Управление совсем простое: стрелки – перемещение, пять клавиш – это удары, впрочем, без комбо.



### SINJID BATTLE ARENA

<http://www.freeworldgroup.com/games/sinjid/>

Разработчики уверяют, что это файтинг с элементами ролевой игры. Мы бы сказали, что это RPG с примесью файтинга. В зависимости от уровня сложности предстоит пройти некоторое число уровней. Наше вознаграждение – опыт и деньги, они помогут экипировать и развить героя.



### IVAN DRAGO ONLINE

[http://www.mofunzone.com/popups/ivan\\_drago.shtml](http://www.mofunzone.com/popups/ivan_drago.shtml)

После отменной заставки (шприц с допингом опорожняется в мощный заг) начинается действие. «Заряженный» Драго выходит из посольства СССР на улицу далекого города и начинает тузить местное население. Иван – парень простой, и для управления им нам потребуются лишь 3 клавиши.



### DEMON TOURNAMENT

<http://www.gamesgarage.co.uk/fighting-games/inyasha-tournament/play/>

В Сети полагается не один файтинг под названием Demon Tournament. Но именно японский Inuyasha Demon Tournament поражает необычностью. В этом «файтинге» вы наносите удары сопернику, комбинируя спецкарты. Это уже увлекательно, но ведь еще надо собирать куски алмаза...



## Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 40 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	<a href="http://www.liveinternet.ru">http://www.liveinternet.ru</a>	(56 тыс. записей/день, +20 тыс.)
2.	LiveJournal	<a href="http://www.livejournal.com">http://www.livejournal.com</a>	(44 тыс. записей/день, без изменений)
3.	Diary.ru	<a href="http://www.diary.ru">http://www.diary.ru</a>	(16 тыс. записей/день, +4 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	<a href="http://blogs.mail.ru">http://blogs.mail.ru</a>	(12 тыс. записей/день, -2 тыс.)
5.	Рамблер-Планета	<a href="http://planeta.rambler.ru">http://planeta.rambler.ru</a>	(3 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Дамочка.ру	<a href="http://damochka.ru">http://damochka.ru</a>	(3 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Jamango	<a href="http://jamango.ru">http://jamango.ru</a>	(1 тыс. записей/день, new!)

лективную мозаику. Ее тематика – впечатления и фантазии жителей разных стран. Каждая виртуальная мозаика состоит из 10 тысяч черных свободных баннеров – прямоугольных кусочков. Цифра выбрана автором сознательно – каждый баннер легко различим на экране. Сергей предлагает посетителям сайта дать волю воображению и с помощью разнообразных символов или знаков выразить представление о мире. Создание каждого баннера на коллективной мозаике происходит в режиме реального времени, поэтому посетители сайта могут видеть весь процесс на экране. После того как виртуальная мозаика из тысяч баннеров завершена, она распечатывается автором сайта на холсте так, чтобы занимала только его часть.

На втором этапе свободные участки этой уже материальной картины будут дописывать красками известные нижегородские художники. Например, соавторами первой коллективной картины стали 70 виртуальных мастеров из 34 стран мира, а завершил ее известный художник Сергей Ледков. Главной целью проекта автор видит создание глобальной интернет-мозаики. Стать соавтором этой «Картины Мира» очень просто – достаточно зарегистрироваться на сайте CREATORMAN.COM («Человек-Творец», <http://www.creatorman.com>), выбрать мозаику, кликнуть мышкой по любому из свободных баннеров и выбрать его цвет. Этого достаточно, чтобы ваше имя было указано в списке авторов интернет-мозаики. А теперь приятная мелочь. Если картина продастся, 30% гонорара будет распределено между соавторами виртуальной мозаики, уточняет сетевое издание internet.ru.

## Plazes – личное место на Земле

Бесплатный доступ в Интернет по Wi-Fi, друзья и всякие значные места поблизости – что может

быть полезней и интересней? Именно такой набор функций предлагает новый сервис категории web 2.0 под названием Plazes (<http://beta.plazes.com>). Как это и положено сегодня, содержимое продвинутого сайта формируют зарегистрировавшиеся на нем пользователи. Каждый из них описывает важные, интересные или чем-то примечательные для него места (квартира, офис, бар, галерея и т.п.), размещает связанные с ними фотографии и комментарии. Место, описанное таким образом, и называется Plaze. Как только вы заходите на сайт, он автоматически определяет местонахождение (по IP-адресу) и уникальность посетителя (с помощью небольшой утилиты Plazer), после чего немедленно предоставляет ему всю имеющуюся в распоряжении ресурса информацию, привязанную к географической точке текущего местонахождения. Помимо данных о бесплатных хот-спотах и туристических достопримечательностях, Plazes сообщит пользователю и о находящихся с ним в одной географической точке друзьях и знакомых. Сервис находится в стадии бета-тестирования, но уже сейчас достаточно уверенно определяет ваше пребывание в одном из Plaze или, например, рассчитывает среднюю скорость перемещения между теми точками, где вы постоянно появляетесь. Вот только географические советы сервиса, особенно по России, часто вызывают улыбку. Скажем, если Plazes обнаружил вас в московском баре с Wi-Fi доступом, где вы зависли с ноутбуком, то «ближайшей интересной точкой», по его мнению, может стать офис Nokia в Хельсинки или финский же железнодорожный вокзал в Sentera. Странности объясняются, скорее всего, весьма просто – у сервиса пока еще очень мало информации по России, а со временем советы Plazes нашим согражданам станут более осмысленными. **С**

## Бесплатная браузерная игра номера

### TINYWARZ

ЖАНР:  
РАЗРАБОТЧИК:  
ОНЛАЙН:

MMO-strategy.turn-based  
MobRule Studios  
<http://www.tinywarz.com>

ВЕРДИКТ  
**7.5**

Если коротко, TinyWaz – это пошаговая многопользовательская онлайн стратегия, обитающая в Сети с лета 2005 года. Игра напоминает о тех проектах, где игроку уготована борьба с компьютерными и живыми соперниками за контроль над планетами. Как водится, на каждой планете действуют свои законы, разрешен или запрещен PvP и т.д.

Для захвата планет требуется армия вторжения, которую предстоит доставить на транспорте к месту высадки. Космические корабли (транспорты) управляются экипажами, причем по мере набора опыта и средств экипажи и корабли можно, соответственно, обучать и совершенствовать. И, наконец, в TinyWaz существуют ресурсы, необходимые для создания и совершенствования всего разнообразия объектов (кораблей, знаний, модификаций и экипажей). Их два вида – Ore и Command. Есть и деньги – Tinybucks, а также легальный и «черный» рынок. И, несомненно, не забыто «дерево технологий» (позапная разработка новых устройств и модернизация техники).

А теперь представьте все это стандартное «многообразие» в варианте онлайн пошаговой стратегии, да еще и с немаленьким количеством игроков. Похоже, вы убеждены, что TinyWaz – это «сложно и долго»? К счастью, это не так, битвы длятся не более часа, а то и завершаются за несколько минут. Разработчики, конечно же, не забыли о необходимости ограничить время для каждого игрока (расстановка waypoints для армий, отгача приказов и т.п.) и обычно ходы длятся около минуты. Более того, досрочное завершение хода приносит бонусы.

Дополнительную динамику дает разнообразие планет. Их пять видов. От тестовых «дуэльных» и «тренировочных» планет, где нет потерь техники и живой силы, но можно проверить новые модификации и набраться опыта, уничтожая компьютерных бангитов. До клановых планет, где разрешено сражаться между собой (PvP) и с пришельцами из расы Sha'Kafr. Кроме того, если удастся захватить на Faction Wars планете четыре ноги (node), то за это клановая база будет ежедневно получать специальные очки.

Графика TinyWaz просто никакая – это всего лишь голая схема (клетки поля, значки погрязелений и т.п.). Зато игра, выполненная на Java, по зубам любому современному компьютеру и браузеру и отличается глубиной стратегической проработанности. Как принято в наше время для проектов с небольшим бюджетом, играть в TinyWaz можно бесплатно. Однако в этом случае вы ограничены 50 Command Points в день (всего на игру их выдает 1000). Если же не пожалеть денег или Tinybucks (что, по сути, одно и то же – Tinybucks можно купить за обычные баксы), то количество Command Points можно уволить.

Игровое сообщество TinyWaz достаточно велико – это восемь десятков кланов, многие из которых существуют еще со времен открытого бета-теста.



# Как стать солдатом в Сети?



## Автор:

Сергей Кожевников  
(sergey.kozhevnikov@  
goldeninternet.ru)

### 1 Кому-то не повезло...

2 Представители Российского объединения кажутся безобидными...

3 ...но это только на первый взгляд!

Теплым июльским вечером польский программист Михай Марчинковски завершил работу над небольшой онлайн-игрой. Выкладывая файлы в локальную сеть, он не обольщался – вряд ли кто-то, кроме его друзей, будет в нее играть. Каково же было удивление Михая, когда следующим же вечером он обнаружил на сервере, ни много ни мало, а 20 совершенно незнакомых ему людей. День спустя игроков стало вдвое больше. Так началась история успеха Soldat'a, сетевой забавы, в которую теперь играют Бразилия, Китай, Турция, США, большинство стран Европы и Скандинавии. И, конечно же, Россия. Тот, кто не знаком с Soldat'ом, непременно удивится – что же такого может быть в игре, инсталлятор которой занимает всего 10 Мбайт? Конечно же, дело не в низких требованиях к доступу и мощности компьютера. Дело в геймплее Soldat'a – взрывоопасной смеси скорости Quake'a, стратегического мышления CS с простотой освоения и непередаваемым весельем первых Worms. Конечно же, наши игроки не могли не заметить такого «чуда», и рекрутирование «солдат» пошло быстрыми темпами. Поэтому наш рассказ будет не столько об игре, сколько о российском Soldat'ском сообществе.

## Объединение солдат-единомышленников

2 апреля 2005 года в Рунете появился портал Soldat2d.ru (<http://www.soldat2d.ru>). Многие полагают, что эта дата и есть официальный день рождения российского комьюнити Soldat'a.

Не будем так уж сильно спорить, ведь даже официальный польский сайт указывает на Soldat2d.ru, как на основной русский ресурс «Солдата». Да и факты говорят о том же – на портале полно информации об игре, а на форуме интенсивно общаются «солдаты»: профессионалы и любители. Авторитет ресурса настолько велик, что многие российские геймеры наивно полагают – игра называется вовсе не Soldat, а именно... Soldat2d. К пику популярности Soldat2d.ru шел планомерно. Дуэль за дуэлью, матч за матчем – российское сообщество S2D. Сегодня в его активе – тысяча отборных профи, готовых не только играть в собственное удовольствие, но и отстаивать честь родной страны в международных чемпионатах. Да-да, никакой ошибки – как и у любой «серьезной» онлайн-забавы у Soldat'a есть свои лиги и чемпионаты.

## Каждому солдату – минуту славы!

Прежде всего, отметим, что Soldat есть в списке игр ESL (Electronic Sports League, <http://www.esl-europe.net/eu/soldat/>), что говорит о признании в мире киберспорта. В ESL представлены самые популярные режимы игры (TDM 2x2, CTF 3x3 и дуэль), помимо этого проводятся всевозможные, в основном сезонные турниры. Но не ESL единым жив Soldat. Отличная замена ESL – «голландская» SCTFL (Soldat Capture the Flag League, <http://sctfl.soldat.nl>). Эта лига устроена по очень простому при-

## Солдатское счастье

### Порталы:

<http://www.soldat.pl> – официальный сайт  
<http://news.soldatcentral.net> – множество новостей  
<http://www.soldat.lv> – латвийский русскоязычный портал

### Общение:

<http://gather.soldat.nl> – здесь общаются лучшие игроки мира  
<http://soldatforums.com> – основной форум на английском языке  
<http://bootcamp.selfkill.com> – большое англоязычное комьюнити  
<http://www.aussoldat.com> – австралийское комьюнити  
IRC-чат – [#soldat2d.ru](http://irc.quakenet.org)  
Форум – <http://forum.soldat2d.ru>

### Сборники могов и карт:

<http://sml.u13.net>  
<http://www.soldatmods.edgegaming.com>  
<http://www.selfkill.de>  
<http://www.soldatmods.tk>  
<http://soldat.planets.gamespy.com>

нципу: каждый записавшийся клан имеет право сыграть с другим кланом и получить за победу очки. По итогам сезона определяются команды-лидеры, которые и играют на выбывание до выявления абсолютного чемпиона. SCTFL успешно пережила 9 сезонов, в последнем турнире участвовало более 90 кланов из 15 стран, было сыграно 950 матчей. Другая, не менее интересная лига – «английская» TNL (The Next League, <http://www.tnl.org.uk>). Она проходит в режиме CTF 3x3 и построена по несколько иному принципу. TNL разделена на четыре дивизиона: A, B, C и D. Каждый вновь зарегистрированный клан получает доступ в TNL-D. Играя с другими командами, он получает очки и по итогам сезона может подняться в следующий ди-

визион. Но так как количество мест в каждом дивизионе ограничено, то кланы, которые не смогли хорошо сыграть, спускаются ниже и получают шанс побороться за более высокое место в следующем сезоне. Есть и «частная» CTF лига – Storm and Destroy (<http://www.sad-tournament.tk>). Ее инициаторы сами выбирают 8 кланов, среди которых в турнире на выбывание и определяется победитель. Конечно, противостояние идет не только между кланами, но и между странами. Ежегодно проводится Soldat World Cup. В 2006 году в нем приняло участие 19 стран, золото взяла Польша (родина Soldat'a). Но и это лишь малая часть турниров и соревнований. «За бортом» обзора – всевозможные национальные







турниры (например, в Польше проводится около 5 лиг одновременно), «Events» – игры среднего масштаба между кланами, в том числе и международные.

### Солдатские кланы

Первые в списке российских кланов – Terror from Russia (TFR, <http://terror.soldat2d.ru>). Команда возникла почти одновременно с появлением «русских солдат» и до сих пор занимает в комьюнити заслуженное первое место. В копилке клана – более 1000 официальных матчей, статус одной из старейших команд на мира, 3-е место на SCTFL 8-го сезона и, с 24-мя победами и только 1 проигрышем, 2-е место на TNL-D 4-го сезона.

Еще один клан, о котором необходимо упомянуть, – это недавно созданные Wasted! Основа команды – выходцы из TFR и известнейшей Trinity. На счету Wasted! ничьи с AE (на данный момент – клан №1 в мировом ТОПе) и победы над сильными командами из TNL-A и TNL-B. Сейчас основная цель новичков – заявить о себе в предстоящем 10-м сезоне SCTFL. Мы не упомянули другие достойные внимания российские кланы, но вы всегда сможете познакомиться с ними на форуме Soldat2d.ru.

### Солдатские карты

Action вряд ли станет популярным, не располагая современной графикой, балансом оружия и интересными в тактическом плане картами. Графикой Soldat не может похвастаться (кое-кто полагает, что ему это не мешает...), а вот игровой арсенал постоянно обновляется и дорабатывается. С картами дело обстоит еще лучше – в стандартной версии Soldat'a 42 карты, которые условно можно разделить на 4 группы: CTF, Infiltration, HTF (удержание флага) и, разумеется, DM/TDM.

Как и в других играх, в Soldat'e у игроков есть свои любимые карты. Роль DE\_Dust или Q3DM6 исполняют CTF\_Laos (карта «по умолчанию» на 90% CTF турниров) и

Arena2 («все гениальное – просто»). Многие карты предполагают определенный стиль игры. Например, на ctf\_B2b, с ее большими открытыми пространствами, «рулят» автоматы и ружья, а на маленьких ctf\_Nuubia или ctf\_Voland выигрывает оружие ближнего боя (Spas, Desert Eagles, MP5 и любимец публики – M79). Если вы захотели сами создать карту, многомные справочные руководства не потребуются. Стандартный редактор прост в освоении и использовании, едва ли не проще, чем сама игра. Для тех, кому он покажется «слишком простым», был создан PolyWorks ([http://individual.utoronto.ca/caek/Soldat\\_PolyWorks.zip](http://individual.utoronto.ca/caek/Soldat_PolyWorks.zip)), который требует изучения мануала. Но зато с его помощью можно создавать карты, по красоте многократно превосходящие стандартные. Другой залог популярности игры – свобода для модификаций. В основном игроки довольствуются изменением звуковой и графической составляющих игры, поскольку все нужные файлы не зашифрованы и, к примеру, чтобы пририсовать лазерный прицел, достаточно простого MS Paint'a. То же и со звуковыми файлами. Почти все в игре доступно для изменения – «гостек» (модель игрока), интерфейс, модели оружия и т.д. Для Soldat'a, в отличие от других популярных онлайн-игр, не существует стандартных «про-модификаций». Здесь каждый волен самостоятельно менять все, что заблагорассудится, и никто не мешает превратить игру, скажем, в Halo, Mechwarrior или Heretic.

### Решил стать солдатом? Вливайся!

Нужно скачать архив игры (<http://soldat2d.ru/soldat131.zip>), установить, выбрать игровой сервер и... все!

Конечно, для начала неплохо бы почитать «советы бывалых», их можно найти на форумах и сайтах. Ну и самое главное – не стесняться общаться с другими игроками. Ветераны обязательно возьмут шефство над новичком и помогут освоиться.



# С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ



> LOG ON: [www.gamedeveloper.ru](http://www.gamedeveloper.ru)





# Открытые бета-тесты марта

**УВЫ, ACCLAIM GAMES ОБЕЩАНИЯ НЕ СДЕРЖАЛА И ОТКРЫТЫЙ БЕТА-ТЕСТ ZMOONS ([HTTP://ZMOONS.ACCLAIM.COM](http://zmoons.acclaim.com)) ЭТОЙ ЗИМОЙ НЕ СОСТОЯЛСЯ. БОЛЕЕ ТОГО, ПРОБЛЕМЫ ВОЗНИКЛИ ДАЖЕ С ГОТОВЯЩИМСЯ С ПРОШЛОГО ЛЕТА ЗАКРЫТЫМ ТЕСТИРОВАНИЕМ – «ИЗБРАННЫЕ» 100 ТЫСЯЧ ГЕЙМЕРОВ ТАК И НЕ ПОЛУЧИЛИ ЖЕЛАННЫХ КОДОВ-ПРИГЛАШЕНИЙ. ПОХОЖЕ, МЫ ЕЩЕ ОЧЕНЬ ДОЛГО НЕ УВИДИМ БРУТАЛЬНУЮ ZMOONS – MMORPG ДЛЯ ТЕХ, КТО СТАРШЕ 17-ТИ. МОЖЕТ СТАТЬСЯ, УЖЕ И НИКОГДА НЕ УВИДИМ, А ПОТОМУ ПОМЯНЕМ ЭТОТ ПРОЕКТ ЕГО ЖЕ КРУТЫМ СЛОГОНОМ: «БЕЗ СНИСХОЖДЕНИЯ К СЛАБЫМ, БЕЗ ЖАЛОСТИ К УМИРАЮЩИМ, БЕЗ СЛЕЗ ПО ПОГИБШИМ!»**  
**АМИНЬ.**



Автор:  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

Исполнив моральный долг, помянув болезненных и сырых, обратимся к проектам здоровым и твердо стоящим на ногах. К тем, что дожили до заветной стадии открытых тестов, являются онлайнowymi first-person shooter'ами и проявляют хотя бы минимальные признаки мультиплатформенности (имеется в виду запуск под разными операционными системами, надеюсь, вы не подумали про совместимость PSP- и PC-версий?..).

## Phosphor

Первый же номер обзора – настоящий гвоздь программы. Конечно, только для тех, кто понимает уникальность сотворенного немецкими программистами из Rasterwerks. Phosphor (<http://www.rasterwerks.com/game/phosphor/beta1.htm>) – это first-person shooter, движок которого создан средствами Macromedia Director.

Результат получился весьма убедительный. Во-первых, поскольку плеер Shockwave разработан для большинства операционных систем, то Phosphor пойдет в окошке браузера как в Windows, так и в Mac OS и даже в более редких ОС. Во-вторых, игра поддерживает и одиночный (с регулируемым уровнем мастерства и числом AI-ботов), и многопользовательский режим. Последний работает по локальной сети и в Интернете. Наконец, в-третьих, пользователи могут сами (прямо в браузере!) запускать сервера игры. В общем, с технической точки зрения все очень и очень круто.

Что касается графики, игрового действия и уровней, то разработчики Phosphor явно вдохновлялись соответствующими темами из Unreal Tournament и Quake 2/3. Впрочем, особого разнообразия в игре нет. Модели игроков делятся

на женские и мужские, есть 4 вида оружия, аптечки, приличный звук. Пара слов о трудностях тестирования. В замкнутых пространствах никаких проблем не возникает, а вот на открытых местах игра на «средних» по мощности машинах заметно подтормаживает (до 10-15 fps). Определенно, сетевой код не до конца оптимизирован (оптимизация и есть одна из задач тестирования), но уже сейчас в 100-мегабитной локальной сети Phosphor потянул пятерых игроков. В Интернете же разработчики рекомендуют ограничиться четверьмя (на время теста, а потом их будет шесть).

Публичное тестирование идет уже более полугода и, к сожалению, новой версии беты пока не появилось. Также в Интернете очень мало публичных серверов (никакой гарантии не даем, но попробуйте подключиться по адресам 216.178.83.194 или 68.84.35.193, пароль 8bit).

Для Phosphor потребуется компьютер с любым процессором от 1.3 ГГц, видеокартой с не менее чем 64 Мбайт RAM на борту и браузеры версий Internet Explorer 6.x, Firefox 2.x или Safari 2.x. Ну и, конечно же, установленный Macromedia Shockwave 10 (<http://www.adobe.com/products/shockwaveplayer>).

## Legends

Если вы ищете что-то похожее на хардкорную Tribes 1/2 с примесью вечногo Quake, то у Legends (<http://legendsthegame.net>) есть шансы на то, чтобы оказаться именно такой находкой. Особенно для тех из нас, кто по каким-то соображениям избегает Windows и использует ОС Debian или Linux/Unix. Как известно, клиент Linux Tribes 2 существует, однако он

платный, и потому у линуксоидов есть стимул выбрать не Tribes 2, а «что-то похожее». Конечно, Legends, как и любой римейк популярного FPS, не совсем полноценная замена оригинала. Многих «фичей» Tribes тут нет (например, великолепной физической модели), и, честно говоря, не предвидится. Но у проекта найдутся аргументы за то, чтобы потратить время на тестирование, – это веселый CTF-режим, 7 видов оружия (разработчики постоянно добавляют новые «стволы») и ракетный ранец (а значит – полеты и очень-очень быстрые перемещения по горизонтальным плоскостям!). В активе Legends десяток серверов (не густо населенных) и неплохая графика, которую для нас ваяет недорогой коммерческий движок Torque Gaming Engine.

Есть в запасе у проекта и еще кое-какие хорошие новости: клиент игры, доросший до версии 0.40.x, невелик – 109 Мбайт, к тому же Legends не потребует навороченного «железа». По отзывам геймеров – более чем достаточно Pentium III 500 МГц, 128 Мбайт ОЗУ и любого видеоускорителя. Кроме того, Legends совместима с Windows Vista. Теперь несколько советов потенциальным бета-тестерам.

Заядлым поклонникам Tribes рекомендуем скачать и установить «родные голоса»: Tribes 1 ([iVoicepack](http://files.filefront.com/iVoicePackzip/5183310:/fileinfo.html), <http://files.filefront.com/iVoicePackzip/5183310:/fileinfo.html>) и Tribes 2 ([KnochenT2](http://www.morph21.de/ftp/KnochenT2Binds.zip), <http://www.morph21.de/ftp/KnochenT2Binds.zip>). А всем прочим – непременно скачать и распаковать архив с картами VT Marrack (<http://hosted.filefront.com/lpbhear>), в противном случае из-за ограничения трафика с сервера загрузка уровней будет поистине бесконечной. ☹



1 Pulse gun, ракетницы, аптечки, броня, боты и живые игроки – Phosphor обеспечит стандартный набор FPS прямо в окне вашего браузера.

2 Legends гарантируют совместимость с Windows Vista и излечение от ностальгической тоски по Tribes.





# НЕИЗБЕЖНО КАК НОВЫЙ ГОД



6 - 8 апреля 2007 \ Москва \ гостиница «Космос»

## ПЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

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





# Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

## БЛИЗНЕЦЫ ОХЛАДЯТ КОМПЬЮТЕР

Выпуская продукт с двумя процессорами, двумя вентиляторами или двумя графическими чипами, некоторые производители, не мудрствуя лукаво, называют устройства Gemini – близнецы. Так и компания CoolerMaster, специализирующаяся на системах охлаждения, представила новую модель процессорного кулера CoolerMaster Gemini II. Новинка может смело претендовать на звание самого большого кулера в мире. Два огромных (120 мм) и тихоходных вентилятора обдувают закрепленный на длинных тепловых трубках алюминиевый радиатор. В результате охлаждается не только процессор, но и все элементы материнской платы. В современном компьютере, где чипсет также выделяет значительное количество тепла, это немаловажно. Кулер CoolerMaster Gemini II настолько велик, что установить его в некоторые корпуса будет непросто. Однако производитель предусмотрел различные варианты крепления вентиляторов, так что трудностей при установке возникнуть не должно. Шумовые и охлаждающие характеристики новинки также на высоте. По заверениям инженеров CoolerMaster, разница температур по сравнению с боксовыми решениями может достигать 7-14 градусов, конечно, в пользу CoolerMaster Gemini II. Уровень шума не превышает 20,7 децибел.

## ПОДКЛЮЧАЕМ ВИНЧЕСТЕР К USB

Сегодня в качестве устройств для быстрого переноса данных используются диски на основе флеш-памяти, оптические носители и USB-винчестеры. Купив специальный бокс, можно сделать переносным и обычный винчестер форм-фактора 3,5 дюйма. Однако в компании Sharkoop считают, что стоит поступить по-другому и отказаться от покупки полноформатного бокса. Новый продукт Sharkoop DriveLink – это набор адаптеров для присоединения к порту USB стандартных жестких дисков с интерфейсами IDE и SATA. Небольшая коробочка имеет все необходимые разъемы для подключения. Производитель также предусмотрел адаптер питания от сети, если ресурсов USB будет недостаточно. В набор входят два резиновых чехла для безопасной переноски жесткого диска. Заявленная цена на DriveLink чуть превышает \$40, то есть практически равна стоимости бокса.

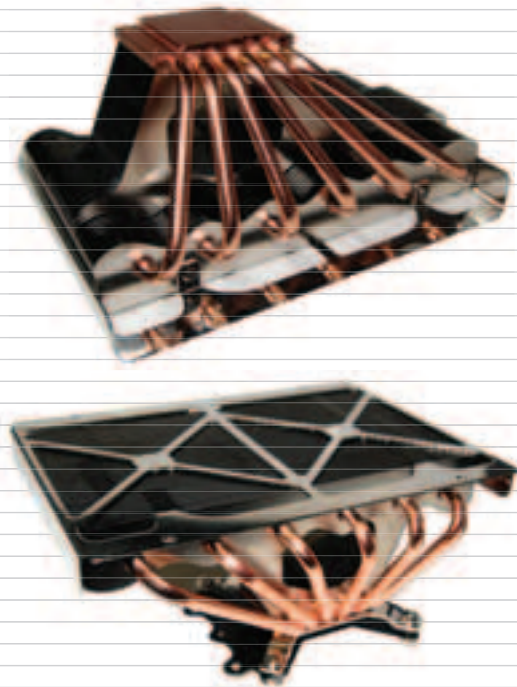


## 22 ДЮЙМА ЗА 300 ЕВРО

Пару месяцев назад компания Acer представила первый 22-дюймовый монитор, который стоит меньше 300 евро. Теперь аналогичное предложение появилось у компании BenQ. Модель BenQ FP222Wa имеет разрешение 1680 x 1050 пикселей. Заявленная яркость монитора – 300 кд/м<sup>2</sup>, контрастность – 700:1, время отклика – 5 мс. Угол обзора дисплея составляет 170 градусов по вертикали и 160 – по горизонтали. Однако не обошлось без подвоха. Менее 300 евро будет стоить вариант BenQ FP222Wa только с одним VGA входом. За наличие интерфейса DVI придется заплатить дополнительно. Гарантия будет в обоих случаях действительна 3 года.

## ПОСЛЕДНИЙ ИЗ МОГИКАН

До выхода нового графического чипа ATI (читай AMD) оставались считанные недели, когда на рынке появилась очередная модификация предыдущего поколения GPU известного производителя. Речь идет о последнем релизе архитектуры R500 и видеоплаты ATI RADEON X1950GT. Этот графический процессор не собирается состязаться в производительности с NVIDIA GeForce 8800. Графический адаптер на базе новинки первым представил главный партнер ATI – компания SAPPHIRE Technology. Графический акселератор SAPPHIRE X1950GT оснащен 256 Мбайт памяти GDDR3, работающей на частоте 1200 МГц. Частота GPU равна 500 МГц. Производителем заявлена поддержка режима CrossFire, вывода защищенного HD-видеоконтента по протоколу HDCP, а также совместимость с операционной системой Microsoft Windows Vista. Рекомендованная цена SAPPHIRE X1950GT – \$179. Именно столько будут стоить видеокарты на базе будущего GeForce 8600 Ultra. Судя по всему, графический адаптер ATI RADEON X1950GT призван противостоять решениям middle-end из новейшей линейки NVIDIA, пока ATI/AMD не предложит продукты на базе архитектуры R600.





## СТИЛЬНЫЙ ЗВУК

Хороший звук и стильный дизайн – такое сочетание не часто встречается в мире компьютерной акустики. Компании Sony удалось совместить «приятное с полезным». Новая акустическая система Sony SRS-DZ10 формата 2.1 отличается оригинальным внешним видом и приятным звучанием. Небольшие по размеру сателлиты с легкостью впишутся в рабочее пространство. А вот для сабвуфера придется расчистить немного места, поскольку прятать такую красоту под стол просто грешно. Строгий алюминиевый низкочастотник радует глаз не только формой, но и эффектной голубой подсветкой. Общая мощность системы Sony SRS-DZ10 составляет 32 Вт. В комплект поставки, кроме колонок, входит пульт управления, на котором находятся регуляторы громкости и низких частот. Стоит отметить, что Sony SRS-DZ10 оснащена двумя входами. Один из них предназначен для мобильного или портативного ПК, а второй – для аудио или видео плеера.



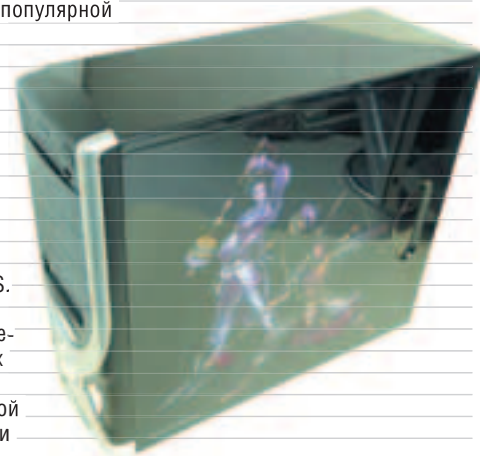
## ВЕСЕННЕЕ ОБНОВЛЕНИЕ

Ноутбуки от компании Sony пользуются спросом у любителей мобильных компьютеров, благодаря высокой надежности, производительности и стильному дизайну. И вот в ближайшем будущем нас ожидает обновление линейки портативных решений Sony VAIO. Помимо технических характеристик, изменится и программное оснащение. Ноутбуки последнего поколения от Sony будут поставляться с предустановленной системой Microsoft Windows Vista Home Premium или Microsoft Windows Vista Business. В серии Sony VAIO C2 будут представлены модели в шести цветовых вариантах: черном, белом, сером, розовом, зеленом и серо-голубом, каждая из которых будет снабжена подходящей по стилю сумкой и мышкой. Интересна также и портативная серия Sony VAIO SZ4, созданная в первую очередь для деловых людей. Вес таких компьютеров не будет превышать 1.69 кг. А вот любители мультимедиа по праву оценят модели из категории Sony VAIO LA2, которые совмещают в себе все функции развлекательного центра. Такие ноутбуки снабжены 2 Гбайт оперативной памяти, 19-дюймовыми широкоформатными мониторами, ТВ-тюнером и винчестером на 300 Гбайт.



## ВОЙНЫ ДИНАСТИЙ НА ПК

Персональный компьютер, выпущенный в честь популярной консольной игры, – такое встретишь не часто. Тайваньский производитель десктопов Lemel отправил на прилавки модель, оформленную в стиле игры Dynasty Warriors. Корпус компьютера украшают изображения персонажей. Модель Lemel Dynasty Warriors можно назвать бюджетным решением, хотя стоит такой компьютер не мало. Система Lemel Dynasty Warriors построена на базе процессора Intel Core 2 Duo E6300. Такой ПК комплектуется видеокартой на основе графического процессора NVIDIA GeForce 7900GS. В целом подобной конфигурации будет вполне достаточно, чтобы запустить в приемлемых разрешениях большую часть современных трехмерных игровых платформ. Компьютер Lemel Dynasty Warriors поставляется вместе с предустановленной операционной системой Microsoft Windows Vista и стоит \$1100.



## МЕДНАЯ ПАМЯТЬ ДЛЯ НОУТБУКОВ

С каждым годом производительных ноутбуков выпускается все больше. Какой-нибудь Aleinware Aurora даст сто очков вперед многим настольным системам. Компания G.Skill International Enterprise реагирует на изменения, происходящие на рынке. Она представила 2 Гб модули оперативной памяти DDR2 форм-фактора SO-DIMM, использующегося в портативных компьютерах. Модели G.Skill F2-5300CL5S-2GBSA и F2-5300CL4S-2GBSA F2-4200CL4S-2GBSA работают на частотах 667 и 533 МГц соответственно. Использование дополнительного охлаждения для таких производительных модулей SO-DIMM обязательно. Именно поэтому обе новинки оснащены полностью медным радиатором, что нетипично для портативных карт памяти.



## ПЛАТФОРМ МНОГО – ДЖОЙСТИК ОДИН

У каждого геймера-профессионала есть собственный набор манипуляторов, с помощью которых были натерты боевые мозоли. С ними они ездят на соревнованиях и стараются не расставаться по мере возможностей. Компактный цифровой геймпад Trust Dual Stick Gamepad GM-1500 совместим и с персональными компьютерами, и с консолями PlayStation 2. Этот манипулятор снабжен двумя аналоговыми джойстиками, а на «рабочие» поверхности устройства нанесено специальное покрытие для наиболее комфортного использования. Однако самым интересным является наличие сенсора давления и технологии виброэффекта для придания пушечной реалистичности игровому процессу. К сожалению, такие функции доступны только при подключении к игровой приставке – компьютерным пользователям остается довольствоваться только лишь основными возможностями джойстика.





# МЕТКИЙ ВЫСТРЕЛ

## ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ МЫШЕК

БОЛЬШИНСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ НЕ УДЕЛЯЕТ ВЫБОРУ МЫШИ ДОЛЖНОГО ВНИМАНИЯ. ОДНАКО НАСТОЯЩИЕ ГЕЙМЕРЫ ЗНАЮТ, ЧТО ОТ МАНИПУЛЯТОРА ЗАВИСИТ НЕ ТОЛЬКО МЕТКОСТЬ, НО И СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ. НЕДАРОМ МНОГИЕ КИБЕРСПОРТСМЕНЫ ПРИХОДЯТ НА СОРЕВНОВАНИЯ СО СВОИМИ СОБСТВЕННЫМИ МЫШКАМИ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ РАССМОТРИМ ПРОВОДНЫЕ УСТРОЙСТВА И ВЫБЕРЕМ ЛУЧШИЕ.

### Что мы тестировали

DeLuxe DLM-510  
SVEN OP-11  
A4Tech X-718F  
Logitech G5  
Defender S Ergo 2220  
Razer Krait  
TRUST GM4200 Gamer  
Genius Ergo 525  
Logitech MX518  
Microsoft HABU Gaming

### Как мы тестировали

Оценить качество оптического манипулятора достаточно сложно. Существует большое количество факторов, которые можно считать субъективными. Одно и то же устройство может представиться нескольким пользователям в различном свете. Поэтому помимо эргономики, дизайна и других важных мелочей оценивалось поведение манипуляторов на практике. Выставив разрешение экрана на 1600x1200 точек в Half Life 2, мы производили тесты на движение и прицеливание. Наиболее полная картина складывалась в процессе долгой игры, поэтому каждый из грызунов перенес многочасовой марафон.



Автор:  
Евгений Попов  
popov.e@gameland.ru

Название	Microsoft HABU Gaming	SVEN Destroyer	A4Tech X-718F	Genius Ergo 525	Logitech MX518
Класс	Лазерная	Лазерная	Оптическая	Лазерная	Оптическая
Максимальная чувствительность	2000 dpi	2000 dpi	2000 dpi	2000 dpi	1600 dpi
Режимы	400/800/1600/2000 dpi	600/800/1200/1600/2000 dpi	400/800/1600/2000 dpi	400/800/1600/2000 dpi	400/800/1600 dpi
Скорость	165 см/сек	105 см/сек	101 см/сек	105 см/сек	100 см/сек
Подсветка	Есть, синий диод	Нет	три диода подсвечивают колесо	Нет	Нет
Общее число кнопок	7 + колесо	5 + колесо	6 + колесо	8 + колесо	7 + колесо
Боковых кнопок	2	1	2	3	2

Название	SVEN OP-11	Razer Krait	Logitech G5	TRUST GM-4200 Gamer
Класс	Оптическая	Оптическая	Лазерная	Оптическая
Максимальная чувствительность	800 dpi	1600 dpi	2000 dpi	1600 dpi
Режимы	800 dpi	400/600/800/1200/1600 dpi	400/800/2000 dpi	800/1600 dpi
Скорость	85 см/сек	100 см/сек	140 см/сек	100 см/сек
Подсветка	Нет	Оранжевый диод	Нет	Есть, красный диод
Общее число кнопок	5 + колесо	3 + колесо	6 + колесо	6 + колесо
Боковых кнопок	2	2	1	2

### MICROSOFT HABU GAMING

Компания Microsoft совместно с известной фирмой Razer представила вниманию геймеров уникальный продукт – мышь Microsoft HABU Gaming. Этот манипулятор комбинирует в себе игровые качества Razer Cooperhead и эргономику линейки Microsoft IntelliMouse. Эта мышь предназначена в первую очередь для правшей и работает в режиме постоянно включенного датчика для минимизации времени отклика. Задержку уменьшает специально разработанная технология Hurgersponse. Кнопки Microsoft HABU Gaming покрыты нескользящим составом, а боковые вставки изготовлены из каучука. Мышь обладает встроенной памятью, в которую можно занести определенную команду. Удобно стрелять правой кнопкой, а перезаряжаться левой – на здоровье! Расстраивает только безумная цена, которую просят магазины за это чудо. Однако у геймеров появился девайс, на который можно и даже нужно откладывать свои кровно заработанные!

### SVEN DESTROYER

Мышь изготовлена компанией SVEN с максимальным порогом чувствительности 2000 dpi. В первую очередь, в глаза бросается нестандартный дизайн. Производитель такой подход к конструированию называет не иначе как Vertical Technology. Мышка изогнута в вертикальной плоскости, позволяя удерживать руку под 45 градусами по отношению к поверхности стола. Таким образом рука меньше устает, а геймер может проводить больше времени за тренировками. Тем не менее, к столь необычной форме нужно привыкнуть, а перед покупкой поддержать мышь в руке. Поверхность корпуса мышки, равно как и кнопки, покрыта специальным прорезиненным слоем, а шнур заключен в плотную тканевую оплетку.





## A4TECH X-718F

Очень легкая мышь (всего 105 г) может стать отличным средством для истребления полчищ ненавистных врагов. Внешне мышка выглядит очень стильно, хотя оранжевая клавиша рядом с колесом выбивается из общего дизайна. Эта клавиша под названием 3X Fire позволяет делать три выстрела одним нажатием, а также может использоваться вместо двойного щелчка в офисных приложениях. Например, когда требуется выделить блок текста в Microsoft Word. Скоростные характеристики мыши, несмотря на большой диапазон изменения чувствительности, не очень высоки. Максимальное ускорение может достигать всего 15g, в то время как все предыдущие экземпляры работают при пороге в 20g. Покрытие корпуса не предусматривает прорезиненных участков, кроме небольшой площадки под большой палец. Все остальные элементы изготовлены из обычного пластика



**\$17**

## GENIUS ERGO 525

Первое, на что стоит обратить внимание, – это наличие горизонтальной прокрутки, что особенно бывает полезно в процессе серфинга по просторам Интернета. Колесико мыши может отклоняться вправо или влево. Мышка очень удобна – к ней привыкаешь уже после пяти минут активной работы. Следует также отметить большое количество дополнительных клавиш. В продаже можно найти ту же самую мышь, но в комплекте будет предусмотрен отличный коврик. Такой набор уже будет стоить на \$8 дороже. Для любителей экономить драгоценные USB-порты производитель предусмотрел в комплекте переходник на PS/2. Корпус мышки, за исключением дополнительных кнопок, покрыт специальным составом, благодаря которому мышь не скользит в руке, а вот с боковых кнопок при агрессивном использовании палец может и соскочить.



**\$27**

## LOGITECH MX518

Достаточно интересное предложение от компании Logitech, но уже, прямо скажем, не новое – мышь Logitech MX518. Отдельно отметим, что устройство немного искривлено по горизонтали, однако в данном случае такой подход выглядит более чем уместно. Клавиши настройки позволяют выставить разрешение на 400 dpi, 800 dpi или 1600 dpi. Если эти настройки для вас не подходят, то драйвер SetPoint, идущий в комплекте с мышкой, позволит вам плавно регулировать чувствительность. Вообще программное обеспечение, поставляемое в комплекте с манипуляторами Logitech, – это отдельная тема. Безумное количество настроек позволит подогнать мышку под личные нужды каждого. Но прямо скажем – сегодня эта мышка, несмотря на свои неплохие характеристики и эргономику, не стоит своих денег. Гораздо эффектнее и мощнее выглядит Logitech G5, однако здесь уже следует говорить о личных предпочтениях игрока.



**\$45**

## SVEN OP-11

Компания SVEN изготавливает большое количество доступных рядовому покупателю периферийных устройств. Мышь SVEN OP-11 нельзя назвать профессиональным игровым манипулятором, однако не все могут позволить себе покупку одной только мышки за \$75! Потому эта модель может стать отличным приобретением для начинающего игрока. «Грызун» работает без регулировки уровня чувствительности, и если 800 dpi – это ваш уровень, рекомендуем присмотреться к OP-11. Мышь достаточно тяжелая (всего 140 г), и отлично лежит в руке, а кроме того, не выскальзывает благодаря прорезиненному покрытию верхней части корпуса. Ножки у этой модели тефлоновые – скользит по столу она очень шустро. Две дополнительные клавиши на левом боку легко доступны и нажимаются с характерным щелчком.



**\$9**



## RAZER KRAIT

Эта мышка фактически является копией легендарной Razer Soorahhead, однако в данном случае был использован не лазерный, а оптический сенсор. Мышка лишена таких прелестей жизни, как регулятор чувствительности и боковые кнопки. Тем не менее, чувствительность регулируется программно в широком диапазоне, а вот кнопок в процессе жизнедеятельности действительно не хватает. Формы корпуса нестандартные — мышь как бы придавлена сверху. Из-за такого плоского дизайна к манипулятору приходится долго привыкать, однако впоследствии ощущение дискомфорта пропадает. Очень эффектно Razer Krait выглядит в рабочем состоянии. Оранжевый диод подсвечивает колесо прокрутки и змеевидные накладки на торце корпуса. Тефлоновые накладки позволяют мышке двигаться очень шустро, хотя заметим, что девайс удовлетворит далеко не всех геймеров. Уж очень нестандартный подход и в плане эргономики, и в плане использования.

**\$44**



## LOGITECH G5

Звезда многочисленных обзоров мышь Logitech G5 до сих пор является идеалом бескомпромиссного геймерского манипулятора. Для этого есть все предпосылки. Чего только стоит дополнительная кассета, встроенная в тыльную часть корпуса. С помощью набора грузил пользователь может откалибровать даже вес мышки. В комплекте имеется 8 шайбочек по 1.7 грамм и 8 шайб по 4.5 грамм. В итоге вес мышки может варьироваться от 100 до 136 грамм. Мышь плотно лежит в руке, не выскальзывает. Шнур обложен в матерчатую оплетку. Отдельного внимания заслуживает внешний вид устройства в стиле industrial. Одним словом, в этой мыши есть все, чтобы стать любимой мышью киберспортсмена без права замены. Расстраивает только слишком высокая цена — мышка уже давно на рынке, но в связи с отсутствием альтернатив до сих пор цена не снижается.

**\$70**



## TRUST GM-4200 GAMER

Последний экземпляр, рассмотренный нами, — это мышка от хорошо известного российскому пользователю производителя Trust. Дизайн этой модели просто превосходен. Нечасто встретишь агрегаты среднего ценового диапазона в такой яркой расцветке. Все шесть кнопок мыши TRUST GM-4200 Gamer могут быть запрограммированы согласно пожеланиям пользователя. А вот уровень чувствительности у данной мышки всего два — 800 dpi и 1600 dpi. Мышь относится к категории оптических, следовательно больших чудес от нее ждать не приходится. Тем не менее, с ней удобно играть в шутеры и использовать там, где необходима повышенная точность. Не очень удобно расположены дополнительные клавиши на левом боку корпуса. При агрессивном использовании кнопку, находящуюся ближе к тыльной части, можно случайно нажать, а красный диод на макушке светит слишком ярко и раздражает глаз.

**\$28**



## Выводы

Большинство рассмотренных нами мышей нам очень понравились. Решение отдать награду «Лучшая покупка» мышке Genius Ergo 525 обусловлено низкой ценой в купе с хорошими эргономикой и функциональностью. А

вот за «Выбор редакции» поспорили Microsoft HAVU Gaming и Logitech G5. Если первая брала повышенной чувствительностью и скоростными характеристиками, то продукт от Logitech смотрелся убедительно за счет функциональности и качества, проверенного временем. Однако мы решили отдать награду детищу от Microsoft и Razer, как действительно инновационному и интересному решению.



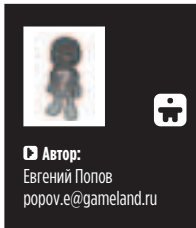


Если при нажатии  
на кнопку двигатель  
не завелся - срочно  
купите журнал **MAXI**  
tuning

В продаже  
с 7 марта







Автор:  
Евгений Попов  
popov.e@gameland.ru

# РЕСПУБЛИКА ГЕЙМЕРОВ

## ТЕСТ СЕРИИ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ ОТ ASUS

УЖЕ НЕ ПЕРВЫЙ МЕСЯЦ В СРЕДЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЭНТУЗИАСТОВ ИДУТ РАЗГОВОРЫ О НОВЫХ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТАХ СЕРИИ REPUBLIC OF GAMERS ОТ КОМПАНИИ ASUS. ЛИНЕЙКА ПРЕДСТАВЛЕНА ТРЕМЯ МОДЕЛЯМИ, ПРИЧЕМ ПРОИЗВОДИТЕЛЬ УТВЕРЖДАЕТ, ЧТО ЭТИ КОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ РЕШЕНИЯ СТАНУТ НОВЫМ ВИТКОМ ЭВОЛЮЦИИ В СФЕРЕ ОВЕРКЛОКЕРСКИХ ПЛАТФОРМ. СЕГОДНЯ У НАС ЕСТЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОВЕРИТЬ СТОЛЬ ДЕРЗКОЕ УТВЕРЖДЕНИЕ, БЛАГО В НАШУ ТЕСТОВУЮ ЛАБОРАТОРИЮ ЧУДЕСНЫМ ОБРАЗОМ ПОПАЛИ ВСЕ ТРИ ПЛАТЫ ИЩИТЕ СЕРИИ: ASUS CROSSHAIR, ASUS COMMANDO И ASUS STRIKER EXTREME.

### Тестовый стенг INTEL

Процессор: Intel Core 2 Duo E6700  
Кулер: Intel BOX  
Видеокарта: ASUS EAX1900XTX, 512 Мбайт  
Память: 2 x 512 Мбайт, Kingston HyperX DDR2-800  
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, PATA  
Блок питания: 450 Вт, Floston

### Тестовый стенг AMD

Процессор: AMD Athlon 64 X2 5000+  
Кулер: AMD BOX  
Видеокарта: ASUS EAX1900XTX, 512 Мбайт  
Память: 2 x 512 Мбайт, Corsair Value Select DDR2-667  
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, PATA  
Блок питания: 450 Вт, Floston

Название	ASUS Striker Extreme	ASUS Commando	ASUS Crosshair
Поддерживаемые процессоры	Intel Core 2 Duo / Intel Core 2 Quad / Core 2 Extreme / Pentium / Pentium D / Pentium 4 / Celeron D	Intel Core 2 Duo / Intel Core 2 Quad / Core 2 Extreme / Pentium / Pentium D / Pentium 4 / Celeron D	Athlon 64 / AMD Athlon 64 X2 / AMD Athlon 64 FX / AMD Sempron
Сокет	LGA775	LGA775	AM2
Системная шина	1333/1066/800/533 МГц	1066/800/533 МГц	1066/800 МГц
Чипсет	NVIDIA nForce 680i SLI (NVIDIA C55 + NVIDIA MCP55PXE)	Intel P965 (северный мост) + Intel ICH8R (южный мост)	NVIDIA nForce 590 SLI (NVIDIA C51XE + NVIDIA MCP55PXE)
Поддерживаемая память	DDR2-800/667/533; 4 DIMM, 8 Гб макс.	DDR2-800/667/533; 4 DIMM, 8 Гб макс.	DDR2-800/667/533; 4 DIMM, 8 Гб макс.
Слоты расширения	3 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x1, 2 x PCI 2.2	2 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x1, 4 x PCI 2.2	2 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x4, 3 x PCI 2.2;
Накопители	6 x SATA (RAID 0, 1, 5 и 10), 2 x e-SATA, 1 x PATA, 1 x FDD	6 x SATA (RAID 0, 1, 5 и 10), 1 x PATA, 1 x FDD	6 x SATA (RAID 0, 1 и 10), 2 x e-SATA, 1 x PATA, 1 x FDD
Аудио	Audio SupremeFX с HDA-кодеком ADI 1988B	Audio SupremeFX с HDA-кодеком ADI 1988B	Audio SupremeFX с HDA-кодеком ADI 1988B
Коммуникация	2 x IEEE 1394a, 10 x USB 2.0	2 x IEEE 1394a, 10 x USB 2.0	2 x IEEE 1394a, 10 x USB 2.0
Форм-фактор	ATX; 305 x 245 мм	ATX; 305 x 245 мм	ATX; 305 x 245 мм

## ASUS STRIKER EXTREME

Эту плату можно назвать флагманом всей линейки. Чтобы понять это, достаточно просто взглянуть на нее. Система охлаждения использует четыре тепловые трубки и пять радиаторов! Общая конструкция несколько необычна, однако в общей эффективности сомневаться не приходится. Тем не менее, такое количество меди значительно увеличивает и без того солидный вес ASUS Striker Extreme. Надо отметить, что такой подход к организации охлаждения обусловлен высоким тепловыделением набора логики NVIDIA nForce 680i SLI. Температура северного моста в режимах тяжелой нагрузки уже с использованием медной системы от ASUS может достигать 60-70 градусов. Без сомнений, любителям разгона пригодится дополнительный вентилятор, который входит в набор. Вообще комплектация платы радует своей насыщенностью. Кроме большого количества шлейфов и прочей стандартной мишуры, в коробке находятся две панели с портами USB и Firewire, пакетик с тремя термопарами (в случае с другими платами Republic of Gamers серии их нужно приобретать отдельно), кожаный брелок на ключи с эмблемой ROG и набор хомутов для перетяжки излишне длинных и постоянно путающихся кабелей. Любого пользователя восхитит оригинальная система иллюминации. Подсвечиваются синими диодами не только порты по периметру, но и три кнопки на плате – включение, выключение и сброс настроек CMOS. Если обратить свой взор на заднюю панель, то порты будут подсвечиваться благодаря специальному люминесцентному покрытию на подложке I/O Shield. Все подписи на заглушке также эффектно подсвечиваются. Аудиокарточка во всех платах линейки является внешней. Она подключается через PCI Express x1. Отрадно, что хоть один производитель нашел этому слоту применение. Портов PCI Express x16 всего три – два из них работают в полную силу, используя для своих нужд все 16 линий. А третий может быть использован либо для физического ускорителя, либо для дополнительной, никак не связанной с SLI видеокартой, поскольку работает только на восьми линиях. Процессорный сокет окружен радиаторами, но общий подход инженеров к разводке питания полностью освободил пространство вокруг него. Здесь нет выступающих радиотехнических элементов, что позволяет устанавливать самые массивные кулеры башенного типа, а вот развернутые плоские системы не смогут встать на процессор из-за радиаторных блоков. Отметим не без удовольствия, что в данном случае ASUS отказалась от стандартных дешевых конденсаторов и заменила их полимерными, более надежными аналогами. Подробно рассказывать о возможностях BIOS не имеет смысла – здесь есть все необходимое для массового повышения производительности. Стоит лишь выделить технологии, которые пригодятся начинающим оверклокерам: AI Overclock (разгон на определенную величину в процентах) и функцию динамического разгона AI N.O.S. (Non-delay Overclocking System).

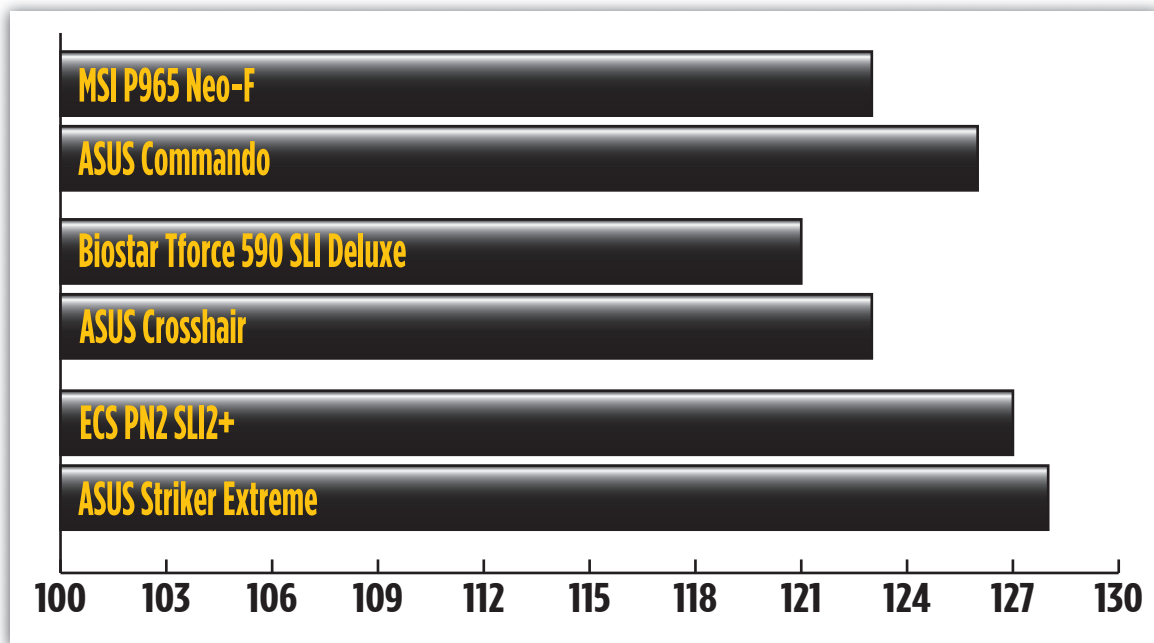


\$400



## ТЕСТИРОВАНИЕ В ИГРАХ:

МЫ СРАВНИЛИ ПЛАТЫ ИЗ ЭТОЙ СЕРИИ С АНАЛОГАМИ ОТ ДРУГИХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ, ИСПОЛЬЗУЯ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ HALF LIFE 2 НА РАЗРЕШЕНИИ 1024X768 БЕЗ ЭФФЕКТОВ СГЛАЖИВАНИЯ.



### ASUS COMMANDO

Эта плата по факту представляет собой несколько упрощенную версию ASUS Striker Extreme. Но набор системной логики был заменен более простым, альтернативным вариантом от Intel. Чипсет Intel P965 использует двухчиповую структуру, так что подход к охлаждению изменен не был. Устройство собрано на полноформатном текстолите с использованием пассивной системы. Восьмифазная схема питания не предусматривает в своей конструкции обычных конденсаторов, так что и здесь освободилось место для массивного медного радиатора. Его пронзают две тепловые трубы и уходят в блок-охладитель северного моста. Медная пластина на южном мосту соединена с радиатором посредством еще одной тепловой трубки. В результате мы получаем конструкцию из трех трубок и трех радиаторов. Для лучшего эффекта можно установить вентилятор в пластиковом кожухе на продолговатый блок, охлаждающий элементы системы питания. Число трехконтактных соединений, позволяющих установить корпусные вентиляторы, осталось прежним – семь штук. Если пользователь пожелает, то через разъемы OPT\_TEMP можно подключить термодатчики и регулировать скорость вращения вентиляторов подключенных через OPT\_FAN в зависимости от температуры. Портов PCI-Express x16 всего два (один из них работает с использованием всего четырех линий), но поддерживать схему двойной работы NVIDIA SLI или ATI Crossfire они не способны. Всему виной ограниченные возможности набора логики Intel P965. Однако пользователь может поставить две видеокарты и выводить изображение на четыре монитора. Зато предусмотрено четыре PCI 2.2, правда при установке видеокарты в ведущий PCI Express x16 один из них блокируется в любом случае системой охлаждения. Кнопки включения, перезагрузки и обнуления CMOS остались на прежнем месте и подсвечиваются в процессе работы. А вот дополнительной диодной подсветки плата лишилась, как и впрочем, и большого количества разъемов на тыловой панели. Дисплейчик остался на месте. Есть здесь и Firewire, и SPDIF (коаксиальный и оптический), и два сетевых RJ-45. Работу внешних SATA плата ASUS Commando, к сожалению, не поддерживает. Что касается BIOS'а платы, то можно сказать, что он за исключением некоторых настроек, касаемых SLI, мало чем не отличается от структуры управления в ASUS Striker Extreme. Здесь мы имеем дело с версией AMI BIOS, причем две другие платы построены на Phoenix AwardBIOS v6.00PG. Все опции, касающиеся оверклокинга, вынесены в подраздел Extreme Tweaker. Здесь начинающие любители разгона могут начать свою практику с использования автоматической системы, выставив режим работы AI Tuning в категорию Auto. Чтобы работать непосредственно с настройками компонент системы достаточно воспользоваться категорией Manual.



**\$290**

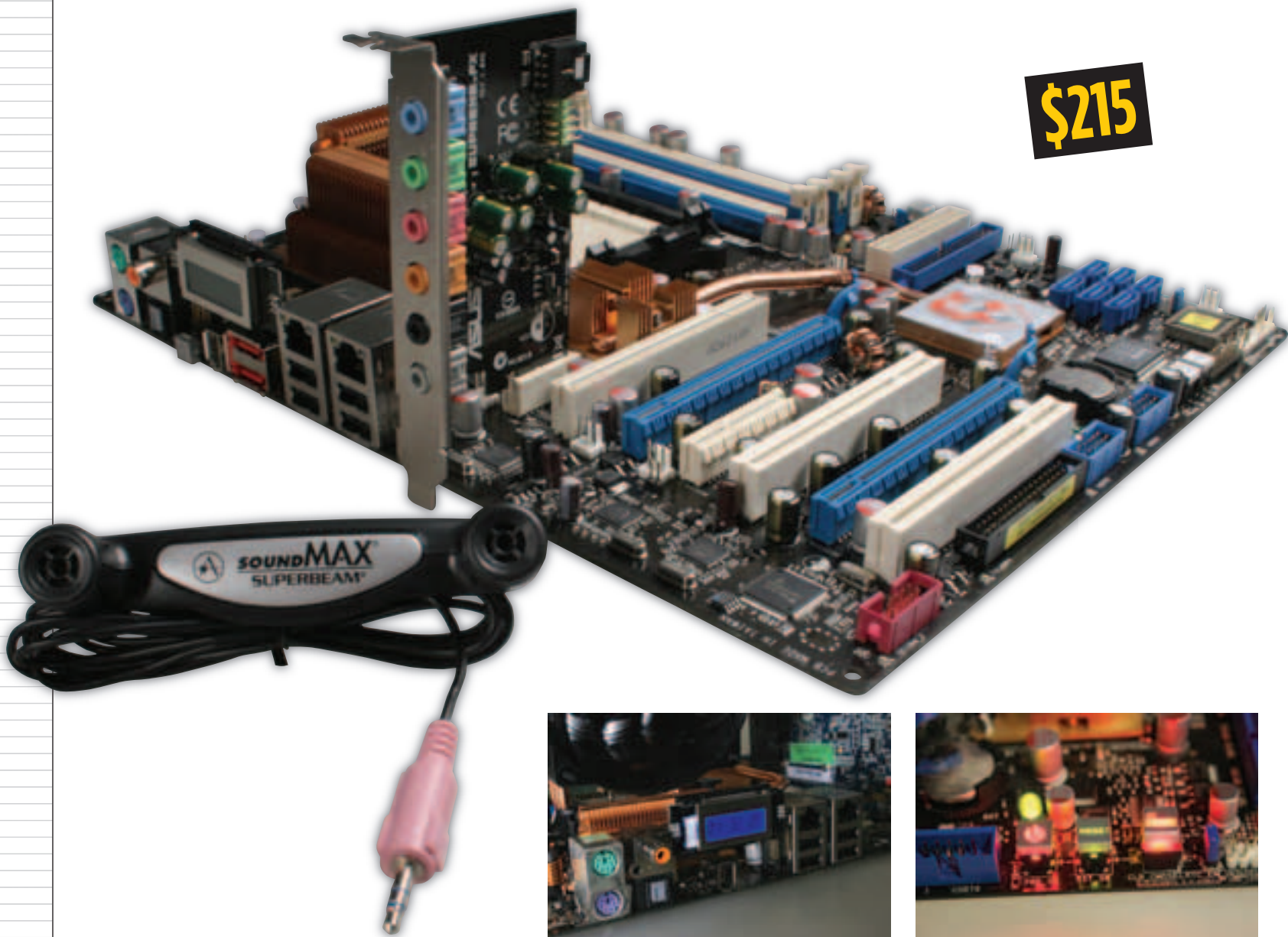


## ASUS CROSSHAIR

Эта плата – единственная в линейке работает на базе процессоров от AMD. В основу лег набор системной логики от NVIDIA, что позволило осуществить поддержку технологии SLI. Начнем наш обзор с внешних параметров. Плата ASUS Crosshair собрана на полноформатном текстолите черного цвета, как, впрочем, и две ее «сестры». Охлаждение в данном случае представляет собой все ту же медную конструкцию, только несколько видоизмененную. На северный мост чипсета установлен медный радиатор небольших размеров, через который проходят три тепловые трубки. Одна из них соединяет два блока на мостах, а две других занимают массивными охладителями на схемах питания. Такая система полностью бесшумна, однако, как и в двух других случаях, оверклокер всегда может установить дополнительные

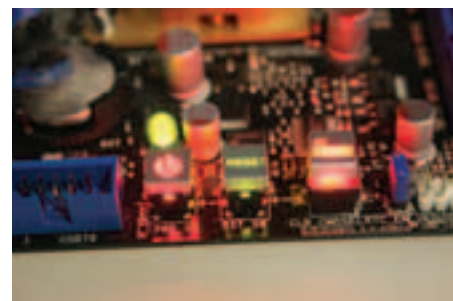
вентиляторы. Несмотря на размеры, вся конфигурация кулера не мешает поставить на процессор массивный охладитель. Конструкция платы позволяет помимо основного вентилятора от кулера CPU поддерживать и контролировать дополнительно еще семь вертушек. Портов расширения достаточно для того, чтобы установить пару графических двухслотовых карт и воспользоваться дополнительно еще двумя PCI 2.2. В комплекте поставляется планка со звуковой составляющей «материнки» – кодом ADI 1988B. Эта аудиокарточка устанавливается в PCI Express x1, тем самым сокращая общее количество свободных слотов. Для памяти предусмотрено также два разъема, в которые можно установить не больше 8 Гбайт оперативной памяти DDR2. Перейдем, однако, к возможностям BIOS. Плата работает на основе Award BIOS Phoenix. Под разделом «Extreme» находятся все настройки, отвечающие за разгон. Здесь есть все необходимое для полноценного оверклокинга. Отдельно стоит отме-

тить раздел, посвященный мониторингу (он помещен в носку Power). Плата оснащена тремя дополнительными термодатчиками, так что в BIOS можно отследить температуру процессора, материнской платы и поверхности, до которых дотянутся вышеуказанные датчики. Скорости восьми вентиляторов можно контролировать как аппаратно (с помощью Q-Fan), так и программно (с помощью PC-Probe 2). На задней панели отсутствуют LPT- и COM-порты. Зато предусмотрена главная фишка – LCD-панелька. Здесь также присутствуют оптические и коаксиальные SP-DIF выходы, внешние разъемы Serial ATA II, порт Firewire, а также два сетевых RJ-45. Напоследок, отметим одну очень интересную особенность. На задней панели имеется кнопка включения иллюминации на материнской плате. Синие диоды расположены по периметру платы, подсвечивая все порты расширения и коннекторы – выглядит благодаря этому только сама плата очень эффектно.



### Фотография задней LCD панели во включенном состоянии:

Благодаря этой панели пользователь может не только следить за работой материнской платы, но и вывести любой текст посредством BIOS.



### Фотография светящихся кнопок переключения:

Три кнопки на материнской плате позволят с легкостью протестировать систему перед сборкой в корпус или почистить CMOS одним движением. Особенно завораживающе выглядит подсветка.

### Делаем выводы

После тщательного осмотра и тестирования плат можно с уверенностью заявить, что новая линейка Republic of Gamers будет интересна каждому ценителю информационных технологий. Энтузиасты будут довольны высоким уровнем производительности и широкими возможностями разгона. Максимально низкий порог тишины и превосходное охлаждение позволят сделать первый шаг при создании бесшумного компьютера. Ну, а моддеры останутся просто в восторге от эффектной подсветки и сервисного LCD-дисплея. При этом инженеры предоставили возможность пользователям работать на максимальных скоростях, благодаря поддержке технологии SLI (правда, не со всеми моделями). Платы просто превосходны – единственной преградой на пути их приобретения станет высокая цена.



# COOLER MASTER HYPER TX

ПРАВИЛЬНОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ ЦЕНТРАЛЬНОГО ПРОЦЕССОРА СПОСОБСТВУЕТ ПРАВИЛЬНОЙ РАБОТЕ КОМПЬЮТЕРА. В ДВУХ СЛОВАХ: ПОНИЖАЕТ ТЕМПЕРАТУРУ ВНУТРИ КОРПУСА И ПОЗВОЛЯЕТ РАЗОГНАТЬ ЯДРО. СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЭТОГО ХИТРЫЕ ИНЖЕНЕРЫ КОНСТРУИРУЮТ БОЛЬШИЕ МЕДНЫЕ РАДИАТОРЫ С ТЕПЛОВЫМИ ТРУБКАМИ. ПОСЛЕДНЯЯ РАЗРАБОТКА: COOLER MASTER HYPER TX. ПРОВЕРИМ ЕЕ В ДЕЙСТВИИ!

\$30

## Чем интересен?

Небольшие размеры и вес. Интересный дизайн и конструкция кулера. Теоретически он имеет высокую эффективность.

## Результаты тестирования

В процессе тестирования мы обеспечивали три типа нагрузки на центральный процессор (Intel Core 2 Duo E6600) и после получаса работы снимали показания со встроенного термоматчика.

Без нагрузки: 44 градуса

Средняя нагрузка: 60 градусов

Максимальная нагрузка: 73 градуса

Вентилятор выполнен из пластика, поверхность глянцевая.

В процессе работы лопастей практически незаметно – смотрится это очень эффектно. Регулятора скорости вращения в комплекте нет; изменять ее можно только программным путем или из BIOS. Сам вентилятор крепится к корпусу на резиновых крепежах – его всегда можно снять.

Поверх радиатора надет специальный пластиковый полупрозрачный корпус. Его назначение – защищать ребра от повреждения и направить часть воздушного потока на радиаторы схем питания MOSFET.

Как правило, кулер на тепловых трубках – это классическая башня из алюминиевых ребер с внушительным медным основанием. Для большей эффективности основание и ребра пронизаны большим количеством тепловых трубок. Считается, что изготавливать его целиком из меди нецелесообразно – алюминиевый радиатор и так имеет большую площадь рассеивания тепла.

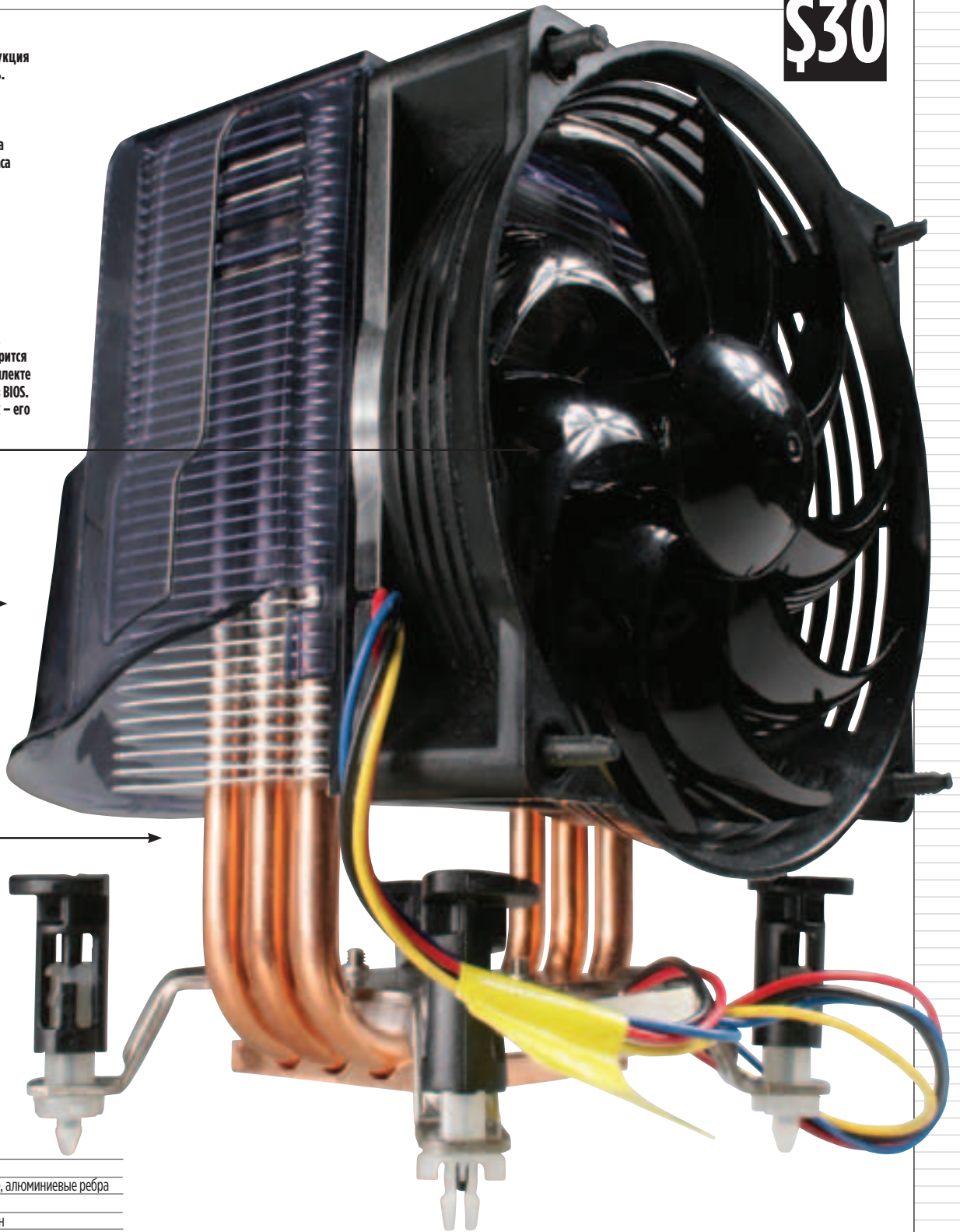
В продаже можно встретить две модификации этого кулера – для процессоров от AMD и для кристаллов от Intel (платформа LGA775). Различаются они креплением. У нас на тесте оказалась модель с пометкой Intel.

## СПЕЦИФИКАЦИИ

Совместимость с процессорными разъемами	Intel LGA775
Размеры радиатора	44x90x136,5 мм
Материал	медное основание, алюминиевые ребра
Размеры вентилятора	90x90x25 мм
Скорость вращения вентилятора	650 - 1800 об/мин
Максимальный воздухопоток	70,9 (41,76 CFM)
Время наработки на отказ	40000 ч
Тип подшипника	долговечный подшипник качения
Напряжение питания	12 В
Уровень шума	22,32 гБ
Вес	484 г

## Вердикт

Cooler Master Hyper TX чрезвычайно эффективен и при этом едва слышен на фоне работы жесткого диска вместе с корпусными вентиляторами. Интересен же он небольшими размерами, малым весом и продуманной системой обдува радиатора схем питания. А невысокая стоимость делает этот кулер идеальным решением для игрового компьютера. Из недостатков можно выделить только отсутствие универсального крепления.





## Артефакт номера



## Guardian Heroes

Купить приставку Sega Saturn в России всегда было сложно, игры для нее – тем более. Приходилось обмениваться с другими коллекционерами и просматривать объявления в газетах – вдруг кто-нибудь захочет расстаться с заветными дисками. Диск с Guardian Heroes достался мне от Святослава Торика, хорошо известного читателям «Страны Игр», да и других российских профильных изданий. Среди моих коллег ходит шутка: ни один отечественный игровой журнал не может считаться полноценным, пока в нем не поработал Торик.

Guardian Heroes – культовый двухмерный beat 'em up от команды Treasure, вышедший поначалу только на Saturn и много лет спустя изданный на GBA под названием Advanced Guardian Heroes. Оригинальная версия отличалась еще и тем, что играть в нее можно было аж шестером (с помощью специ-

ального адаптера). Красивейшая рисованная графика, интересные персонажи и необычный геймплей (в игре есть RPG-элементы: характеристики бойцов можно прокачивать!) сделали Guardian Heroes одной из самых желанных игр для Saturn. В том числе – и в наши дни. Приобрести лицензионную версию

в Интернете (например, на аукционе eBay) можно за \$40-\$80 (в зависимости от региона), в то время как наименее востребованные диски для Saturn идут за \$5 (вроде Sega Rally Championship), а то и меньше.

Владелец:  
Константин Говорун



**№6 (207)**  
**Год назад**

Тема номера: Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter

Свежая версия тактического боевика подняла сериал на новую высоту.



**№6 (159)**  
**Три года назад**

Тема номера: Tom Clancy's Rainbow Six 3

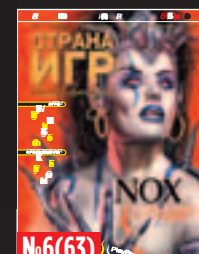
То было время, когда сериал Rainbow Six еще не превратился в веселый аркадный шутер.



**№6 (111)**  
**Пять лет назад**

Тема номера: Grand Theft Auto 3

Первая трехмерная часть криминального экшна поразила внимание геймеров.



**№6 (63)**  
**Семь лет назад**

Тема номера: Nox  
Считалось, что игра станет убийцей Diablo. Не вышло.

Вы можете лично ознакомиться с этими номерами – их электронные версии выложены на наш DVD



# Ретро-конкурс

## «PLAYSTATION 2»

Мы продолжаем нашу серию конкурсов, где разыгрываются коллекционные фигурки героев компьютерных и видеоигр. Как ранее, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Напоминаю, что призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редакторы. В этом номере разыгрываются фигурки персонажей игры Final Fantasy XII – Аше и Габранта. Ответы отсылайте на [retrogallery@gameland.ru](mailto:retrogallery@gameland.ru) или обычный почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №8», а также свои полные ФИО и домашний адрес.



## Победитель ретро-конкурса №4

Станислав Амелин, г. Сочи  
Приз – фигурка Mario



# Rival Schools: United by Fate

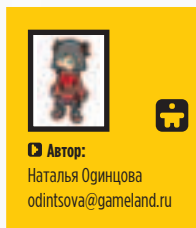
**ЖАНР:**  
ACTION, FIGHTING, 3D

**ПЛАТФОРМА:** PS ONE

**РАЗРАБОТЧИК:**  
CAPCOM

**ИЗДАТЕЛЬ:** CAPCOM

**ГОД ВЫХОДА:** 1998



**1** Бацу и Рой - Рю и Кен Rival Schools.

**2** Особый прием Team Up «съезжает» два уровня счетчика боевого духа

К 1998 году трехмерные файтинги еще не успели основательно потеснить двухмерных собратьев, но и диковинкой не кажутся: Тесто адаптировала Dead or Alive для Saturn и готовится выпустить порт для PlayStation, Soul Blade (в девичестве – Soul Edge) от Namco уже успела переселиться на PlayStation и в компании вовсю трудятся над ее продолжением, Soul Calibur, а Sega успешно продолжает линейку Virtua Fighter, порадовав любителей почти всамделишных боев Virtua Fighter 3 – опять же, в первую очередь для аркадных автоматов.

А что же Capcom? Capcom остается верна традициям и «вдугу сбоку»: готовит очередную Street Fighter Alpha и Darkstalkers. Переселение в объемный мир героям знаменитых сериалов не грозит, но и забывать о схватках на трехмерных аренах в компании не собираются. Еще в 1997 году Capcom представляет навсегда американских залов игровых автоматов новинку – Rival Schools: United by Fate, а в 1998 году игра переключается на PlayStation.

Rival Schools покоряет не сложной боевой системой, максимально точным воспроизведением существующих видов единоборств или невиданной красотой декораций. Даже выдающимися формами может похвастаться только одна героиня – чирлидерша Тиффани. Бесшабашный, несерьезный настрой, простое управление и внушительные, почти карикатурные приемы персонажей – именно на них сделали ставку разработчики. Ведь редкий файтинг предложит устроить измотанному бойцу сеанс лечебного массажа прямо посреди схватки. Среди многочисленных учеников противоборствующих школ найдутся и те, кто традиционно полагается на силу кулаков. Но другим куда удобнее превратить в боевое искусство любимое хобби: например, игру в волейбол или футбол.

Перед началом схватки игрок выбирает двух героев, хотя сражения ведутся один на один. Напарником можно не только подменить основного бойца в начале каждого нового раунда: особые комбо-приемы (Team Up) требуют участия обоих. Взаимовыручка и командный дух – школьники Rival Schools о них знают не понаслышке. Парни помогут отвесить противнику порцию тумачков пощеднее, а девушки зачастую стараются вылечить расклевившегося товарища или подбодрить, возвращая утраченный состязательный дух. Более того, во время схватки с мнимым финальным боссом непременно требуется нанести последний решающий удар совместно, иначе не видать «хороших» концовок.

До западных геймеров Rival Schools добралась в комплекте с многочисленными мини-играми, но без генератора персонажей, замаскированного под «симулятор свиданий». Тем не менее, даже в урезанном варианте хватило жизнерадостности и веселья, чтобы хотелось вновь и вновь возвращаться к бурным будням японских учащихся и в очередной раз спасти мир от происков Хё Кагами, который так и рвется набрать себе армию идеальных солдат. А в 2001 году выходит продолжение, Project Justice (DC): к старым знакомцам присоединяются еще более сумасбродные герои. Что с того, что в Virtua Fighter модели глаже и схватки замысловатее? Зато в Project Justice предлагают победить с помощью уроков синхронного плавания и демонстрируют боевую игру на скрипке! И при этом, как и в Rival Schools, умудряются найти верный баланс: между серьезным и комичным, между простотой и увлекательностью.





# Time Commando

**ЖАНР:**  
ACTION, ADVENTURE, 3D

**ПЛАТФОРМА:**  
PS ONE, SATURN, PC

**РАЗРАБОТЧИК:** ADELINE

**ИЗДАТЕЛЬ:** ADELINE

**ГОД ВЫХОДА:** 1996



**Автор:**  
Spriggan  
spriggan@gameland.ru

**1** Управление для экшна совершенно не привычное, однако на освоение уходит совсем немного времени.

**2** Космос, роботы, бластеры, звездолеты. Романтика.

**3** Картина «Когда Мерлин бессилён».

Когда в 1993 году полный энтузиазма французский разработчик Фредерик Рейналь основал Adeline Software International, он и представить не мог, что его новую контору ждёт нелёгкая и печальная участь. Два десятка целеустремлённых, талантливых людей «откололись» от Infogrames (нынешняя Atari), выдали Time Commando и две части Little Big Adventure, обанкротились, не сумев найти издателя для LBA3, переименовали команду в No Cliche, влились в Sega, сделали Toy Commander – одну из первых игр для Dreamcast – и сошли со сцены окончательно. Мы не склонны забывать заслуги толковых-но-небезучих компаний. Отсюда – ретровью самого, по нашему мнению, распрекрасного проекта Adeline – Time Commando.

Недалёкое будущее, огромные корпорации, мощные компьютеры, эксперименты с виртуальной реальностью – словом, киберпанк. А в киберпанк-произведениях, как известно, запросто может случиться, что корпорация X возводит машину, способную воссоздать любую эпоху – и, следовательно, любую известную битву. Конечно же, на корпорацию X непременно находится корпорация Y, которую такое положение дел совершенно не устраивает. Поэтому последняя заражает чудо-систему страшным, как Фредди Крюгер, и коварным, как сотня докторов Фу Манчи\*, вирусом, чья «деятельность» ставит под угрозу пространственно-временной континуум. К счастью, в нужной комнате лаборатории всегда окажется случайный работник, готовый ринуться в путешествие во времени для борьбы с вредоносной программой. Имена у таких храбрецов обычно не запоминающиеся. Например, Стэнли Опар.

Time Commando – одно из ярчайших приключений, пришедших на 1996 год. Упор – именно на слово «приключений», потому что уже тогда, 11 лет назад, в играх начало появляться множество элементов, всё больше и больше загромождающих собственно геймплей. Time Commando же – как, к слову, и чуть более поздняя Heart of Darkness, в титрах которой тоже немало французских имён, – приключение в чистейшем виде: лаконичное, неспешное, требующее от игрока лишь скорой смекалки да развитой реакции. Ведя Стэнли через различные эпохи (доисторическая эра, Римская Империя, феодальная Япония, европейское Средневековье, Испания времён конкистадоров, Дикий Запад, гражданская война, первая мировая война, современная война и война будущего) на схватку с плодом хакерских трудов, вам не придётся решать пазлы или ломать голову над поиском верного пути. Цели просты: остаться в живых, не оставить в живых никого из противников, собрать как можно больше незаражённых вирусом микросхем, чтобы выиграть время. Каждому периоду – свои враги, своё оружие. Визуальных черт тоже предостаточно, ведь художники и аниматоры не просто безупречно изобразили фоны и пейзажи, но и умудрились подобрать соответствующие решения с движением камеры. Да, именно так: Time Commando и сегодня остаётся лучшей игрой, использующей слабо распространённую графическую модель, примечательную подвижной камерой при статичных бэкграундах. Превосходный образец проектов первого поколения для 32-битных консолей – образец изменённой формы при неизменной начинке. То, что укладывается в понятие «игра» не хуже хитов для аркадных автоматов.

\* Злой гений, придуманный английским писателем Саксом Ромером (1883-1959) в начале XX века. Наряду с конан-дойлевским Мориарти, Фу Манчи – один из первых ярко выраженных злодеев в художественной литературе.





## Shadowrun

ЖАНР:  
ROLE-PLAYING ACTION-RPG

ПЛАТФОРМА:  
MEGA DRIVE, SEGA CD

РАЗРАБОТЧИК:  
BLUE SKY SOFTWARE

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA

ГОД ВЫХОДА: 1994



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

Киберпанковская вселенная Shadowrun – это не только настольные игры, книги и разрабатывающийся сейчас боевик для PC и Xbox 360, но и две замечательные 16-битные RPG. Одна – для SNES. Вторая (совершенно другая) – для Mega Drive. О ней и пойдет речь.

Геймплей в Shadowrun построен примерно как в GTA или, скажем, в «Сталкере». Есть игровой мир – город и его окрестности, в котором обитают NPC. Геймер выбирает одного из трех героев (самурай, декер или шаман) и получает полную свободу действий. Сюжетные цели перед ним поставлены довольно расплывчатые (найти убийцу брата; с чего начинать – неясно), зато необязательных заданий – выше крыши. При этом если вы выбрали декера (компьютерщика), то вам предстоит в основном взламывать защитные системы в киберпространстве, а воину и шаману больше к лицу боевые действия в реальном мире. Например, охранять важную персону на пути из офиса домой, доставлять грузы или убивать врага заказчика. Выполняя задания, герой зарабатывает деньги, а на них покупает новое оружие, оборудование или имплантаты. Очень важную роль играют контакты потенциальных клиентов, либо людей, владеющих важной информацией. Их надо добывать потом и кровью. Сюжет игры частично нелинейен, и вы вольны выбирать, в каком направлении вести свои поиски, хотя в итоге все равно все сводится к мести убийцам и спасению мира.



## Streets of Rage 2

ЖАНР:  
ACTION, BEAT-EM-UP 2D

ПЛАТФОРМА: MD, GG, MS

РАЗРАБОТЧИК: SEGA

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA

ГОД ВЫХОДА: 1993

Сериал Streets of Rage (он же Bare Knuckle) был создан Sega, как ответ на Final Fight от Capcom. Первая часть была достаточно простой в плане графики, а вот вторая сумела продемонстрировать всю мощь 16-битной приставки. Отличная музыка Юдзо Косиро в стиле техно, геймплей, скопированный с Final Fight, и сюжет в духе криминальных боевиков 80-х годов привлекли внимание фанатов качественных аркадных игр.

Мистер Икс и его мафия похитили одного из героев первой части – Адама. Естественно, его друзья не вешают нос и отправляются на улицы города – восстанавливать справедливость. В этом им помогают руки, ноги и специальные приемы.

Герои оригинальной Streets of Rage были фактически украдены из Final Fight. Есть сильный, но медленный Макс, слабая и быстрая девушка Блейз и промежуточный вариант – суровый мужчина Адам. Помню, в середине девяностых мы с друзьями вообще считали, что это один и тот же сериал, только персонажи почему-то названы иначе. Вторая и третья части сериала пошли своим путем – появился, например, еще более слабый и быстрый тинейджер Скейт; да и у Акселя прямых прототипов нет. Выбрав себе бойца по вкусу, геймеру предстояло пройти восемь уровней, под завязку набитых и обычными бандитами, и суровыми боссами. Одно из главных достоинств двухмерных beat 'em up – удобный мультиплеер. Места на экране отлично хватает для обоих геймеров, и музить мафиози вдвоем гораздо приятнее. А в Streets of Rage 2, помимо обычного прохождения, есть еще режим Duel – что-то вроде мини-файтинга с игровой механикой beat 'em up.





# РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй  
просто!  
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО  
НЕ БЫВАЕТ**



Command &  
Conquer 3 :  
Tiberium Wars  
Kane Edition DVD

2660 р.



Gothic 3 (US)

2240 р.



World of Warcraft:  
Burning Crusade  
Expansion Pack  
(UK Version)

1456 р.

- \* Быстрый и удобный поиск по сайту
- \* Профессиональные консультации продавцов
- \* Доставка в день заказа

Требуются курьеры! Достойные условия.  
Классный молодой коллектив.  
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите:  
sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

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



Все цены действительны на момент публикации рекламы



НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 15 АПРЕЛЯ  
2007 ГОДА**



## «ДЕВЧАЧИЙ» КОНКУРС

От журнала «Страна Игр»  
и компании **West Video**

Призы предоставлены  
компанией **West Video**

Выберите правильные ответы и отправьте их по адресу [doa@gameland.ru](mailto:doa@gameland.ru) до 15 апреля 2007 года с пометкой в теме письма (или на конверте) «Девчачий конкурс». Бумажные письма присылайте на адрес редакции (ищите в выходных данных журнала). И не забудьте полностью указать свои имя, фамилию и домашний адрес.

### НА КОНУ:

- DVD с фильмом **Dead or Alive (10 шт.)**
- Постеры фильма **Dead or Alive (10 шт.)**

### Вопросы:

На консолях какой фирмы никогда не выходили игры серии **Dead or Alive**?

- 1) Sony
- 2) Sega
- 3) Nintendo
- 4) Microsoft

Где проходили съёмки фильма?

- 1) Украина
- 2) Китай
- 3) Канада
- 4) Южная Корея

Кори Юэнь не ставил бои в фильме?

- 1) Дэнни цепной пёс
- 2) Перевозчик 2
- 3) Поцелуй дракона
- 4) Люди Икс

К экранизации какой игры продюсеры DOA не имеют отношения?

- 1) Castlevania
- 2) Resident Evil
- 3) House of the Dead
- 4) Onimusha

Свои ответы отправляйте на адрес [doa@gameland.ru](mailto:doa@gameland.ru) или обычный почтовый ящик редакции. В теме электронного письма или на конверте бумажного указывайте название конкурса: «Девчачий».







# Остановите мгновение!



## 13-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

**PowerColor**

Журнал «Страна Игр» и компания ATI проолжajú конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовыходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

**POWERCOLOR X1650 PRO**  
(256 MB GDDR3, 600/700 MHz CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу [supershot@gameland.ru](mailto:supershot@gameland.ru) (или обычному, почтовому) до 15 апреля 2007 года.

Обязательно указывайте в теме:  
конкурс «Остановите мгновение №13»

ПОБЕДИТЕЛЬ ДЕСЯТОГО ЭТАПА

**Ilan Thorn aka EVilglaz,**

[ilan\\_thorn@mail.ru](mailto:ilan_thorn@mail.ru)

ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO



«Скромно предлагаю вашему вниманию приложенное полотно маслом и компьютерной графикой из финального уровня «Реквием» блестящего (лысиной главного героя) Hitman: Blood Money. Вы помните главный принцип киллеров? Работать четко, бесшумно и свидетелей не оставлять, даже из числа мирного населения. И пусть с «бесшумно» в этом уровне невозможно, но вот «четко» получилось – ведь удалось повернуть такой трюк, как перебить всех и остаться с половиной линейки жизни (а при скучности противников это не так-то просто). Ах да, я забыл про «свидетелей не оставлять». А их тут целых два – тоже, кстати, достижение. К сожалению, жесткосердечный скрипт диктует поступки и вопрос «бить или не бить?» не стоит. Стоит другой – «в чью невинную черепушку загнать первую пулю?»



Реклама  
Лицензия ЗАО «Испирфас ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №0047 от 23.06.2005, выдана Россвязькультурой.



Почувствуй  
нашу  
**ЛЮБОВЬ**

[www.tnt-tv.ru](http://www.tnt-tv.ru)



## Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:  
Серий Лямуров  
ceril@gameland.ru

## РЕЦЕНЗИИ НА DVD

400  
РУБЛЕЙ

## ПИТЕР ПЭН: КОЛЛЕКЦИОННОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ

PETER PAN, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA

## ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9+DVD9
- ВИДЕО: 1.33:1
- ЗВУК: DPL2.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DISNEY ENHANCED HOME THEATER MIX 5.1 АНГЛИЙСКИЙ (DDS.1) И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.

## ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АУДИОКОММЕНТАРИЙ РОЯ ДИСНЕЯ, КИНОИСТОРИКОВ ДЖОНА КЭЙНМЕЙКЕРА, ДЖЕФФА КУРТИ И КРИТИКА ЛЕОНАРДА МАЛТИНА И СОЗДАТЕЛЕЙ МУЛЬТФИЛЬМА
- АНОНС НОВОГО МУЛЬТФИЛЬМА «ДИНЬ-ДИЛИНЬ» (2.24) (ДУБЛИРОВАНО НА РУССКОМ)
- ОТДЕЛЬНОЕ ПРОСЛУШИВАНИЕ ПЕСЕН «ПИТЕР ПЭН» (6.53)
- ЧИТАЕМ ВМЕСТЕ: ВЕСЕЛАЯ ЗАБАВА ПИТЕРА (НА АНГЛИЙСКОМ)
- УДАЛЕННАЯ ПЕСНЯ «ПИРАТСКАЯ ПЕСНЯ» (2.21)
- НЕТЛАНДИЯ: «ПОТЕРЯННАЯ ПЕСНЯ» (2.38)
- КЛИПЫ «NEVER LAND» И «THE SECOND STAR TO THE RIGHT» (3.15 И 2.58)
- ЧИТАЕМ ВМЕСТЕ ПО-АНГЛИЙСКИ (77.32) (НА АНГЛИЙСКОМ)
- НЕТЛАНДИЯ: ПОДГОТОВКА ПРОТАЩИХ МАЛЬЧИКОВ – 3 ИГРЫ: ЧЕМПИОНАТ ПО СУДОКУ; СРЕБЛБА ПО МИШЕНАМ; ВОЛШЕБНЫЙ ПОЛЕТ ДИНЯ (ДУБЛИРОВАНО НА РУССКОМ)
- ЛЕТАТЬ НЕ СПЛОЖНО: КАК СОЗДАВАЛСЯ «ПИТЕР ПЭН» (10.36)
- УОЛТ ДИСНЕЙ: «ПОЧЕМУ Я СДЕЛАЛ ЭТОТ МУЛЬТФИЛЬМ?» (7.44)
- ДИНЬ-ДИЛИНЬ: СКАЗОЧНАЯ ФЕЯ (8.27)
- ДРУГОЙ ПИТЕР ПЭН (21.04)
- ГАЛЕРЕЯ (8 ТЕМАТИЧЕСКИХ ФОТОГАЛЕРЕЙ)

## ФИЛЬМ:

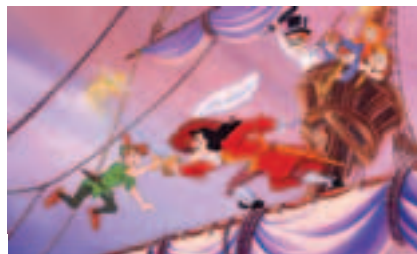
ОЦЕНКА:

## ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА:

«Питер Пэн» был написан Джеймсом М. Барри в начале XX века. Сначала пьеса покоряла театральные подмостки, потом была перенесена на киноэкран, тогда немой и чёрно-белый. Интересно, что во всех постановках до диснеевского мультфильма роль Пэна играла девушка. Сам Дисней полюбил этого героя ещё в детстве, и создание мультфильма для него было делом решённым. Притом, что книжка, безусловно, детская, история о мальчишке, который не хочет взрослеть, близка и понятна всем. Ведь если в детстве мы хотим поскорее повзрослеть, то, став взрослыми, как правило, стремимся вернуться в детство. И именно об этом писал Джеймс М. Барри – о детстве и непосредственности, о временах, которые уже не вернуть. Современному зрителю диснеевский «Питер Пэн» может показаться старомодным. Кто-то подметит ярко выраженную американизированность, но классика остаётся классикой. Так же, как и книжка, мультфильм затрагивает далеко не детские темы, и в отличие от современных постановок студии Дисней, наивность здесь не означает глупость, а морализаторство не раздражает прямолинейностью. Создателей можно поругать только за образ главного героя – Пэн подчистую проигрывает в выразительности своему антагонисту Капитану Крюку, даже Вэнди и Динь-Дилинь представлены ярче и интересней.

Это уже не первое издание «Питера Пэна» в России, но даже если у вас есть предыдущее, переиздание стоит того, чтобы потратиться на него. На этот раз студия проделала кропотливую реставрацию, и разница видна невооружённым глазом. Английская дорожка теперь представлена в фирменном пятиканальном формате студии Дисней. Наконец, вам понравятся многочисленные переведённые доп. материалы, расположившиеся на двух дисках. Самые интересные из них – аудиокomentarии создателей и киноисториков, а также «Другой Питер Пэн» – фильм о том, какие изменения претерпел мультфильм в процессе создания. Единственный недостаток – русская дублированная дорожка, представленная всего лишь в двухканальном Dolby Pro Logic 2.1. Поэтому рекомендуем смотреть на английском с русскими субтитрами и наслаждаться оригинальной речью и песнями.



## ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 19 ПО 25 МАРТА:

## ДЕЛАЙ НОГИ (HAPPY FEET, UPR/WARNER)

Очень неплохой мультфильм с танцующими и поющими пингвинами, получивший «Оскара». Довольно сомнительный выбор академии, учитывая сильнейшую конкуренцию со стороны прекрасного «Дома монстров» и умеренно хороших «Тачек». Тем не менее мы получим полноценный релиз, как и за границей. Анаморфный трансфер, наверняка отменного качества, русская дублированная пятиканальная дорожка и немного переведённых титрами доп. материалов (несколько новых сцен, пару видеоклипов, ещё всякой всячины по мелочи и, похоже, ни одного фильма о съёмках). Английская дорожка с русскими титрами прилагается.

## МОСТ В ТЕРАБИТИЮ (BRIDGE TO TERABITIA, СОЮЗ)

Фильм по мотивам книги Кэтрин Паттерсон продолжает линию экранизаций фэнтези среднего качества – продюсеры «Хроник Нарнии» решили заполнить нишу до выхода второй части. Фанатам книжки могут не понравиться изменения и вольности создателей фильма. Поэтому смотреть рекомендуется в основном поклонникам киножанра, которые готовы пожертвовать качеством и размахом постановки ради ещё одного погружения в мир фэнтези. Анаморфный трансфер, две русские дорожки в DD5.1 и DTS и английское стерео с русскими субтитрами – собственно, это всё, что может предложить издание, никаких доп. материалов на диске не будет.

## ПАРАГРАФ 78: ПУНКТ ПЕРВЫЙ (СР)

Создатели «Антикиллеров» и «Жести» решили продолжить «радовать» зрителя так называемым жанровым российским кино. Теперь для большего эффекта они решились на трюк Warner с продолжениями Матрицы. Только с разницей в месяц между частями, чтобы растянуть «удовольствие» и сэкономить на рекламной кампании. Вместо обещанного фантастического триллера мы получили нечто разговорное с кучей надуманных конфликтов и разборок. Пока что российские эксперименты с жанровым кино терпят неудачу. Первое издание включит в себя анаморфный трансфер, русские дорожки в DD5.1 и DTS и, возможно, небольшой фильм о съёмках. Наверняка позже выйдет бокс обеих «пунктов» с расширенной секцией доп. материалов.

## ПРИКРЫТИЕ-ОДИН: ФАКТОР АИДА (HADES FACTOR, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

Двухсерийный мини-сериал о терроризме и смертельном вирусе на первый взгляд ничем не привлекает, но когда начинаешь читать имена создателей и актёров, становится интересно. Картина снята по роману Роберта Ладлэма, автора книг о Борне. Мик Джексон – режиссёр «Телохранителя» и «Вулкана», который, правда, сейчас работает в основном на телевидении. А в главных ролях – Стивен Дорфф, Мира Сорвино и Анжелика Хьюстон. Как всегда, у Sony на DVD только пятиканальная русская дорожка и широкоэкранный трансфер.

С 26 МАРТА ПО 1 АПРЕЛЯ

## ПРИЗРАЧНЫЙ ГОНЩИК (GHOST RIDER, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

Marvel, похоже, собирается выжать из своего каталога супергероев всё до последней капли – 18 проектов на ближайшие 3 года. Пока мэйджоры пекут высокобюджетные постановки, Lions Gate стабильно штампует фильмы и мультфильмы с менее известными торговыми марками. «Призрачный гонщик» во многом похож на «Сорвиголову» этого же режиссёра – средней руки постановка с соответствующими сценарием и режиссурой. Издание, с одной стороны, порадуёт полутора часами переведённых синхронно доп. материалов, а, с другой, расстроит отсутствием оригинальной английской дорожки. Почему-то Sony решила, что России хватит и пятиканальной русской дорожки с анаморфным трансфером.



## РЕЦЕНЗИИ НА DVD

350  
РУБЛЕЙ

## ШКОЛА НЕГОДЯЕВ

SCHOOL FOR SCOUNDRELS, WEST

## ИНФОРМАЦИЯ:

- ▶ ДИСКИ: DVD9
- ▶ ВИДЕО: 2.40:1 (16X9)
- ▶ ЗВУК: DD 5.1 И DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DDS.1 АНГЛИЙСКИЙ
- ▶ СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, УКРАИНСКИЕ

## ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ▶ «ТО, ЧТО ВЫ НЕ УВИДЕЛИ» – ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ (19.28)
- ▶ НЕУДАЧНЫЕ ДУБЛИ (2.08)
- ▶ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ОКОНЧАНИЕ (4.04)
- ▶ ТРЕЙЛЕРЫ: ОРИГИНАЛЬНЫЙ И ДУБЛИРОВАННЫЙ (2.16, 2.16)
- ▶ АНОНСЫ: КИРПИЧ, БЕССТРАШНЫЙ, ПАРФЮМЕР



## ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊😊😊

«Школа негодяев» – яркий пример классной идеи, которую так и не сумели довести до ума. Задумка не нова, фильм Тодда Филлипса, режиссёра «Старски и Хатч» и «Дорожного приключения», содран с английской чёрной комедии 1960 года. По сюжету, «дипломированный» неудачник Роджер Уодделл (Джон Хидер) решает записаться на тайные курсы к доктору Пи (Билли Боб Торнтон), который готов из любого лузера сделать настоящего мужчину. Однако в процессе доктор Пи западает на девушку своего «падавана», и тут начинается битва учителя и ученика.

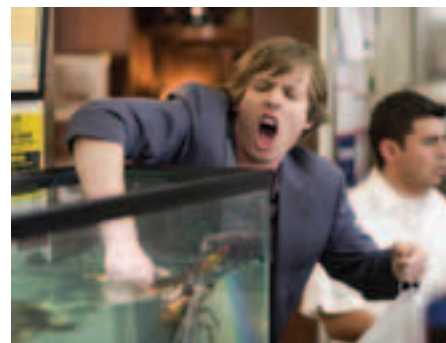
На словах выглядит заманчиво, завязка предоставляет множество возможностей для едких шуток и чёрного юмора. Но фильм не только упускает эти возможности, но даже на территории безопасной американской комедии умудряется быть скучным и часто не смешным. Джон Хидер не заметен даже на фоне расслабленной игры именитых коллег. А Билли Боб, Майкл Кларк Данкан и Бен Стиллер просто присутствуют на экране, хотя по большому счёту им и работать-то особо не с чем. Ко всему прочему, картина страдает от перепадов «настроения». Сначала это комичная история про полного неудачника, потом молодёжная комедия со стандартными для жанра гэгами, а под финал – настоящая мелодрама, тоже молодёжного разлива. Хорошо хоть, что она лишена «туалетного» юмора, да и то что-то подобное в виде шуточки о газовом баллончике в лифте всё же присутствует.



## ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊😊😊

В целом, наше издание почти такое же, как первозонное, однако несколько отличий всё же есть. Приобретая русский DTS, мы лишились аудиокomentarия режиссёра и сценариста, и это стандартная практика для данного издателя. Но самое главное, что мы получили театральную версию фильма, тогда как в первой зоне вышла также и расширенная (Unrated). Она длиннее обычной примерно на 5 минут и включает несколько дополнительных, но необязательных сцен, поэтому потеря невелика. Доп. материалов немного, и они малоинтересны. К примеру, фильм о съёмках «То, что вы не увидели» больше глуповато шутит о создателях и актёрах, чем рассказывает о создании фильма. Неудачные дубли умеренно забавны, а альтернативное окончание довольно сильно отличается от того, что попало в картину.



## ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

## С 22 МАРТА:

300 СПАРТАНЦЕВ  
(300, КАРО ПРЕМЬЕР)

- ▶ ЖАНР: ПСЕВДОИСТОРИЧЕСКИЙ БОЕВИК
- ▶ РЕЖИССЕР: ЗАК СНАЙДЕР
- ▶ В РОЛЯХ: ЖЕРАР БАТЛЕР, ДЭВИД УЭНЕМ, ЛЕНА ХЭЙДИ

Экранизация комикса культового Фрэнка Миллера может оказаться захватывающим зрелищем. Ведь у руля стоит Зак Снайдер, который 3 года назад порадовал отменным римейком классики Джорджа А. Ромера «Рассвет мертвецов». Бюджет у картины небольшой (всего 60 миллионов), поэтому фильм обошёлся без звёздных имён. Внешне и технологически «300 спартанцев» близки к «Городу грехов», только на этот раз изображение стилизовано цветное.

РЕНЕССАНС  
(RENAISSANCE, CP)

- ▶ ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D) / ФАНТАСТИКА / ДЕТЕКТИВ
- ▶ РЕЖИССЕР: КРИСТИАН ВОЛЬКМАН
- ▶ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): ДЭНИЕЛ КРЭЙГ, КЭТРИН МАККОРМАК, ДЖОНАТАН ПРАЙС, ЙЕН ХОЛМ

Наконец-то до нас добрался «Ренессанс» – трёхмерный чёрно-белый французский мультфильм, детектив в фантастическом сеттинге. Здесь стиль часто преобладает над сутью, сценарий и диалоги не блещут оригинальностью, а действие нередко тормозит, и зрителя настигает скука. Но если смириться с этими особенностями, присущими европейской анимации для взрослых, то пропускать столь редкого и стильного гостя не стоит. Тем более в школьные каникулы, когда кинотеатры оккупируют отряды детских мультфильмов.

ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ  
(TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES, WEST)

- ▶ ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D) / БОЕВИК
- ▶ РЕЖИССЕР: КЕВИН МУНРО
- ▶ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): МАКО, САРА МИШЕЛЬ ГЕЛЛАР, КРИС ЭВАНС, ЧЖАН ЦЫИ, ПАТРИК СТОАРТ, КЕВИН СМИТ, ЛОУРЕНС ФИШБЕРН

Звёзды начала 90-х вернулись. Пережив три полнометражных фильма в новом веке, они решились на покорение трёхмерной анимации. Режиссёр новых «Черепашек» замечен в создании видеоигры Frenzy Flyers (Midway), и, по сути, это его дебют не только в полном метре, но и в анимации. Поэтому многого ждать от новых TMNT не стоит – это среднего качества экшн-мультфильм для подростков.

## С 29 МАРТА:

НАВСИКАЯ ИЗ ДОЛИНЫ ВЕТРОВ  
(KAZE NO TANI NO NAUSHIKA, РУССКИЙ РЕПОРТАЖ)

- ▶ ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ
- ▶ РЕЖИССЕР: ХАЯО МИЯДЗАКИ

Что-то наши прокатчики зачистили с прокатом хороших, но совсем не новых фильмов. Недавно выпустили фильм Гиллермо дель Торо пятилетней давности, а теперь в прокат выходит «Навсикая из долины ветров» Хаяо Миядзаки, которой уже 23 года. Но не обращайтесь внимания – видели вы этот мультфильм или нет, посмотреть его на экране кинотеатра – большая удача. Не упустите её.

МИСТЕР БИН НА ОТДЫХЕ  
(MR. BEAN'S HOLIDAY, UIP)

- ▶ ЖАНР: КОМЕДИЯ
- ▶ РЕЖИССЕР: СТИВ БЕНДЕЛЭК
- ▶ В РОЛЯХ: РОУЭН АТКИНСОН, УИЛЛЕМ ДЭФО

Роуэн Аткинсон обещает, что это последний фильм с его самым знаменитым героем Мистером Бином. На этот раз наш недотёпа отправится чудить на отдых во Францию. Конечно, «Бин» – зрелище на любителя, но такой юмор сейчас – большая редкость. Ведь герой Аткинсона почти всё время молчит, что возвращает нас во времена Чаплина и его немых комедий. Поэтому смотреть или нет – дело вкуса.



# EVIL DEAD: БЕНЗОПИЛА, ДВУСТВОЛКА И ТОПОР



Автор:  
Катя Тонечкина  
chasey\_lain83@mail.ru

**Т**е читатели «Страны Игр», которые застали эпоху видеозалов, должны хорошо помнить фильм «Зловещие мертвецы». В течение нескольких лет эта картина, наравне с «Терминатором», «Чужим», «Кошмаром на улице Вязов», входила в список безусловных хитов, всякий раз собиравших переполненный зал. Зрители постарше, наблюдая, как зверствуют залитые красным сиропом чудовища, качали головами и потрясённо бормотали: «Что вытворяют, ироды...». Зрители же помладше в ужасе закрывали на самых страшных сценах глаза ладошками, испуганно визжали и на следующий день восторженно хваливали шедевр Сэма Рэйми одноклассникам, вызывая тем самым очередную волну ажиотажа. В некоторых салонах «Зловещие мертвецы» шли месяцами, многие зрители ходили на них по пять-семь раз, заучивая наизусть сюжетные линии и диалоги. Как сейчас помню один из своих походов в киносалон. Мучительное получасовое ожидание фильма «Робот-полицейский». Владелец зала виновато разводит руками – кассету так и не принесли – и спрашивает, что мы желаем посмотреть взамен.

Зрители не колеблясь голосуют за «Зловещих мертвецов». Продолжению картины судьба также уготовила участь видеозальной мегаклассики. Помню, с каким сумасшедшим восторгом мы распознали во второй серии убийную комедию: теперь можно было не только вопить от страха, вжимаясь в спинку неудобного кресла, но и хохотать до слез. Третья часть добралась до нас к закату видеосалонов: во многих семьях уже появились видеомагнитофоны, а по всему городу расплодился прокаты, в которых за пять, кажется, рублей и оставленный под залог паспорт можно было взять на сутки любую кассету. Тихо, без шумных похорон и траурных митингов, видеосалоны скончались. Но «Зловещие мертвецы», слава Богу, продолжают жить. Они перенесли многочисленные издания и переиздания, побывали почти на всех существующих типах носителей, их нередко крутят по кабельным и иногда даже центральным каналам. Трилогия Сэма Рэйми по сей день занимает одно из самых почетных мест в коллекции любого почитателя ужастиков. Четвертой части картины мы так и не дождались. Однако, начи-

ная с 2000 года, славная компания THQ старательно выпускает электронные игры по легендарному циклу Рэйми, причем от серии к серии они становятся все лучше и лучше. А тут еще в 2008 году американские киноделы, поймавшие кураж в переделке фильмов ужасов старой школы, обещают осчастливить нас римейком первых «Зловещих мертвецов». Да и сам Рэйми, который, как известно, сейчас подзабыл о своем малобюджетном прошлом и снимает преимущественно гламурных «Спаyderменов», нет-нет да пускает иной раз ностальгическую слезу и клятвенно обещает, что как только закончит возиться с «Человеком-пауком», так жахнет разом из всех орудий фильмом «Зловещие мертвецы 4». Четверть века прошло, а мертвецы Рэйми и теперь живее всех живых. И на покой, похоже, в ближайшее время не собираются. Чем не повод поговорить о старожиле?.. Вот только если я иной раз позволю себе чрезмерно восторженный тон, то вы не сердчайте, хорошо? Все-таки для моего поколения киноцикл Рэйми остался такой же незабываемой прелестью, как жвачка «Апельсиновая» и напиток «Тархун».

## Вызывающий гьявола

Сэм Рэйми родился 23 октября 1959 года в американском городке Роял Оук, штат Мичиган. Детство Сэма, четвертого ребенка в многодетной семье, ничем не отличалось от детства обычного американского мальчишки: маленький Рэйми играл в бейсбол, зачитывался комиксами про «Человека-паука», исправно наведывался в кинотеатр и обожал забавные короткометражки комиктруппы «Три недотепы» (Three Stooges). Заинтересовался кинематографом Сэм в одиннадцать лет, когда его отец принес домой любительскую кинокамеру Super 8. В одном из интервью режиссер вспоминает, сколь удивительной и прекрасной показалась ему возможность запечатлеть на пленке мгновения реальной жизни, смонтировать их и получить видео, совершенно не похожее на то, что снималось первоначально. В тринадцать лет Сэм, накопив денег, купил собственную камеру и начал вместе со старшим братом снимать любительские короткометражные фильмы. Собственно, именно тогда и были придуманы многие визуальные трюки, ставшие впоследствии фирменными





**1** Два рыбака, стоящих в кадре к зрителю спиной, это Сэм Рэйми и Роберт Тэйперт, решивших забавы ради сняться в своем фильме в крохотной камео-роли.

**2** Покачивающееся на ветру сооружение, монотонно бьющееся о стенки дома, перекечало в «Зловещих мертвецах» напрямую из фильма «В лесах». По мнению Рэйми, данная сцена должна была способствовать нагнетанию тревожной и нервной обстановки.

**3** Сцену расчленения демона на составные части сопровождает культовая фраза Эша: «Мы не можем зарыть в землю Шелли. Она ведь наша подружка» (на скриншоте представлено то, что парни сотворили с подругой).

**4** Да, это именно она. Верная бензопила Эша, с которой он проигрет через огонь и воду.

«фишками» цикла о зловещих мертвецах. В 1975 году состоялась эпохальная встреча: Рэйми познакомился с молодым Брюсом Кэмпбеллом, впоследствии исполнившим главную роль во всех трех частях «Зловещих мертвецов». У молодых людей были сходные увлечения: оба они безумно любили кино, оба желали снимать собственные фильмы. Какое-то время Сэм и Брюс посещали кинематографические курсы, затем начали снимать любительские микробюджетки, потом занялись коммерческим видео и рекламой. Роман Рэйми с высшим образованием был недолог, но плодотворен. В Мичиганском Университете, где Сэм некоторое время обучался премудростям английского языка, он познакомился с Робертом Тэйпертом, соседом по комнате его старшего брата (того самого, с которым они в юном возрасте снимали короткометражки). Тэйперт постигал азы экономики и собирался сделаться кинопродюсером. Тэйперт, Рэйми и Брюс Кэмпбелл сдружились на почве любви к кинематографу и вскорости открыли собственную студию Renaissance Pictures. По-

нятное дело, съемки фильмов про упырей и маньяков ни в коем случае нельзя было прерывать ради чтения учебников и зубрежки лекций, поэтому Рэйми бросил университет. Кэмпбелл же, обучавшийся в Западно-Мичиганском Университете, понял это еще раньше – на осознание несовместимости демонов и высшего образования ушло всего полгода. Сняв несколько довольно милых короткометражек, ребята задумались о том, что неплохо было бы сделать полноценный художественный фильм. Однако чтобы делать Большое Кино, требовались Большие Деньги, которых, разумеется, у наших героев не было. Следовательно, надо было эти Большие Деньги добыть. Но как? Грабить банк энтузиасты не рискнули, а вместо этого решили... снять еще одну любительскую короткометражку, показать ее потенциальным инвесторам и убедить их тем самым, что они смогут с умом распорядиться выданными деньгами. Так на свет появился получасовой любительский фильм «В лесах» (Within the Woods, 1979). Сценарий его написал

Рэйми, он же и уселся в режиссерское кресло. Тэйперт и Кэмпбелл выступили продюсерами; Брюс, кроме того, еще и исполнил в картине главную роль. Бюджет фильма составил тысячу шестьсот долларов. Снимали картину на камеру Super 8 в загородном доме семейства Тэйпертов. Премьера фильма «В лесах» состоялась в одном из небольших детройтских кинотеатров, перед началом показа запланированного фильма. Несмотря на то что качество было бы сделать полноценный фильм желать много лучшего, зрителям микробюджетная короткометражка пришлась по вкусу. После этого Рэйми, Тэйперт и Кэмпбелл начали странствовать по Детроиту и показывать «В лесах» разным бизнесменам, уговаривая их вложиться в будущий полномасштабный проект. Удивительно, но некоторые затерроризированные настойчивыми юношами предприниматели сдавались, и вскорости у парней набралось почти сто тысяч долларов. В ноябре 1979 года наши киноэнтузиасты приступили к съемкам фильма «Книга мертвых» (The Book of the Dead),

### «Зловещие мертвецы» по-итальянски

В Италии, где традиционно существовала полная неразбериха с названиями фильмов ужасов, первые две части «Зловещих мертвецов» были выпущены под названиями «Дом» (La Casa) и «Дом 2» (La Casa 2) соответственно. Герои местного трэш-кинематографа не преминули воспользоваться раскрученной серией и быстро произвели на свет несколько свободных продолжений (не имевших, впрочем, к оригинальному сюжету Рэйми почти никакого отношения) – в 88-ом году Умберто Ленци снял третью часть «Дома», а Фабрицио Лауренти – четвертую. В 1990 году к честной компании присоединился небезызвестный Клаудио Фрагасо, снявший пятую часть цикла. Смотреть эти фильмы стоит, пожалуй, лишь ярким поклонникам итальянского хоррора, всех остальных зрителей они вряд ли заинтересуют.





впоследствии сменившего название на привычных «Зловещих мертвецов». Молодые кинематографисты столкнулись с уймой сложностей и препятствий – крошечный бюджет, отсутствие реквизита, трудности со съёмочной площадкой... Всего и не перечислить. Но парни выдержали все испытания, и 15 октября 1981 года торжественно представили свой фильм американской публике. Американская публика приняла фильм с некоторой прохладцей. Кто знает, как сложилась бы судьба одного из самых популярных хоррор-циклов минувшего века, если бы создатели не рискнули привезти его на Каннский кинофестиваль в мае 1982 года. Там фильм увидел Стивен Кинг и дал ему самую высокую оценку. «Настоящая черная радуга хоррора!» – в свойственной ему аллегоричной манере восхищался маэстро ужаса. Вскоре он сподобился написать на фильм полноценную рецензию, которую прокатчики тут же разорвали на цитаты. Фильм ждал сумасшедший успех в Европе, после которого второй волной накатил и успех в США. В 1985 году Рэйми вместе с остальными членами студии Renaissance Pictures закончил

работу над фильмом «Волна преступности» (Crimewave, 1985), довольно милой бездельюшкой, не снискавшей, впрочем, никаких кинолауров. 10 мая 1986 года начались съемки второй части картины «Зловещие мертвецы». Вновь в качестве режиссера выступил Сэм Рэйми, а роль главного персонажа исполнил Брюс Кэмпбелл. На этот раз бюджет фильма был куда как солиднее и составлял почти четыре миллиона долларов. «Зловещие мертвецы II» получились весьма и весьма пристойными, успешно окупившись и закрепили за Рэйми титул мастера комедийных ужасов. В 1990 году на большие экраны вышел фильм Сэма Рэйми «Человек тьмы» (Darkman), довольно приличный приключенческий триллер, выполненный в стилистике комикса. И хотя фильм был воспринят зрителями и критиками без особого восторга, вложенные деньги он отбил с лихвой и дал возможность Рэйми приступить к работе над третьей частью «Зловещих мертвецов» – фильмом «Армия тьмы». После «Армии тьмы» Рэйми пробовал себя в разных жанрах. В 1995 году он снял фильм «Быстрый и мертвый» (The Quick and the Dead), по-

жалуй, второй пристойный американский вестерн 90-х после гениального «Непрощенного» (Unforgiven, 1992) Клинта Иствуда. В 1998 году Сэм закончил работу над интересной и умной драмой «Простой план» (A Simple Plan), ознаменовавшей переход режиссера Рэйми на иной кинематографический уровень. В 1999 он представил публике спортивную драму «Ради любви к игре» (For Love of the Game), а в 2000 – мистический триллер «Дар» (The Gift). После этого экс-маэстро хоррора взялся за экранизацию комиксов о «Человеке-пауке». Карьера Брюса Кэмпбелла оказалась куда как менее успешной – голливудской звездой он не стал, оставшись актером для фильмов «класса Б», что, впрочем, наверное и к лучшему. Все-таки образ обаятельного Эша плохо сочетается с глянцевым лоском и большими деньгами. Кэмпбелл охотно снимается в небольших камео-ролях в новых фильмах Рэйми, нередко появляется на съемочных площадках малобюджетных проектов (нельзя не упомянуть его отличную игру в комедийном хорроре Дона Каскарелли «Бабба Хо-Теп» (Bubba Ho-ter, 2002)) и с большим удоволь-

ствием озвучивает компьютерные игры (помимо трех игр серии Evil Dead Кэмпбелл подарил голос персонажам игр Tachyon: The Fringe, Pitfall 3D: Beyond the Jungle, Spider-Man, Spider-Man 2 и Ant Bully). Роберт Тэйперт же деятельно продюсирует телевизионные фантастические сериалы и среднебюджетные фильмы ужасов.

**Съешь это!**

Сюжет короткометражки «В лесах» никакой особенной оригинальностью не отличается. Впрочем, от любительского фильма, снятого в течение нескольких дней, сложно ожидать чего-то особенного. Итак, две молодые пары снимают фермерский домик, чтобы отдохнуть на выходных. Прогуливаясь по живописным окрестностям, одна из парочек решает устроить пикник. Копая яму для разведения костра, юноша случайно разорывает древнюю индейскую могилу. Лесному демону это безобразие не нравится: он овладевает телом бедолаги и принимается потрошить его друзей. Фильм «В лесах» интересен в первую очередь тем, что послужил основой для будущих «Зловещих мертвецов». Многие сюжетные ходы и операторские приемы из этой короткометраж-

**1** «Некрономикон» – «Книга Мертвых». Приумал ее писатель Говард Лавкрафт, однако среди людей, интересующихся оккультными науками, немало и таких, что верят, будто «Некрономикон» существовал в действительности. Огня из гипотез гласил, будто фантасм выступил в качестве «приемника космических внушений». Вселенная якобы сама открыла перед писателем все свои карты, и тому только и оставалось, что старательно записывать. Рэйми, конечно, в это не верил. Ему просто нравились мрачные рассказы Лавкрафта.

**2** Прослушав запись, сделанную на этом магнитофоне, наши герои открыли врата в мир демона. Небольшое изыскание помогло установить, какое же заклинание вызвало на свет кровавожадных страшилищ. На смеси из разных языков произносится фраза: «Сэм и Роб – путешественники на дороге». Очевидно, что это продолжение шутки, связанной с появлением Сэма Рэйми и Роберта Тэйперта в роли голосующих на дороге рыбаков.





ки напрямую переключали в культовый хоррор Рэйми. Поэтому «В лесах» представляет особенный интерес для почитателей цикла и поклонников творчества Рэйма – весьма занятно посмотреть, как все начиналось. К сожалению, в приемлемом варианте отыскать эту короткометражку нереально. В Интернете циркулирует бутлег ужасающего качества, официально же картина никогда не издавалась. Причин тому две: во-первых, создатели фильма не обладали правами на использованную в картине музыку (для любительских фильмов это обычное дело), во-вторых, сам Рэйми считает короткометражку «В лесах» слишком дурной, чтобы её демонстрировать широкой публике. «Детская самоделка», – с пренебрежением в голосе констатирует Сэм. «Зловещие мертвецы» – это римейк фильма «В лесах», выполненный с куда большим бюджетом, снятый на более-менее пристойную камеру, смонтированный и озвученный в студии. Основная сюжетная линия осталась почти неизменной – группа молодых людей отправляется в заброшенный домик, чтобы весело провести уикэнд. Вскоре ребята ухитряются разозлить кровожадных демонов, после чего начинается крова-

вая вакханалия. Рэйми, найдя под впечатлением от рассказов писателя Говарда Лавкрафта, ввел в повествование книгу «Некрономикон», заклинания из которой способны были пробуждать демонов. Собственно, именно прослушивание записанных на магнитофон отрывков из «Некрономикона» и навлекло на героев картины гнев зловещих мертвецов. Одной из отличительных особенностей «Зловещих мертвецов» было удивительное сочетание «хоррорных» элементов и бескомпромиссного черного юмора. Нагоняя на зрителей панический страх, создатели картины иронизируют и подтрунивают над жанром в целом и даже над самими собой. Литры самодельной крови, расчлененные тела, покрытые ужасными нарывами деформированные головы и конечности демонов – это жутко и забавно одновременно. Вторая часть «Зловещих мертвецов» является сразу и сиквелом, и римейком части первой. А всё из-за того, что создателям не удалось добиться от компании-правообладателя разрешения на использование материалов первой картины. Поэтому Рэйми со товарищи пришлось переснимать ключевые эпизоды

«Зловещих мертвецов», чтобы разъяснить зрителям второй части, что же произошло в части первой. В результате сюжет претерпел некоторые изменения – в проклятый дом главный герой Эш и его подруга отправились вдвоем, демон овладел телом девушки, и парень был вынужден ее упокоить. После этого в дом прибыло еще несколько человек, чем не преминули воспользоваться рассерженные духи. Вторая часть, являясь номинально фильмом ужасов, все-таки в большей степени зубодробительная пародия на первых «Зловещих мертвецов» и жанровую классику. Многочисленные эпизоды картины прочно вошли в золотой фонд хоррора, фильм буквально разорвали на цитаты, которые сейчас можно встретить не только в жанрово близких работах, но и в высокопоставленном арт-хаусе и мегабюджетных голливудских проектах. В «Армии тьмы» (Army of Darkness, 1992), третьей части «Зловещих мертвецов», Сэм Рэйми сделал окончательный жанровый выбор. Самый дорогой фильм цикла (бюджет его составил примерно одиннадцать миллионов долларов) представлял собой уже не ужастик, но уморительнейшую

фэнтезийную комедию, в которой от фильма ужасов почти ничего не осталось. По сюжету, Эш попадает в далекое прошлое, в мир магии и меча. Дела у людей в этом дивном мире идут весьма скверно – мало того что повсюду кипят междоусобные войны, так еще и зловещие демоны то и дело вытворяют всякие пакости. Впрочем, Эшу дела до судьбы человечества нет, его единственное желание – вернуться обратно в свое время. С этой целью он похищает у демонов «Некрономикон». Однако при похищении он допускает оплошность – путает защитное заклинание, и теперь высвободившиеся орды кровожадных монстров собираются стереть человечество с лица Земли. Эш, смазав свою верную двустволку и почистив бензопилу, встает на защиту людей. «Один человек, один миллион зловещих мертвецов... Шансы почти равны». Любопытное обстоятельство: существуют две разные концовки картины. В первой Эш, попав в настоящее, сталкивается в родном супермаркете с ведьмой, во второй – перепутав дозу волшебного снадобья, попадает в далекое будущее и оказывается в постапокалиптической Англии. Первоначально планировалось выпустить

**1** Кровь, льющаяся из розетки и стекающая внутрь лампочки, – это одна из наиболее занятных находок «Зловещих мертвецов».

**2** Кровь, капаящая на проектор и заливающаяся проектируемый им экран. История появления этой сцены весьма забавна – некто Энди Грэйнджер, друг Кэмпбелла и Рэйми, узнав, о том, что те собираются снимать фильм, посоветовал им: «Парни, что бы вы ни творили, обязательно делайте так, чтобы все время кровь стекала вниз по экрану». Рэйми со товарищи совету не вняли, но в качестве данни уважения другу, придурили сцену с проектором.

**3** Многие актеры покинули фильм после того, как были отсняты ключевые эпизоды. И поэтому вместо них Рэйми использовал статистов. Из-за бюджетных ограничений не было никакой возможности посылать скожих с оригинальными исполнителями людей, поэтому в разных сценах некоторые персонажи выглядят по-разному.





фильм со второй концовкой, она вполне соответствовала духу цикла – в финальных кадрах каждой из частей цикла Эш оказывается в безвыходной ситуации. Однако представители компании-дистрибьютора остались концовкой недовольны, указав, что она слишком мрачная и гнетущая, и потребовали пойти на поводу у зрителей. В итоге в кинотеатрах прошла версия с концовкой в супермаркете, на видео же во многих странах угодил фильм с постапокалиптическим финалом. Кроме того, существует несколько версий фильма различной степени «цензурности». Получилось так из-за того, что Universal Pictures надеялась, что картина получит от Американской Киноассоциации рейтинг PG-13, не накладывающий слишком строгих возрастных ограничений. А пугливая ассоциация вклеила исходному материалу рейтинг NC-17, запрещавший показывать фильм лицам моложе семнадцати лет. Студийные цензоры взяли за ножницы и выкромали различных сцен почти на двенадцать минут. Впрочем, и этого оказалось недостаточным – фильму присвоили рейтинг R, согласно которому лица моложе семнадцати лет допускались на просмотр исключительно в сопровождении взрослых. Позднее на видеокассетах и DVD стали появляться версии, в которых вырезанные сцены

были полностью или частично восстановлены.

**Прегки, гети, внуки**

Кинематографические истоки «Зловещих мертвецов» отыскиваются без особого труда, благо в каждой части картины создатели едва ли не в слух их оглашают. Во-первых, это классические слэшеры 70-х – «У холмов есть глаза» (The Hills Have Eyes, 1977) Уэса Крейвена, «Техасская резня бензопилой» (The Texas Chain Saw Massacre, 1974) Тоба Хупера и «Сияние» (The Shining, 1980) Стэнли Кубрика. Во-вторых, это мистические триллеры «Кэри» (Carrige, 1976) Брайана Де Пальмы, «Ребенок Розмари» (Rosemary's Baby, 1968) Романа Полански и легендарный фильм ужасов «Изгоняющий дьявола» (The Exorcist, 1973) Уильяма Фридкина. Потомков же у «Зловещих мертвецов» несравнимо больше. Во-первых, следует отметить два зубодробительных фильма Питера Джексона, человека, чья режиссерская судьба как две капли воды похожа на судьбу Сэма Рэйми. В 1987 году Джексон снял уморительнейшую пародию на фантастические фильмы о пришельцах – картину «Дурной вкус» (Bad Taste, 1987), в которой группа героев сражалась с плотоядными пришельцами, пожаловавшими на Землю, дабы полакомиться нежно любимой ими че-

ловечиной. А в 1992-ом он же снял легендарную «Живую мертвечину» (Dead Alive, 1992). Надо ли говорить, что основным источником вдохновения для Джексона были «Зловещие мертвецы»? Даже заглавие его второй картины – Dead Alive – это перевернутое задом наперед название фильма Рэйми Evil Dead. В 85-ом итальянский режиссер Ламберто Бава (сын легенды итальянского хоррора Марио Бава) вместе с королем кошмаров Дарио Ардженто выпустили фильм «Демоны» (Demoni), представлявший собой своеобразную вариацию на тему «Зловещих мертвецов». В картине этой зрители подверглись нападению демонов во время просмотра в кинотеатре фильма, весьма сильно напоминавшего шедевр Сэма Рэйми. Чтобы перечислить все фильмы, создатели которых вдохновлялись «Зловещими мертвецами», не хватит никакого места. Посему буду закругляться. Упомяну лишь напоследок фильм, премьеры которого поклонники оригинальной трилогии Рэйми ожидают сейчас сильнее всего. Летом сего года на экраны должна выйти картина Брюса Кэмпбелла «Меня зовут Брюс» (My Name is Bruce), по сюжету которой самого Кэмпбелла путают с сыгранным им в «Зловещих мертве-

цах» Эшем, в результате чего он вынужден схлестнуться в смертельном поединке с настоящими чудовищами. По мотивам «Армии тьмы» в 2005 году выпущена довольно симпатичная одноименная настольная ролевая игра. Кроме того, в том же 2005-м свет увидела карточная игра по мотивам третьей части цикла Сэма Рэйми. Легенда гласит, что в 1993 году существовала еще одна настольная игра по сюжету «Армии тьмы», изданная ныне покойной компанией Leading Edge. Судя по всему, состояла она из книги правил и двенадцати наборов миниатюрных моделек персонажей. Увы, сама я игру эту не видела и ничего о ней сказать не могу. Существует несколько комиксов, посвященных похождениям Эша, среди которых выделяются довольно милые кроссоверы, вроде «Армии тьмы против Ре-Аниматора» (Army of Darkness vs. Re-Animator), «Человек тьмы против Армии тьмы» (Darkman vs. Army of Darkness) и даже «Эш против Дракулы» (Ash vs. Dracula). Вы не поверите, но по мотивам первых двух частей «Зловещих мертвецов» был поставлен мюзикл! Режиссер-постановщик мюзикла Кристофер Бонд уверял всех, что превращение легендарного хоррора Рэйми в музыкальный спектакль – был впол-

**1** В те далекие дни, когда компьютеры были слабыми и беспомощными, все спецэффекты приходилось делать вручную. Так, например, в сцене, где безголовая Линга гоняется с бензопилой за Эшем, ее пластиковое тело возит находящийся вне кадра помощник, лежащий на скейте, сверху на растяжке удерживает муляж пилы, а Брюс Кэмпбелл прыгает вокруг, стараясь ни на кого не наступить и не запутаться в веревках.

**2** Сцена с зеркалом – фирменная «фишка» Рэйми. В каждой части «Зловещих мертвецов» есть эпизод, в котором Эш смотрит в настенное зеркало, после чего начинаются неприятности.

**3** Сцена, в которой поработавшая демонами рука Эша бьет об голову героя тарелки и заставляет его выплевывать умопомрачительные кульбиты, снималась без гублеров и страховки. Кэмпбелл действительно бросал себя на стены и пол, ломал об лоб тарелки и делал в воздухе гивные кувырки.



1



2



не логичный и напрашивавшийся шаг. Время показало, что Бонд был прав, — мюзикл прошел с большим успехом, пришлось по вкусу зрителям и создателям оригинального фильма.

В виртуальном пространстве зловещие мертвецы завелись в далеком 1984 году, когда компания Palace Software выпустила для платформы Commodore 64 довольно симпатичную игру The Evil Dead. В ней нам предстояло исполнить роль Эша, сражающегося в заброшенном доме с кровожадными монстрами. В дом, в котором, кстати, как и в фильме, помимо Эша прячутся и его друзья, постоянно пытается проникнуть пакостная демоническая субстанция, а наш герой должен успевать закрывать окна, дабы его приятелей не поработили зловещие мертвецы. Как и в фильме, главная задача Эша — спалить проклятый «Некрономикон». И хотя игра сейчас смотрится крайне архаично, поклонникам цикла Рэйми я настоятельно советую ее отыскать и попробовать поиграть. В The Evil Dead присутствует то, чего не хватает многим современным «игроизациям», — дух оригинального фильма. А это, поверьте, немало стоит.

Следующая игра о приключениях Эша увидела свет лишь через шестнадцать лет — в 2000 году компания THQ из-

дала разработанную компанией Heavy Iron Studios игру Evil Dead: Hail to the King. Несчастный этот продукт был весьма неблагоприятно принят критиками и геймерами и получил очень невысокие оценки в прессе. Критики ругали вялый геймплей, бранили невнятное управление и посредственную графику. Ругали, следует заметить, за дело. Но есть одно «но». Мы, почитатели «Зловещих мертвецов», сидевшие на голодном пайке с 1993 года, наконец-то получили официальное продолжение любимой истории. Более того, мы заполучили обратно нашего любимого Эша — роль харизматичного истребителя зловещих мертвецов озвучил сам Брюс Кэмпбелл. Нам вернули легенду. И пусть технически эта возвращенная легенда была несовершенной (черт, да она была просто жалкой!), страдала множественным неизлечимым виртуальным заболеванием (чего стоят одни только бесконечно и бессмысленно респаунящиеся монстряки), она была очень нужна и крайне важна для всех поклонников легендарной трилогии Рэйми. Бензопила, двустволка, реки кровищи, фирменный юмор Кэмпбелла — мы были многое готовы простить за это небольшое (игра проходила влет за два-три часа) путешествие в любимую вселенную. В 2003 году THQ выпустила

для консолей PlayStation 2 и Xbox игру Evil Dead: A Fistful of Boomstick. Основатель — вновь выходит на тропу войны со зловещими мертвецами. Однако теперь он должен надрать их демонические загривки аж в четырех эпохах. С игрой получилось в точности так же, как и с Hail to the King: игрокритики свирепствовали на страницах профильных изданий, геймеры равнодушно в нее поигрывали и вскорости благополучно забыли об A Fistful of Boomstick, а преданные почитатели цикла ликовали, заполучив еще одну возможность повстречаться с любимым Эшем и его верной бензопилой. Объективно игра значительно превосходила предшественницу от THQ, но до шедевра ей было еще ой как далеко.

В 2005 году свет увидела пока что последняя и лучшая игра о зловещих мертвецах — Evil Dead: Regeneration. По сюжету, бедолагу Эша упекли (прямо как Сару Коннор!) в психиатрическую клинику, ибо слишком уж много он распротранялся о «Некрономиконе» и нашествии мертвых. Но некий глупый докторишка, наслушавшись рассказов нашего героя, решил убедиться в их правдивости опытным путем. Он отыскал пакостную книгу и открыл демонам дорогу в наш бранный мир. И теперь лишь бензопила и ружье

Эша способны остановить нашествие зловещих мертвецов. Создатели игры — парни из Cranky Pants Games — привели в неопишуемый восторг всех поклонников оригинального цикла, пригласив принять участие в озвучке игры не только Брюса Кэмпбелла, но и Тэда Рэйми, младшего брата именитого режиссера, принимавшего участие в съемках всех частей «Зловещих мертвецов» (в третьей части картины Тэд исхитрился засветиться аж в пяти эпизодических ролях). Озвучивает в игре Тэд верного помощника Эша — бессмертного коротышку Сэма (угадайте, почему его так зовут?), специализирующегося на отрывании голов у пакостных мертвяков. Evil Dead: Regeneration — весьма симпатичный экшн с видом от третьего лица, заслуженно получивший в целом благосклонные отзывы от геймеров и относительно положительные оценки от игрокритиков. Если так и дальше пойдет дело, то, глядишь, через пять-шесть лет в рамках серии начнут выходить безусловные шедевры.

...Вот еще бы сдержал данное как-то раз обещание Рэйми и порадовал нас четвертой частью «Зловещих мертвецов». Тогда бы ликование поклонников не было предела. Пока же ждем новой игры от THQ и летней премьеры фильма «Меня зовут Брюс».

**1** Чужесная шутка из второй части «Зловещих мертвецов»: после того, как Эш отпиливает свою овержимую гемонами руку и накрывает ее кастрюлей, сверху он кладет стопку книг, верхняя из которых — «Прощай, оружие» Хемингуэя. Оригинальное название романа A Farewell to Arms можно перевести как «Прощайте, руки».

**2** Роль овержимой гемоним Генриетты исполнил Тэд Рэйми, младший брат Сэма. Этому беголаге пришлось, наверное, тяжелее всех остальных членов съемочной группы. Тэда наряжали в не пропускавший воздух латексный костюм. Актер страшно потел и терял каждые сутки по несколько килограмм веса, он едва мог дышать и двигался с огромным трудом. «Это даже объяснить невозможно! Это хуже самого жуткого кошмара!» — вспоминает Тэд.



**Банзай!**  
 ВЕСЕЛОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ  
 В МИРЕ АНИМЕ



Автор:  
 Игорь Сонин  
 zontique@gameland.ru

# NARUTO: SHIPPUUDEN

АНИМЕ: Naruto: Shippuuden | РЕЖИССЕР: Хаято Дате | СТУДИЯ: Studio Pierrot | ПРЕМЬЕРА: 15 февраля 2007 года | НАШ РЕЙТИНГ: 8888

**И**ногда они возвращаются. Давным-давно, много лет назад, в первом номере за 2005 год мы рассказывали о телесериале про молодого ниндзя Наруто. Шли годы, количество эпизодов в анимеросло до двух с лишним сотен, и, наконец, случилось то, чего так долго ждали знатоки оригинальной манги Масаси Кисимото. Naruto закончился. Поставлена последняя точка. 220 высоковольтных эпизодов Naruto пять лет владели вниманием зрителей. Наруто прощается с родной деревней и уходит в закат, звучит известная песня из «Неуловимых мстителей» (шутка). Конечно, он вернется. На смену Naruto приходит телесериал Naruto: Shippuuden, экранизация второй части увлекательной манги, и сорванец в оранжевых штанах передает эстафету повзрослевшему, опытному ниндзя. Новое время, новые герои и новый сериал требуют нового «Банзая!».

Давным-давно, на заре манги Naruto, история начиналась как приключение команды трех ниндзя – веселого ротодея Наруто, серьезного красавца Саске и розовой дурочки Сакуры – под чутким руководством учителя Какаси-сенсея. Приключение развивалось, захватывало все новых и новых персонажей из трех главных деревень

ниндзя. Вот огромный спойлер, обойтись без которого в нашем рассказе невозможно: в финале первой части серьезный красавец Саске становится злым и покидает деревню. Не так, чтобы совсем и окончательно злым. Скорее, попадает под плохое влияние. Наруто и Сакура поступают в ученики к двум легендарным ниндзя. Временной парадокс: за недельный промежуток между сериями в мире Наруто проходит два с половиной года. Герои выросли, возмужали, обрели новые способности и черты характера. Былые враги оборачиваются друзьями, возникают неожиданные альянсы, а зловещая организация «Акацуки» угрожает хрупкому равновесию сил во всем мире. И... где же Саске?

Аниме-сериал Naruto: Shippuuden начинается с еще одного временного парадокса: нам показывают не самое начало второй части (возвращение Наруто), а середину – первую встречу Наруто и Сакуры с повзрослевшим Саске. Десять минут первого эпизода сносят крышу начисто: потрясающее внимание к деталям, небанальная режиссура, проникновенная озвучка и анимация киностопного качества заставляют с ходу заново влюбиться в сериал. До начала Naruto: Shippuuden создатели аниме Naruto годами (!) мучили зрителей высосанными из пальца, бесхарактерными,





АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

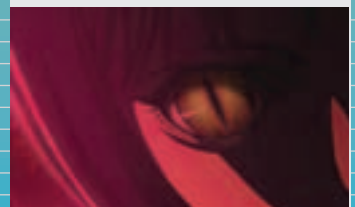
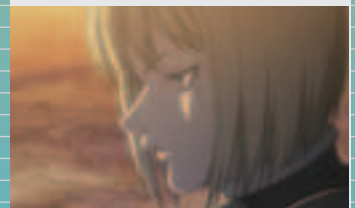
На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинг Naruto: Shippuuden; клип Haruhi, смонтированный из сцен телесериала The Melancholy of Haruhi Suzumiya на песню Fat Lip канадской группы Sum 41; российский трейлер аниме-сериала «Вангрен»; официальный клип на композицию Scream, исполненную вместе рокерами из группы Glay и молодежной командой Exile.



Devil May Cry – не единственное игровое аниме, которое выходит на экраны в весеннем сезоне. Studio Pierrot анонсировала 52-серийную фэнтези-адаптацию видеойгры Blue Dragon. Одноименное аниме выйдет на экраны в апреле. В сериале используются оригинальные игровые дизайны Акиры Ториямы, а не работа иллюстратора Таке-си Обаты, который сейчас рисует мангу Blue Dragon Rai Gado в журнале Shonen Jump. Как только новая волна аниме захлестнет голубые экраны, мы обязательно расскажем о том, что получилось из этой затеи.



И раз уж мы вспомнили о новом сезоне и о Shonen Jump, то еще один весьма любопытный свежак – это Claymore, экранизация отличной фэнтезийной манги Норихиро Яги. Пресные мультики на основе японских ролевых игр выступают в немного другом весе, новые тома Berserk экранизировать никто не хочет и на этом фоне, Claymore, история о девушках-наемницах, которые за солидные гонорары расправляются с оборотнями, определено, скрасит нам свежий аниме-сезон. Как-никак, а настоящей фэнтези, такой, какой ее видим мы, а не японцы, в аниме крайне мало. Выглядеть Claymore будет вот так:



скупнейшими «проходными» эпизодами (или, как их еще называют, «Филлерами», от английского to fill – заполнять), а телевизионный рейтинг все не падал и не падал. Анимация, которая была и так не фонтан, стала совсем никуда не годной. Многие надеялись, что с началом Naruto: Shippuuden отношение к сериалу изменится, и мы, наконец, увидим если не дорогое и качественное, то хотя бы приличное аниме. Как бы не так. После обманных десяти минут первого эпизода начинается все тот же Naruto, к которому все давно привыкли. За лихим новым сюжетом Shippuuden легко не заметить фантастически медленное действие или кошмарно нарисованных героев. Сможете ли это сделать вы, легко определить, посмотрев на врезку со случайными скриншотами с нескольких первых серий. Кстати, любопытный факт: две самые популярные манги журнала Shonen Jump (Naruto и One Piece) по тиражам разделяет пропасть: пираты примерно в два раза популярнее ниндзя. Если же посмотреть на сериалы, то ситуация совсем другая. One Piece анимирован хорошо, делается с любовью и идет три раза в месяц; Naruto анимирован плохо, делается корейцами и выходит каждую неделю. Но вот загадка: рейтинги телесериалов, особенно на вол-



# Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает три диска с аниме «Ванпег». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 апреля.

**ВОПРОС:  
СКОЛЬКО ЛЕТ НАРУТО?**

1. БЫЛО 9, СТАЛО 12.
2. БЫЛО 12, СТАЛО 15.
3. БЫЛО 15, СТАЛО 18.



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 подборкой работ Макото Синкай получает Максим Захаров из Таганрога. В молодости Синкай действительно работал в компании Falcom.



## ТЕМ ВРЕМЕНЕМ В ТЕЛЕВИЗОРЕ

Аниме-сериал Naruto остается примером «корейского погряда» — в титрах можно увидеть имена пары десятков низкооплачиваемых корейских аниматоров. Мы надеялись, что с выходом Shippuden ситуация изменится и создатели аниме возьмутся за ум, тем более что первые десять минут пилотной серии выполнены с невероятным вниманием к деталям. Но куда там. Уже после опенинга все становится на свои места: японцы рисуют ключевые кадры, а проходную анимацию отдают партнерам на откуп. Поэтому в аниме Naruto часто можно увидеть несовместимые с жизнью ракурсы и черты лица. Чтобы подкрепить сказанное, вот немного скриншотов с нового Naruto — как хороших, так и плохих.

не интереса к новой главе Naruto, отличаются уже не в разы, а всего на десять-двадцать процентов. Можно предположить, что Naruto смотрят те, кто чихать хотел на мангу, а плясать на ниндзя по ящику совсем не прочь. Можно предположить и что-нибудь другое: право сделать окончательный вывод мы оставляем читателю. Naruto: Shippuden ждали очень долго и настойчиво: все знали, что рано или поздно он начнется, но не знали, когда именно. 22 февраля, в четверг, ровно через неделю после старта аниме, в продажу поступила игра Naruto Shippuden: Gekitou Ninja Taisen EX для Nintendo Wii (сериал Gekitou Ninja Taisen прекрасно зарекомендовал себя еще на GameCube), а Naruto Shippuden: Narutimate Accel (продолжение удачного аниме-файтинга Narutimate Hero) будет издано для PlayStation 2 в апреле. «Наруто — это круто!» — так можно было сформулировать основную мысль нашего первого рассказа о Naruto. Много воды утекло с тех пор, а Наруто остается одним

из самых любимых героев аниме не только в Японии, но и во всем мире. Кто-то научился видеть грешки аниматоров, кто-то разочаруется в дизайне, убедившись, что подземное логово злодеев состоит из кубов-комнат и коридоров-параллелепипедов, кто-то будет стучать себя по лбу, попав в очередную сюжетную дыру, когда престарелая ниндзя использует самоубийственный прием дважды, оправдываясь, как пятилетний ребенок, убитый при игре в «войнушку»: «А я из последних сил!» Если новые приключения Наруто придутся вам по душе, обратите внимание и на работу российских фанатов. Команда сайта DeathNote.ru переводит не только совершенно замечательную мангу Death Note (о ней на страницах рубрики «Банзай!» мы расскажем совсем скоро), но также и свежие главы манги Naruto — прочитать их на русском языке можно уже через несколько дней после того, как они публикуются в еженедельном Shonen Jump.



Свежие новости из категории курьезного мерчандайза. В марте в Японии в продажу поступила самурайская броня имени Дарта Вейдера с фирменным черным шлемом. Шлем обойдется фанату «Звездных войн» в 180 тысяч иен (около сорока тысяч рублей), а полный комплект станет в 330 тысяч иен (75 тысяч рублей). Так что если у вас есть лишняя почка, обращайтесь в компанию Yoshitoki, которая уже почти триста лет специализируется на полюбившихся товарах. То есть, не на Дартах Вейдерах, а на роскошных аксессуарах и куклах.



О «Евангелионе»: на негавно прошедшем фестивале Wonder Festival среди тысяч других замечательных фигурок были представлены новые куклы из серии Pinky, в том числе свежая линейка девочек из «Евангелиона», которые поступают в открытую продажу этим летом. Как и все остальные «пинки», эти могут обмениваться головами и руками. Стоит десятисантиметровая радость, как обычно, по 500 иен (немногим больше ста рублей) за фигурку.



Не только японцы любят гигантских боевых гандамов. На Тайване под новый год крутили фронарики, да не простые, а гигантские. Семиметровый фронарик в форме гандама могел RX-78 посетил улицы Тайпея и принес детям и взрослым море радости. Что ж, остается только напомнить, что настоящие гандамы в два с половиной раза выше. Нет предела совершенству!





## ХИЩНЫЕ КУКЛЫ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КАДЗУТО НАКАДЗАВА, 2003    РОССИЯ



Линейка аниме в жанре киберпанк от MC Entertainment пополняется еще одним фильмом. Точнее, OVA-циклом: на диске записаны все три части сериала «Хищные куклы». Действие хоть и происходит в известной вселенной культового боевого киберпанка восьмидесятых Bubble Gum Crisis, но практически никак не связано с орденосным оригиналом и может быть легко просмотрено в гордом одиночестве. Герои – два оперативника, человек и андроид (последних, напомним, в этой вселенной называют «бумерами») – расследуют опасное преступление, а режиссер Кадзуто Накадзава стучит зрителя по лбу знакомыми киберпанковскими граблями: что такое секс и насилие в применении к роботам, где граница между челове-

ком и машиной, как быть, если тебя подставит правительство, которому ты долго служил верой и правдой? «Хищные куклы» – не худший представитель жанра, в котором безраздельно правит Мамору Осии и его два «Призрака в доспехе».



ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊

## ВОВОБО-ВО ВО-ВОВО

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОКИ СИБАТА, 2003    РЕГИОН: США



Нет таких слов, которые могли бы описать аниме Vovobobo-vo vo-bobo. Сможете ли вы правильно произнести его название, расставив ударения только на нужных «во»? Сможете ли вы понять, что происходит в первой серии, где царь человеческого рода в три тысячи каком-то году приказывает налысо обрить всех и каждого, и только Бобобо-бо Бо-бобо, прекрасный воин с золотой стрижкой-афро и его красotka-помощница по имени Красotka могут противостоять диктатору? В сериале напрочь отсутствует внутренняя логика – как, впрочем, и какая-либо другая, и при всем этом Vovobobo-vo vo-bobo умудряется быть идиотически смешным. Угадать, что случится в следующем кадре, через какую сюжетную дыру провалится повествование, каких еще персонажей

свалят на тебя авторы – абсолютно невозможно, ирреальная фанатизация мангаки Ёсио Савая просто не знает границ. Как анекдоты про поручика Ржевского, это развлечение понравится не всем. Но, несомненно, иногда оно бывает потрясающе смешным.



ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊

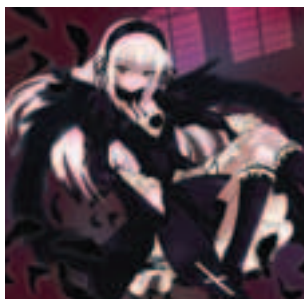
## ROZEN MAIDEN: OVERTURE

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КО МАЦУО, 2006    РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Точно в цель. Rozen Maiden – сериал, который дал энтузиастам готического аниме все, что они желали: симпатичных героинь на любой вкус и лихо закрученный драматичный сюжет, а массовый зритель полюбил Rozen Maiden за искрометный юмор и приятных куколок в буквальном смысле слова. Персонажи Rozen Maiden – эксцентричные одушевленные куклы, живущие в одном доме с людьми. Комедийных ситуаций при таком раскладе возникает миллион, но авторы аниме решили не фокусировать внимание только на них. Все куклы принимают участие в таинственной игре и время от времени сражаются не только друг с другом, но и с «внешней угрозой». Необычная эстетика сделала Rozen Maiden безумно популярным в очень узких кругах посетителей анонимных

досок объявлений, но и обычного зрителя сериал вряд ли оставит равнодушным. Overture, которая только что вышла в Японии на DVD, – это двухсерийный телевизионный спецвыпуск, дополняющий сюжетную линию второго сезона Rozen Maiden.



ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊



интернет-центр  
**NetLand**

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно  
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, распишите

Три месяца призовой подписки получает Никита Колесников из Воронежа за простую и добрую жизненную историю.

## Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно ныть о том, что патчи к World of Warcraft занимают слишком много трафика, а «качалка» от Blizzard – не самое удобное изобретение человечества. Если эта беда не дает вам покоя, лучше опишите ее весело, с огоньком и фантазией.

## ПИСЬМО НОМЕРА

Никита Колесников,  
г. Воронеж

Здравствуй, уважаемая редакция. Хочу поведать историю о влиянии видеоигр на людей (с хорошей стороны... или с плохой).

Пролог.

– Справа! Немец справа!  
– Твою мать!  
– Стреляй!!!  
– Не могу, патронов нет!  
– Черт! Бросай гранату!  
– Не получается!!! Как?  
– «Кружок»! Жми «кружок»!

Часть I.

У меня дома всего одна консоль. Да что там консоль... одна игровая платформа, PS one. Не густо, конечно, но не суть важно, история о другом. О моем отце. Ему 57 лет, в подростковом возрасте был дворовой шпаной. Его любимые фильмы – «Тридцатого уничтожить» и «любой боевик с Гошей Куценко и Ван Даммом». Я думаю, вы поняли, какой тип людей я имею в виду. Мой отец совсем не играет в видеоигры, потому что думает, что это для детей. Точнее, нет... делает вид, что так думает. На самом деле глубоко внутри него сидит человек, который готов стереть пальцы в кровь о геймпад, но он сам

продолжает говорить, что видеоигры – это ерунда, а когда я ему напоминаю, как он часами играл в Jungle Book на NES, он отшучивается и меняет тему разговора. Но однажды, когда я играл в Medal of Honor, он посмотрел, посмотрел и как бы невзначай спросил: – Сложно играть? Научишь? – Конечно... – я покосился на него с опаской, а в голове мелькнуло: «что-то тут не то...». Похоже, воспоминания о NES и Jungle Book сыграли свою роль. Минут через двадцать тот самый «уснувший геймер» внутри моего отца вырвался на свободу...

Часть II.

В ближайшие несколько дней детище Sony работало в режиме non-stop по одной простой причине: «Сейчас, я уже почти закончил... АГА! ПОЛУЧИЛ?! ФАШИСТКАЯ РОЖА!!!» Он одолел Medal of Honor и принался за похождения Гейба Логана и его товарищей в Syphon Filter 3. Затем решил освоить жанр racing и попробовал себя во второй части автосимулятора от Polyphony Digital – в Gran Turismo. В настоящее время его внимание привлекла суперигра от Square Enix – Vagrant Story. Иногда он заглядывается на мою



ПИШИТЕ ПИСЬМА:  
STRANA@GAMELAND.RU  
ИЛИ 101000 МОСКВА,  
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я  
652, «СТРАНА ИГР»,  
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

## ВНИМАНИЕ К СВОБОДНОМУ ПО

Приветствую, редакция журнала «Страна Игр»! Журнал ваш читаю недавно, но он мне очень понравился. Одним из его главных недостатков я считаю отсутствие информации об играх для открытых ОС (например, Linux, FreeBSD или Open Solaris). Множество игр выходит в Linux-версиях: Doom 3, Quake 4, Serious Sam 2 и другие. Многие игры спокойно запускаются через Wine. Например, я полностью прошёл Half-Life 2 и Half-Life 2: Episode One. Пожалуйста, обращайтесь больше внимания на свободные ОС. Было

бы очень хорошо, если бы были обзоры софта для Linux и если бы вы выкладывали эти программы Linux на диске.

Вагим Пришляк,  
xargaster@gmail.com

**ЗОНТ** \ \ Тут мы сталкиваемся с очевидной проблемой. Linux остается в большей мере профессиональной ОС. Он есть у крайне небольшого числа домашних пользователей. Поэтому рассказывать о нем – все равно что переходить на Blu-ray: счастливые обладатели одного будут в восторге, но много ли таких среди вас, дорогие читатели?

**Подозреваю, что нет. Да и вы сами говорите, что «многие игры спокойно запускаются через Wine» – то есть через открытый эмулятор Windows. Это факт: сегодня Windows остается единственной актуальной для геймера игровой операционной системой, что лишний раз было подчеркнуто с выходом DirectX 10.**

**ВРЕН** \ \ Нас, кстати, просили писать и об играх для Apple Mac, и об играх для КПК, и об играх для бог знает чего. Я прекрасно понимаю всех этих читателей. Проблема в том, что мы не можем запускать рубрику, которая будет заведомо интересна менее

10% читателей. С софтом – та же история. Зато можем как-нибудь подготовить большой спецматериал «Лучшие игры для Linux». Понятно, что вас лично это не устраивает, но зато многие геймеры узнают, наконец, что играть можно не только на Windows. И такая статья уже отлично вписывается в концепцию нашего журнала.

## CALL OF BORING

Ни хао, «СИ»! Все знают, что журналисты «чисто компьютерных журналов» дома рубятся на консолях. Это факт, к которому сегодня относятся спокойно. Бы-

## FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ.  
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

**Бюджет ли Fallout 3, не MMO? Хочу вернуться в постягерный мир!**

Правами на вселенную Fallout сейчас обладает компания Bethesda Softworks, авторы Oblivion. Работа над Fallout 3 уже ведется и разработчики обещали, что первые взгляды на игру можно будет бросить до конца года.

**Возможно ли второе пришествие Sega на рынок консолей?**

Все возможно. Но дело в том, что на рынок консолей нельзя прийти «внезапно». Запуску предшествуют месяцы исследований, договоров, презентаций и производства. Если бы в обозримом будущем Sega планировала бы новую консоль, мы бы, скорее всего, об этом уже знали.

**Как бюджет проходить эмуляция DirectX 9 в Vista? Поигнут ли старые игры?**

В DirectX 10 на самом деле встроено три версии DirectX 3D: десятая (новая), девятая (для старых игр на старом железе) и девятая-Ех (для старых игр на новом железе). Поэтому не извольте сомневаться: все будет работать как часы.



**ОПУБЛИКОВАВ ПЕРВЫЕ ОБЗОРЫ И СПЕЦМАТЕРИАЛЫ О PLAYSTATION 3, МЫ «ОТКРЫВАЕМ СЕЗОН ОХОТЫ». НА НАШИХ ГЛАЗАХ ОДНА ЭПОХА СМЕНЯЕТ ДРУГУЮ, А КОНСОЛИ БУДУЩЕГО СТАНОВЯТСЯ КОНСОЛЯМИ НАСТОЯЩЕГО. ГОРЯЧЕЙ ТЕМОЙ НА БЛИЖАЙШИЕ ДВЕНАДЦАТЬ МЕСЯЦЕВ ОБЪЯВЛЯЕТСЯ PLAYSTATION 3: ВАШЕ ОТНОШЕНИЕ К НЕЙ И К НАШИМ МАТЕРИАЛАМ, ВОЗМУТИТЕЛЬНЫЕ МАГАЗИННЫЕ НАКРУТКИ, ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЗАПУСК КОНСОЛИ В РОССИИ, ПРАВДИВЫЕ ИСТОРИИ ИЗ ЖИЗНИ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. НАРОД ДОЛЖЕН ЗНАТЬ ПРАВДУ.**

Final Fantasy VII, а я ему: «Да нет, тебе не понравится. Она не такая динамичная... И, к тому же, здесь... осторожней! Ну вот... Гляди, удар пропустил, надо было «квадрат» нажать». И все в таком духе...

Эпилог.

— Что я только не пробовал с этим драконом делать! Третий день уже! Всё, надоело! Выключаю! — Встал, нажал на кнопку, вытащил блок питания из розетки, встал с кресла и вышел из комнаты. Я подумал: «Хм?», взял пульт от телевизора, потянулся к кнопке Power, как вдруг услышал шаги: — Нет! Нет! Точно последний раз! Если не смогу его убить...

Его слова вызвали у меня улыбку. Наконец-то он понял чувство, когда невозможно остановиться в игре на самом интересном месте... Час ночи. Засыпаю под крик: «Убил! Наконец-то!»

P.S. Вот такая история. Конечно, немного странно слышать от отца фразы вроде «Блин, может против скелетов молот попробовать?» или «Не берет этого дракона яд, попробую паралич наложить». Я не могу сказать, хорошо это или плохо (хотя чего плохого, хорошо же!), но я уверен: будь отец моим ровесником, он, скорее всего, проводил бы за приставкой гораздо больше времени, чем я, но сейчас он, будучи «взрос-

лым», старается держать авторитет и стоять на своем.

— Сказал для детей, значит для детей!

— Но ведь интересно играть?

— Играть? Ну... Ну, интересно...

P.P.S. Как у вас там принято заканчивать письма? «Ну, наверное... трам-пам-пам... мое письмо слишком длинное, ля-ля-ля. Все равно вы его не напечатаете, и тому подобное...»

Напоследок два вопроса.

1) Правда, что делают игру по мотивам сериала «Остаться в живых» (Lost)?

2) Что там известно про Silent Hill 5? Над ним вообще кто-нибудь работает?

**ЗОНТ** \\ Обычно слышишь, как игры разъединяют детей и родителей. Приятно, что у вас дела обстоят наоборот: увлечение объединяет два поколения одной семьи. Главное, чтобы игры оставались, чем они должны быть — увлечением. И, возвращаясь к вопросам:

1) Игру по сериалу «Остаться в живых» Ubisoft обещала нам еще в мае прошлого года, и с тех пор компания молчит. Известно только, что игра выйдет на всех мыслимых платформах. Релиз обещали в этом году и либо ее скоро что-то услышим, либо ее прикрыли — так же тихо, как и анонсировали.

2) Ничего не слышно. Ямаока, конечно, в каждом интервью обещает, что, мол, игра обязательно появится и будет замечательным подарком для поклонников сериала, но конкретной информации — ноль. Ни даты релиза, ни скриншотов, ни какой-либо точной информации о сюжете. Тут не извольте беспокоиться: мы держим руку на пульсе. Silent Hill 5 — это не хухры-мухры.

**ВРЕН** \\ А меня к играм приучил как раз отец. Было это в 1987 году. Первой игрой было нечто под названием «Курицы и яйца» для какого-то компьютера от Sharp. Затем был уже нормальный IBM PC и Prince of Persia, F-19, M1 Abrams Battle Tank и Golden Axe. Все это я впервые прошел именно у отца на работе, и под его чутким руководством. Сейчас он сам играет в стратегии — в основном в Heroes of Might & Magic 3 и Civilization 3.

А во времена «Денди» у меня в семье играли все, включая младшую сестру и бабушку. Маму привлекла игра Spartan. Она прошла ее до последнего босса, не смогла победить гада, разозлилась, и с тех пор никогда и ни во что не играла. Бабушка вместе со мной сидела за Battle City. А у сестры любимые игры — это, наверное, Space Channel 5 и Crazy Taxi на Dreamcast.

ли раньше воинствующие старообрядцы, было противостояние EXE.BAT против «Гетто Игр» (привет, «СИ-бульвар» №1!), но потом это все стихло. Продвинутые писишники (во всяком случае, в столицах) разжились денежками (и мозгами) и стали гораздо терпимее относиться к инверсам, а то и вовсе перешли в их стан. А в регионах... все по-прежнему. Играем в лучшем случае на PS2 и первом «Боксе», а на тайтлы типа Enchanted Arm, DoA4, 99 Nights и Blue Dragon вынуждены лишь облизывать... Куда там Wii, нам хотя бы DDR-коврик! Но не будем о грустном, ведь всегда можно вер-

нуться к олдскульной эмуляторной классике... Развиваю свою мысль — ведь вам тоже, сознайтесь, не по душе очень многие проекты, о которых вынуждены писать. «Как же так?» — возразят некоторые. Вроде журнал мультиплатформенный, по идее наличествует разделение труда... Ан нет — врешь, Цезарь, не возьмешь! Как сказал один умный человек: «Народ туп, безграмотен и примитивен.» А игровые журналоги — это далеко не народ. Они харкорщики, пусть и маскирующиеся. Покажите-ка мне хардорщика, который придет в восторг от нового WWII-шутера под условным названием

Call of Boring 10: Fall of the Hitler. А пиплу нравится, пипл любит мочить фашистов в сортирах. Вот наш игрожур побурчит-побурчит на отсутствие инноваций и увлекательного сюжета и поставит игре какую-нибудь восьмерку. И добавит что-нибудь вроде «Своих поклонников игра найдёт». Правильно, найдет. И благодаря этой статье найдет больше. Только что эта игра им даст? Разрядку после рабочего дня, не более. А как же, простите, рост и развитие? Ведь вас же и совсем юные геймеры читают! А через полгода, глядишь, и Call of Boring 11 появляется, и очередная статья с восьмерочкой...

**Привет, «СИ»! Со слезами на глазах прошу: расскажите об аниме по игре Devil May Cry.**

Рассказываем. Аниме Devil May Cry будет транслироваться на японском телеканале WOWOW этой весной. Ни подробностей, ни точной даты запуска нам пока не сообщали. Запланировано 12 эпизодов, производством занимается студия Madhouse, режиссер — Син Итагаки (Black Cat). Когда первые серии пройдут по телевизору, мы расскажем об увиденном в рубрике «Банзай!».

**Можно ли на новых приставках сохранить игру на HDD и запускать без диска?**

Нет, нельзя. Лишь избранные игры на Xbox 360 и PlayStation 3 поддерживают установку на жесткий диск консоли, да и те копируют не все файлы, а только наиболее часто используемые. Поэтому без диска все-таки обойтись не удастся.

**Когда на PC выйдет Crysis?**

Crysis и Army of Two не попадут в этот отчетный год Electronic Arts, а это значит, что компания точно не станет запускать их до апреля. Наиболее вероятное время релиза Crysis — вторая половина этого года. Причина задержки, как обычно, — повышение качества всего и вся.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТА



**АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!**

Специальное предложение:

**ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ**  
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

Подключение — в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве — 14 дней,  
в Московской обл. — от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

**PM Телеком**

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ  
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА  
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ  
«СИ». ЖДЕМ ВАС  
НА HTTP://FORUM.  
GAMELAND.RU

P.S. Вопросыки:  
1. А правда ли, что у вас в редакции девушек жалеют и разрешают им писать рецензии лишь на то, что им по душе? «Call of Boring 12? Не-е-е... там какой-то бисененов нету. Отдадим-ка эту статью начинающему автору Васе Пупкину».  
2. Как там с обратной совместимостью на 360-м? Работают ли те игры, которые не включены в список совместимых? В частности, меня интересуют Sega'вские шедевры – Panzer Dragoon Orta, Jet Set Radio Future, Shenmue 2.

Griever,  
griever@freemail.ru

ЗОНТ\ «Рост и развитие» у каждого свои. Я более чем уверен, что если начинающему геймеру в качестве первой игры дать феноменальную Shadow of the Colossus, то он ничего не поймет, впадет в продолжительную фрустрацию, проклянет видеоигры и никогда больше геймпад в руки не возьмет. A Call of Boring 10: Fall of the Hitler, наоборот, может показаться ему произведением искусства. Поэтому я не вижу ничего плохого в том, чтобы написать «игра найдет своих поклонников» про игру, которая найдет своих поклонников. А уж относишься ты к ним или нет, каждый решит сам за себя: недаром обзор – это не одна строчка, а много страниц с картинками. Кстати, лично я, когда был «юным геймером», напрягал мозги и для «роста и развития» выбирал игры, проверенные временем, – игры, которые упоминались на страницах журналов через многие годы после релиза. Наверняка вы сможете найти не один пример такой классики даже в этом номере «СИ».

ВРЕН\ Ну, юмор в том, что у нас все авторы пишут статьи только о том, что им по душе. Мы не можем никого заставить написать какую-то статью. Да и зачем, например, давать на обзор японскую RPG какому-нибудь хардкорному фанату стратегий? Пусть лучше о ней напишет тот (или, что гораздо чаще, та), кто в этом жанре лучше разбирается. А если человек отказывается – редактор

ищет того, кто может. И находит. С приставочными играми вы, кстати, верно подметили. Насколько нам известно, почти все сотрудники чисто пишущих игровых журналов уже давно изменили ПК с консолями. Только они вынуждены скрывать от читателей свои пристрастия, а у нас это не требуется. Вот, например, Илья Ченцов с Мариной Петрашко обзавелись консолями, полгода привыкали к новым платформам, изучали теорию приставочных игр, а теперь потихоньку начали статьи об проектах для PS2 и DS писать.

cg\ Об обратной совместимости: пока из указанных игр поддерживается лишь Shenmue 2, но список пополняется чуть ли не каждую неделю (ищите свежий на [www.xbox.com](http://www.xbox.com)). Microsoft пообещала поддержку всех значимых игр и до сих пор слово держала твердо.

ОДИН КУСОК

Добрый день, уважаемая редакция. В принципе, это письмо я должен был отправить лично в ящик Игорю Сонину, так как оно касается, в общем-то, именно его, но, думаю, так может быть больше эффекта. Я искренне уважаю Игоря. В одиночку поддерживать две рубрики в журнале, которые я всегда читаю и просматриваю в первую очередь при покупке журнала – это уже героический труд. (Вот только «Аркады» в последнее время куда-то пропали...) Изпод его пера выходят замечательные статьи и отличные авторские колонки. Но. Я могу называть себя анимешником. Я могу называть себя мангафилом (ну не мангашиником же?). И тем не менее, я не могу вспомнить ни одного произведения, настолько запавшего мне в душу, чтобы затмить все остальное. Игорь, похоже, такую вещь для себя нашел. Ага, я говорю о One Piece. Давайте условимся так: предположим, я соглашусь с тем, что это – лучший на свете аниме-сериал. The best. Раз и навсегда. Об этом, помнится, говорилось в статье об этом сериале. Так?

# ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 01(226), СТРАНИЦА 87

Одно из двух. То ли игры для PlayStation 2 выглядят настолько хорошо, что их легко принять за игры для PlayStation 3, то ли игры для PlayStation 3 – настолько плохо, что их несложно спутать с тайтлами для PlayStation 2. Как бы то ни было, Burnout: Dominator выходит на консоли текущего поколения, и скриншот, который вы видите, был сделан именно с версии для PlayStation 2. На Xbox 360 и PlayStation 3 будет позже издана совершенно новая Burnout 5 – ни одного скриншота из нее пока опубликовано не было.



Кто виноват

Сергей Циллюрик

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес [errors@gameland.ru](mailto:errors@gameland.ru). Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



Итак, это лучший сериал. Я – согласен. Но, видимо, на свете остались еще читатели, которые не могут в это поверить. Как же так! Надо срочно довести до них то, что это – лучший в мире сериал! Но ведь у журнала постоянно появляются новые и новые читатели, которые совсем могут и не знать о том, что это самый лучший на свете сериал... Значит, надо срочно указать им на эту оплошность и порадовать их тем, что есть на свете самый луч-

ший в мире аниме-сериал! Чтобы прекратить эту истерику, я просто скажу, то, что пытался передать путем сарказма – Игорь при любом удобном случае упоминает о своем лю... в общем, о One Piece. И если в самом начале (как помнится, первое упоминание было в статье о файтингах 4x4, где рассказывалось об играх по сериалам Naruto, FMA и, собственно, One Piece), это вызвало интерес. Потом стало вызывать улыбку, сейчас – раздражать.

# SMS

ОТВЕТ НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС  
НА НОМЕР:  
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Как расширяется FPS?

First-person shooter, он же шутер от первого лица.

Когда выйдет Spore?

Запланированный срок – вторая половина этого года.

Будет ли Command & Conquer 3 на PS3? Вообще, полноценные RTS ожидают? Достали уже бесконечные стрелялки, гонки и все остальное!

Нет, Command & Conquer 3 выходит только на PC и Xbox 360. Специально по вашему запросу мы проверили график релизов для PlayStation 3... и не обнаружили там ни одной громкой стратегии. Единственное, на что может надеяться любитель умных игр, это очередные части Romance of the Three Kingdoms. Но это, как вы наверняка знаете, развлечение на любителя.

Здравствуй, «СИ». Когда-то я с большим трудом пережил смерть любимого Dreamcast. Больше всего скучаю по игре Headhunter. Сейчас у меня PS2, на которой я нашел Headhunter: Redemption. Вообще не то – триггя. Скажите, выходил ли на PS2 первый Headhunter? Если да, то у нас в Красноярске его точно никогда не было...

Выходил. Обе части Headhunter были изданы для PS2, первая – в 2002-ом, через год после версий для Dreamcast, вторая – в 2004-ом.

Я слышал, что после прошивки PSP некоторые игры перестают запускаться. Это правда?

Нет, это неправда. Все игры с UMD полностью совместимы со всеми старшими версиями прошивок. Другое дело – слишком старые прошивки: большинство современных игр перед запуском потребуют, чтобы вы обновили их до более актуальных.

Раньше встречал упоминание об Unreal 3, сейчас только об Unreal Tournament 2007. Неужели проект закрыли?

Скорее всего, это был эффект «испорченного телефона». «Unreal 3» – сокращенное название игрового движка Unreal Engine 3, на котором построен Unreal Tournament 2007. Что касается следующей части научно-фантастического сюжетного шутера Unreal, то её никогда так и не анонсировали.

Будет ли продолжение игры Area 51?

Будет. BlackSite: Area 51, игра о вторжении пришельцев в отдаленный городок Невады, выходит на PC, Xbox 360 и PlayStation 3 во второй половине этого года.

Скажите, есть ли на свете винчестер для PSP? Если есть, то сколько стоит?

Да, есть. Версия на четыре гигабайта обойдется в пару сотен долларов и, воз-



Сейчас я продемонстрирую свою некомпетентность и признаюсь — да, я просмотрел всего с 30 серий сериала и прочитал всего 8 томов манги. И не хочу сказать, что мне не понравилось — это очень здорово, хотя я и не могу сказать, что это шедевр из шедевров. Скажу прямо, манга не вызвала у меня особых впечатлений, как и аниме чуть позже. И манга, и ее экранизация не привлекли меня так, как другие произведения, и, хочу сказать, что отчасти в этом виновато впечатление, оставленное после многократного упоминания о невозможной крутости этой работы.

Сейчас объясню, почему я так считаю. В последние несколько лет я заметил, что фильмы с настольчивой агрессивной рекламой зачастую оказываются совсем не такими хорошими, как о том говорит реклама. И постепенно у меня выработался рефлекс подвергать сомнению всю назойливую рекламу чего-либо, заранее сомневаясь в качестве этого продукта. Поймите. Я не собираюсь обвинять Игоря в том, что он такой-растакой, заставил меня отрицательно относиться к теме разговора и тем самым лишил единственной радости в жизни — радости от получения от новой главы манги. Не в этом дело. Помните, еще в 194 номере Игорь писал, что Опе Риеце не популярен у широких народных масс. Может, я просто как раз отношусь к этим народным массам, раз не ловлю удовольствие от просмотра очередной серии? И еще раз — я нисколько не хочу сказать, что сериал и манга — плохие. Просто меня они никак не впечатлили. Может, потому, что я ждал от них слишком многого?

Так вот, новый 228 номер довел меня просто до точки. Не кипения, но что-то рядом с этим. Сначала я наткнулся на разговор с двумя Import Review об играх по Опе Риеце. Взглянув на хвалебные строчки (настоящий шедевр — оригинальная манга, Одним словом: надо смотреть), я тихо вздохнул и стал просматривать журнал дальше. И статья о Windows Vista стала той пос-

ледней каплей, которая заставила меня сесть и написать это письмо. Может, хотя бы в этой статье Игорь мог отойти от своей любимой темы, а? Да, я понимаю, что тестирование проводилось на его компьютере и фото косплееров персонажей злополучного сериала меня совсем-совсем не напрягает, ведь и на самом деле это могли быть единственные фото на компьютере Игоря, но фраза «...теперь можно одновременно смотреть любимые серии Опе Риеце и делать иллюстрации к статьям» от чего-то вызвала у меня всплеск эмоций. Эй, парень, ты чего, сказал я себе, это же простая и ничего не значащая фраза! Так что я успокоился, сел и стал писать этот текст.

Игорь, если ты будешь читать это (а ты, судя по тому, что в «Обратной связи» ты обычно отвечаешь на все письма, ты ответственен и за эту рубрику), пожалуйста, обрати внимание на мое негодование. Ведь пусть даже если я один такой тупой и недогадливый, то все равно стоит немного успокоиться с обожанием этого аниме, пусть оно даже сто раз самое лучшее. Ладно?

P.S. Самое обидное в том, что наверняка письмо у меня получилось пропитанным сарказмом и ядом. А не хотелось бы выглядеть негодяем мелкого масштаба...

**Леонид Комаровских,**  
meat\_eater@mail.ru

**ЗОНТ\** Да нет, трезвое и взвешенное письмо со здоровым сарказмом и минимальной дозой цианида, не опасной для здоровья. Готов ответить по всей строгости. Тут ведь, как говаривал незабвенный Борис Николаевич, вот такая кривая загогулина: дело совсем не в том, какое аниме я считаю лучшим. Если уж переходить на личности, то у меня есть и другие любимые аниме и манга, которые не настолько актуальны, чтобы упоминать их на страницах журнала. Но если Shonen Jump, журнал, где издается считаясь популярная манга для парней, объявляет 2007 год годом Опе Риеце

и с помпой празднует десятилетие комикса, по случаю чего публикуя специальную мангу, созданную в соавторстве легендарным Акирой Ториямой и Эйитиро Одой, автором Опе Риеце, — это чего-то да значит. Если фэнсаб Опе Риеце любящие фанаты сделали самым долгим любительским проектом в истории планеты, это тоже, наверное, неспроста. Факты говорят сами за себя. И заметьте, что никакая любовь не помешала нам поставить отнюдь не самые высокие оценки двум играм, о которых мы недавно рассказывали. А если уж оригинальная манга — настоящий шедевр, который стабильно печатается на первых страницах «Джампа», а аниме бьет рекорды популярности и продолжительности, почему же так и не написать? И только за спец про Vista мне нет оправдания. Да, иногда я позволяю себе маленькие слабости, вроде киборга Фрэнки в «Слове команды» или любимой серии на рабочем столе. Чего мог бы и не делать. Договоримся так: на будущее я ограничу свою влюбленность традиционно авторскими резервациями — словом команды и колонками. Ну а чтобы заставить нас вообще не упоминать Опе Риеце, придется, видимо, уничтожить Японию.

**ВРЕН\** Мне кажется, эти милые слабости Игорю Сониному вполне простительны. Мы даже перестали жаловаться на его любимые выражения «тщетность» и «полное унижение», которые он любит вставлять в статьи. Они, так сказать, придают им особый «зонтовский» колорит. К тому же, если изучить журнал внимательнее, всем сколько-нибудь узнаваемым работникам «СИ» свойственны такие слабости. Демонический редактор Наталья Одинцова никогда не забывает вставить где-нибудь упоминание Devil May Cry, Артем Шорохов немалым без своего зеленого Йоши, а о себе я и говорить не хочу. Косплей Рикку (видео) однажды даже каким-то загадочным образом на диск «Страны Игр» попал. Может, волшебные обезьянки постарались?

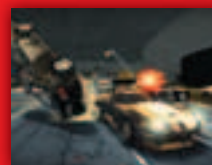
# SMS-БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:  
+7 (495) 514-7321

Мы решили сравнить два известнейших гоночных сериала — Need for Speed и Test Drive. В этом номере вы можете найти рецензию на Test Drive Unlimited. A Need for Speed: Most Wanted, думаю, и так помнят все. Какие гонки нравятся вам больше? Голосуйте!

**Выскажите свое мнение!**  
В сообщении должны быть слова  
«SMS-битва» и ваш выбор:

## NFS или TD



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ — В НОМЕРЕ 8 (233)

Довольно предсказуемый результат: «Шестерни войны» остановить невозможно. Отряд бойцов из блистательного блокбастера для Xbox 360 покорила сердца и критиков, и геймеров со всей планеты, а теперь еще и в нашей SMS-битве разделался с гигантскими жуками из Lost Planet. Страшно даже предположить, какой разгром устроит всему и вся Halo 3.



можно, более разумной альтернативой станет дешевый адаптер для карт памяти, который позволяет подключать к PSP сразу две карты.

**Вигел ролик «Metal Gear Solid 2: Substance только для Xbox». Это что, шутка?**

Да, мы тоже видели американскую рекламу игры с блямбой «Only on Xbox». Непонятно, как она туда попала, ведь Кодзима с самого начала объявил, что игра будет выпущена одновременно на PC, PlayStation 2 и Xbox.

**Я слышал, что делали римейк Duke Nuken 3D на движке Source. Где можно его найти?**

Да, было дело. Способная команда энтузиастов работала над модом с Дюком на движке Source Engine. Однажды им позволили из 3D Realms и вежливо намекнули, что если их компания еще раз услышит о том, что кто-то делает «левые»

игры с участием ее персонажей, то этот кто-то отправится в суд. С тех пор «римейк Duke Nuken 3D на движке Source» нигде скачать нельзя.

**Скажите, пожалуйста, существует ли на PS2 какая-нибудь часть Half-Life?**

Да, существует. На PlayStation 2 можно поиграть в порт первой части Half-Life, которая по сей день остается одним из лучших шутеров в мире. Разработкой консольной версии занималась Gearbox Software, которая также ответственна за два дополнения к PC-версии игры.

**Disgaea Portable — это порт одной из частей или абсолютно новая игра? Когда она выйдет?**

Это портативная версия Disgaea: Hour of Darkness для PlayStation 2. В Японии игра вышла в конце прошлого года. Американское отделение Nippon Ichi сообщает, что, мол, крайне заинтересовано в созда-

нии англоязычной версии, но пока изучает рынок. Увидим ли мы Disgaea Portable на понятном языке — неизвестно.

**Выигрет ли GTA San Andreas на PSP?**

Нет. Даже если продолжить параллель с Liberty City Stories и Vice City Stories, которые были изданы на PSP, то следующей частью станет San Andreas Stories, а не сам San Andreas. Несмотря на то, что Rockstar удается каждый раз поднимать планку возможностей PSP, огромный штат из San Andreas туда впихнуть все равно не удастся. Или San Andreas Stories, или никак. Официальных анонсов новых частей GTA для PSP еще не поступало.

**Когда выйдут третьи «Демидурги»? Если выйдут вообще.**

Игра официально не анонсирована, и о том, «выйдет ли она вообще», мы можем только догадываться.

**Знаете ли вы имена главных героев Final Fantasy XIII?**

Имя героини трейлера с E3 можно увидеть в самом ролике. Ее зовут Lightning (Молния), но режиссер Мотоми Торияма сообщил, что это не настоящее имя, а только прозвище, которым девушка пользуется по ходу игры. Настоящее имя и причины обмана мы узнаем, когда сами возьмем геймпад в руки.

**Скажите, сколько всего существует частей Guilty Gear и в каком порядке они появлялись на свет?**

Всего на сегодняшний день было создано 19 (девятнадцать!) частей Guilty Gear для различных платформ, поэтому мы, пожалуй, избавим себя от необходимости перечислять их все. Самая свежая версия для PlayStation 2 — Guilty Gear XX Slash. А нынешний хит аркад — Guilty Gear XX Accent Core — выйдет 30 июля на Wii (США).



# КОНКУРС

Отборочный этап конкурса завершился! Компания **Electronic Arts** и журнал «**Страна Игр**» поздравляют финалистов и благодарят всех участников конкурса.

Напоминаем, что **10 победителей отборочного этапа** отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. В увлекательной интеллектуальной викторине определится победитель конкурса. Он получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts!**

# ЭКСКУРСИЯ СТУДИЯМ

СТРАНА  
ИГР



**Суперфинал  
пройдет в Москве  
7 апреля!**

**Отчет о суперфинале  
будет опубликован  
в №10'2007!**

EA Redwood Shores,  
Redwood City,  
California, USA

EA Montreal,  
downtown Montreal,  
Quebec, Canada

EA Canada,  
Vancouver,  
British Columbia,  
Canada

EA LA, Los Angeles,  
California, USA

**Другим участникам финальной игры  
достанутся ценные призы:**

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

**ЭТО СОБЫТИЕ, КОТОРОЕ  
БЫВАЕТ РАЗ В ЖИЗНИ!**

\* **Маршрут поездки** будет объявлен дополнительно.





# ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ

EA UK, Chertsey,  
England

Criterion, Guildford,  
England



## УЧАСТНИКИ ФИНАЛА

- Маклецов Владимир
- Чупров Алексей
- Довгий Андрей
- Капустин Кирилл
- Погода Сергей
- Захаров Максим
- Голычев Алексей
- Карасев Виталий
- Дмитрий Мухин
- Владимир Агапитов

### Правильные ответы:

**I этап:** 1-б; 2-б; 3-в; 4-б; 5-в; 6-в; 7-а (или 1995г.); 8-б; 9-в; 10-а

**II этап:** 1-б; 2-в; 3-а; 4-в; 5-б; 6-в; 7-а; 8-в; 9-в; 10-а

**III этап:** 1-б; 2-б; 3-в; 4-а; 5-б; 6-б; 7-в; 8-б; 9-а; 10-в

### Для тех, кто не в курсе...



**Electronic Arts** – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, **NHL**, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.





В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 4 апреля

Один из последних блокбастеров для PlayStation 2 будет полностью переведен на русский язык. Когда вы читаете эти строки, наш эксперт уже воссю проходит масштабный боевик, изучает новые способности Кратоса и близко знакомится с другими обитателями и обительницами ожившего мира древнегреческих миров. Так что в следующем номере «Страны Игр» вас ждет подробная рецензия на God of War 2.

God of War 2



**ХИТ?**

7.62 (PC)

Продолжение шумевшей отечественной тактической стратегии «Бригада Е5: Новый Альянс».



**РЕПОРТАЖ**

GAMELAND AWARD 2007

Очередная «народная» церемония награждения – в рамках выставки GAMEX. Кого выбрали десять тысяч геймеров?



**СПЕЦ**

«ЧЕСТНЫЕ» КОСМОСИМЫ

Космических симуляторов вышло уже огромное количество, но честно отражающих поведение объектов в космосе – единицы.



**ОБЗОР**

GALACTIC CIVILIZATIONS 2: DARK AVATAR (PC)

Дополнение к лучшей пошаговой стратегии 2006 года.



**ОБЗОР**

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ: СОЮЗНИКИ (PC)

Система точечных повреждений и улучшенная дипломатия.



**ОБЗОР**

BATTLESTATIONS: MIDWAY (PC)

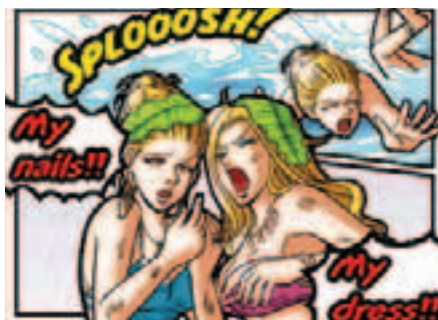
Аркадность – в противовес серьезности «Стальных Монстров».



**ОБЗОР**

ELITE BEAT AGENTS (DS)

Чететка для стилуса с аккомпанементом.



**ОБЗОР**

EVERY EXTEND EXTRA (PSP)

Веселенькое пособие для камикадзе.



**СПЕЦ**

ГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, ЧАСТЬ 2

Вторая порция кумиров геймеров со всего света.



**ОБЗОР**

TALES OF THE ABYSS (PS2)

Flex Range Motion Battle System и др.



**ОБЗОР**

UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM (PS3)

С корабля на бал: с PSP на PS3.



**СПЕЦ**

WONDER FESTIVAL 2007 WINTER

Самая популярная выставка фигурок по мотивам игр и аниме.







## Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freestyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Тропик: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seaciff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: 2econd Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерарейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anzuz an Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онблэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Спецназ 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra II: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / ClXr: 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 / Парараф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую



Высокий уровень контрастности достигается за счет новейшей технологии Digital Fine Contrast



**2000:1**

Digital  
Fine  
Contrast

**Во Власти Качества**

**Высокий контраст**

ЖК - монитор LG FLATRON L1960TQ



**Dina Victoria**

(495) 688-61-17, www.dvcomp.ru

**МОСКВА:** Pronet Group (495) 789-38-46, Неоторг (495) 223-23-23, розничная сеть Polaris (495) 363-93-33, Ф-Центр (495) 472-64-01, NT Computers (495) 363-93-33, Техносила (495) 777-87-77, Компании Кит (495) 777-66-55, Flake (495) 236-99-25, АВ-групп (495) 745-51-75, Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90, ISM (495) 718-40-20, Никс (495) 974-33-33, ОЛДИ (495) 105-07-00, USN Computers (495) 221-72-97, Старт-Мастер (495) 935-38-52, Акситек (495) 784-72-24, Эльдорадо (495) 500-00-00, Киберэлектроника (495) 504-25-31, Дилайн (495) 969-22-22, Ultra Computers (495) 775-75-66, Алмер (495) 101-39-25, Микросет (495) 924-27-47, Гипермаркет Санрайз Про (495) 542-80-70, ДЕЛ (495) 250-44-66, Ланит (495) 967-66-84, ООО Вега (495) 784-72-35, ГЕЛИОС КОМПЬЮТЕР (495) 785-03-76, Бит и Байт (495) 788-37-57. **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** ДВМ-Нева (812) 325-11-05. **НИЖНЕВАРТОВСК:** Ланкорд (3466) 61-22-22. **ПЕРМЬ:** Гаском (342) 237-19-33. **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** АйТиОн (8312) 63-01-53. **ТЮМЕНЬ:** Интэкс-Техника (3452) 39-00-36, Торговый дом "Весы" (3452) 75-00-00. **КРАСНОДАР:** Иманго-Краснодар (861) 255-15-52. **НОВОСИБИРСК:** Квеста (383) 333-24-07, Аристокс (383) 221-16-89, НЭТА (383) 218-22-18. **БАРНАУЛ:** Компьютер Трейд (3852) 66-69-00. **ЭЛЕКТРОСТАЛЬ:** Домотехника (257) 21488. **ИРКУТСК:** Комтек (3952) 25-83-38, Белайн (3952) 24-00-24. **КРАСНОЯРСК:** Альдо (3912) 21-11-45, Старком (3912) 62-33-99, Аверс (3912) 56-05-61. **ЛИПЕЦК:** Регард Тур (0742) 48-45-73. **ВОРОНЕЖ:** Сани (0732) 54-00-00, Рет (0732) 77-93-39. **ТОМСК:** Стек (3822) 55-71-43. **РЯЗАНЬ:** ДВК (0912) 90-00-00. **ЯРОСЛАВЛЬ:** Фронтекс (4852) 72-38-49. **ОМСК:** Технопарк (3812) 57-93-19, Лик-2000 (3812) 22-97-00. **АЛЬМЕТЬЕВСК:** Компьютерный мир (8553) 25-98-48. **ВОРОНЕЖ:** РИАН (4732) 51-24-12. **ЛАБЫТНАНГИ:** КЦ Ямал (34992) 51-777. **ИЖЕВСК:** ЭЛМИ (3412) 50-50-50, Корпорация «Центр» (3412) 43 88 08. **СЫЗРАНЬ:** ООО "фирма Такт" (8464) 98-34-34. **ЕКАТЕРЕНБУРГ:** Трилайн (343) 378-70-70. **БЛАГОВЕЩЕНСК:** А-Эл-Джи Софт (4162) 31-70-14. **КИРОВ:** Портал (8332) 38-20-60. **ТАГАНРОГ:** Иманго (8634) 315-628. **ГОМЕЛЬ:** Компьютер Маркет +375 (232) 48-10-48.



Samsung рекомендует ОС Windows Vista™ Home Premium.



## Идеальный выбор для идеальной пары

### Только до 31 марта



**Q35**

Вы можете купить 2 эксклюзивных ноутбука Q35 по специальной цене! Красный и черный Q35 на базе технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК с лицензионной ОС Windows Vista™ Home Premium станут для Вас и Вашей любимой надежными помощниками дома, в офисе, а также в дороге... навстречу друг к другу.





**ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ**

**PHANTASY STAR UNIVERSE**

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

**UFO: AFTERLIGHT**

**TEST DRIVE UNLIMITED**

**MAELSTROM**

**CRACKDOWN**

**06#231 | МАРТ | 2007**





СТРАНА  
ИГР



GUILD WARS<sup>®</sup>  
NIGHTFALL™



# STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

СТРАНА  
ИГР

