

СТРАНА ИГР

В ДОМЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
 Адреналин 2: Час пик, Eternal Sonata, Кодекс войны, Пираты Карибского моря: На краю света, 7.62, Ragnarok Online 2, Восточный Фронт: Крах Аненербе, Skate, Culdcept Saga, GrimGrimoire, Luminous Arc

ОБЗОРЫ:
 Metal Gear Solid: Portable Ops, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, The Lord of the Rings Online, Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, Sonic and the Secret Rings, Shin Megami Tensei: Devil Summoner, Три маленькие белые мышки, Tom & Jerry Tales, Penumbra: Overture, Star Wars: Lethal Alliance, Корсары: Возвращение легенды

09#234

МАЙ | 2007

(game)land
hi-fun media



РЕПОРТАЖ

КРИ 2007

НАШИ ДЕЛАЮТ ИГРЫ ДЛЯ DS, PSP И XBOX 360!

ОБЗОР

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ КЕЙНА

SONIC AND THE SECRET RINGS

ОБЗОР

ETERNAL SONATA

ХИТ?!



КОДЕКС ВОЙНЫ

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

ОБЗОР

Metal Gear Solid: PORTABLE OPS

СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ
PLAYSTATION PORTABLE

ТЕМА НОМЕРА

АДРЕНАЛИН 2

ЛЮБИМЫЕ ЖЕНЩИНЫ МЕХАНИКА ТРИФОНОВА

Час пик

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

Акелла

TEST DRIVE

Unlimited

ATARI



РЕКЛАМА



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



ЖАНР ГОНКИ



Игры

ВИАКОМЕНА

Test Drive! Unlimited © 2005-2006 Atari Inc. Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU, an Atari development studio. All trademarks are the property of their respective owners.
 © 2007 ООО "Акелла". Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (495) 353-4612, support@akella.com Игры с доставкой: www.sobremny.ru
 Основная продажа: Москва, (495) 363-46-14, nataly@jetnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@inbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@neton@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-66-98, akellamsk@akella.com
 Представитель на Украине: "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филiaal ООО "Юксет Невидимое" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

МАЙ
#09(234)
2007

Всем привет!

Темой этого номера стала нарочито несерьезная гоночная игра «Адреналин 2: Час Пик». Блестящие машинки, заводная музыка, несколько районов Москвы на растерзание – отличный способ отдохнуть после утомительного рабочего дня или скучных лекций. Разработчики называют «Адреналин» русским ответом Burnout – и они правы. Наш PC-редактор Александр Трифонов настолько проникся проектом, что лично занялся выбором девушки для обложки «СИ». Надеемся, что его вкусы совпали с вашими. Он же расскажет об очередной Конференции разработчиков игр – в том числе и о знаменитом докладе Екатерины Кукуреко, проанонсированном в третьем номере «СИ-Бульвара». По мнению многих посетителей КРИ, выступление Кати (бывшего автора «СИ», кстати) было одним из самых ярких событий выставки. А помните открытое письмо поклонников ежика Соника из прошлого номера? Они могут радоваться: впервые за много лет Sega выпустила игру из сериала Sonic the Hedgehog, которую «СИ» оценила на «отлично». Причем на приставке Nintendo Wii, которую многие наши читатели упрекали за отсутствие «обычных» игр. Так вот, Sonic & the Secret Rings – не сборник головоломок и не симулятор рыбалки, а нормальный платформер, похожий на Sonic Rivals. Рекомендуем. И все же главная консольная игра номера – шпионский боевик Metal Gear Solid: Portable Ops. После сомнительных двух частей карточной стратегии Metal Gear Ac'd подопечные Хидео Кодзимы сподобились выпустить на PSP нормальный MGS. Очень кстати: в последнее время приставка страдает от отсутствия новых эксклюзивных хитов – сплошь римейки и порты. И последнее: PlayStation 3 была официально запущена в России 20 апреля, за пару дней до сдачи этого номера. Поклонники приставок Sony с раннего утра стояли в очереди, среди них разыгрывались телевизоры Bravia и другие ценные призы – все как в любой приличной европейской стране. Осталось дожидаться первых локализованных игр, но и за ними, думаю, дело не станет.

Константин Говорун, главный редактор



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

Подробности ищите на странице 131.

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

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

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

DVD

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

ART

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

АДМИНИСТРАЦИЯ

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

GAMELAND ONLINE

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

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
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 редактор
Паша Романовский	romanovskii@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 Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

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

«Адреналин 2: Час пик» – нечто среднее между последними частями Need for Speed и сериалом Vespene: от «Жажды скорости» здесь тунинг, драг-рейсинг и прочие приметы поглотительной гоночной тусовки; от «угорелых заездов» – безумные скорости, зрелищные аварии и утоление лютой ненависти к заполонившему улицы трафику. Главное же отличие от первой части – появившаяся свобода. Мы более не ограничены отдельными трассами: перед нами целые районы Москвы. Мини-карта нам в помощь: на ней отображаются все места, где можно проявить гоночное мастерство для заработка денег.

30

Адреналин 2: Час пик

БЕЗУМНЫЕ ГОНКИ НА УЛИЦЕ КОСМОНАВТОВ



GRIMGRIMOIRE

КОНСОЛЬНАЯ
RTS О ТОМ, КАК
СНАЧАЛА
ВСЕ УМЕРЛИ

78

SONIC AND THE SECRET RINGS



NINTENDO WII
ВОЗРОЖДАЕТ
СОНИКА

128

НОВОСТИ

Адвокатов по осени считают	08
Война за наследство E3	12
Кому принадлежит GTA?	13
Nintendo разрабатывает бактериологическое оружие	14
Fabula Nova Crystallis тесно на PS3	16

НЕ ПРОПУСТИТЕ

Даты выхода новых игр	18
Хит-парады	20

ПРО ДИСК

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

ТЕМА НОМЕРА

Адреналин 2: Час пик	30
----------------------	----

РЕПОРТАЖ

КРИ 2007	36
Пираты Карибского моря	42
Good Game Awards	46

СПЕЦ

Герои игровой индустрии, часть 3	86
----------------------------------	----

ИНТЕРВЬЮ

Андрей Прохоров (4A-Games)	48
----------------------------	----

ХИТ?!

Eternal Sonata	52
Кодекс войны	58

ДЕМОТЕСТ

7.62	64
Ragnarok Online 2	66
Восточный фронт: Крах Аненербе	70

В РАЗРАБОТКЕ

Skate	72
Culdcept Saga	74
Luminous Arc	76
GrimGrimoire	78

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	80
------------------------------------	----

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	92
Слово команды	93

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	94
«Дом тысячи пикселей»	96
Гостевая колонка (Жанна Горанская)	98

ХИТ!

Metal Gear Solid: Portable Ops	100
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	106
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	114
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	120

ОБЗОР

Sonic and the Secret Rings	128
Shin Megami Tensei: Devil Summoner	124
Penumbra: Overture	132
Star Wars: Lethal Alliance	134
Корсары: Возвращение легенды	136
Три маленькие белые мышки: визит морской крысы	138
Tom & Jerry Tales	140

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализации	142
Новинки от отечественных разработчиков	144

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	146
Блондинка в Азероте	148
EVE Online	149
Новости Сети	150
Сайты без ночей и зим	152
Уголок новичка	154

ЖЕЛЕЗО

Новости	156
Тестирование игровых рулей для ПК	158
Минитест Zalman ZM-RS6F Theatre 6	162
Musthave Razer DeathAdder	163

РЕТРО

Артефакт номера	164
Ретро-конкурс	165
Killer Instinct	166
The Curse of Monkey Island	167
Disney's Aladdin	168
Disruptor	168

КРОСС-ФОРМАТ

Widescreen	170
Гангстерские драмы	172

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Хардкорный»	29
Конкурс «Суперзлодейский»	112
Конкурс «Остановите мгновенье!»	184
Банзай!	178
Обратная связь	186
Анонс следующего номера	190

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Akella	2 обл.	Samsung	15	Soft Club	73,77
Gamepost	3 обл.	Wrobley	47	«Риссобит-М»	95,115,119
IC	4 обл.	ASUS	17	Netland	181
GameLand.ru	192	Новый Диск	99	Gamenost	145,185
Журнал «РС ИГРЫ»	169	DEPO	27	Журнал Game Developer	153
MTC	63	«Акелла»	5,7,11,9,21	«РМ-телеком»	187
Kinoman	41	«IC»	69,71,75,89,91,95,45	Ред. подписка	131
Procter & Gamble	57	«Бука»	105	Mail.ru	127
DCC CIS	13	Sibiant	63		

КОМПЛЕКТАЦИЯ

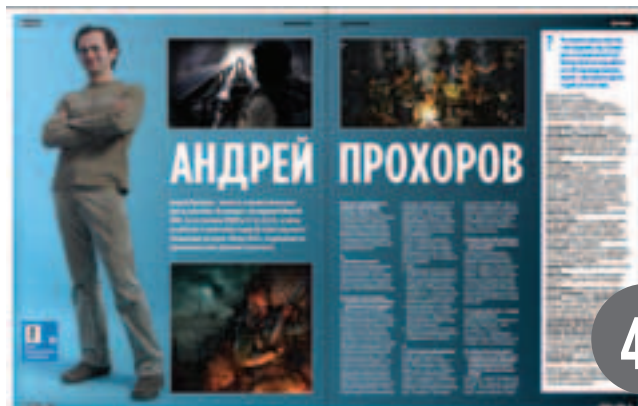
ПОСТЕРЫ: «АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК» И PIRATES OF THE CARRIBEAN: AT WORLD'S END
НАКЛЕЙКА: METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS



АНДРЕЙ ПРОХОРОВ

ИНТЕРВЬЮ

БЫВШИЙ РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА S.T.A.L.K.E.R. ДЕЛИТСЯ ВОСПОМИНАНИЯМИ



48

КРИ 2007

РЕПОРТАЖ

ЧТО ТВОРИЛОСЬ В ГОСТИНИЦЕ «КОСМОС» 6-8 АПРЕЛЯ?



36

ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: НА КРАЮ СВЕТА

РЕПОРТАЖ

КАПИТАН ДЖЕК ВОРОБЕЙ ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА КИНОЭКРАНЫ И ВСЕ ПЛАТФОРМЫ РАЗОМ



42



ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS

ХИТ!

БИГ БОСС ВЕРБУЕТ АРМИЮ



100

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ХИТ!

ЗА ЛЫСИНУ КЕЙНА СМЕЛО В БОЙ ИДЕМ!



106

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

ХИТ!

ХОББИТЫ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЦЕННЫЙ МЕХ...



114

PC

7.62	64
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	106
Company of Heroes	10
DROD: Дворцовые катакомбы	144
Lost Planet: Extreme Condition	8
MotoGP'07	9
Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	10
Penumbra: Overture	132
Ragnarok Online 2	66
Silent Hunter 4: Волки Тихого океана	142
Silverfall	142
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	114
The Ship: Остаться в живых	143
Titan Quest: Immortal Throne	143
TMNT. Черепашки ниндзя	143
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	120
UFO: Прозрение	142
Адреналин 2: Час пик	30
Братья Пилоты. Догонялки	144
Восточный фронт 2	70
Кодекс войны	58
Корсары: Возвращение легенды	136
Пекло	144
Три маленькие белые мышки: визит морской крысы	138

PLAYSTATION 2

GrimGrimoire	78
Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army	124

GBA

Tom & Jerry Tales	140
-------------------	-----

DS

Brothers in Arms: Double Time	6
Guitar Hero	10

Luminous Arc	76
Phoenix Wright: Trials & Tribulations	8
Sonic Rush Adventure	6
Star Wars: Lethal Alliance	134
Tom & Jerry Tales	140

PSP

Crisis Core: Final Fantasy VII	6
Metal Gear Solid: Portable Ops	100
Star Wars: Lethal Alliance	134
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	120

XBOX 360

Command & Conquer 3: Tiberium Wars	106
Culdcept Saga	74
Eternal Sonata	52
Lost Planet: Extreme Condition	8
MotoGP'07	9
Skate	72
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	120

PS3

Final Fantasy XIII	16
Skate	72
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	120

Wii

Brothers in Arms: Double Time	6
Fire Emblem: Goddess of Dawn	16
Guitar Hero	10
Mario Strikers: Charged Football	6
NiGHTS: Journey of Dreams	10
Resident Evil: Umbrella Chronicles	6
Sonic and the Secret Rings	128

ETERNAL SONATA

ХИТ?!

МУЗЫКАЛЬНЫЕ СНЫ КОМПОЗИТОРА ШОПЕНА – ДЛЯ XBOX 360

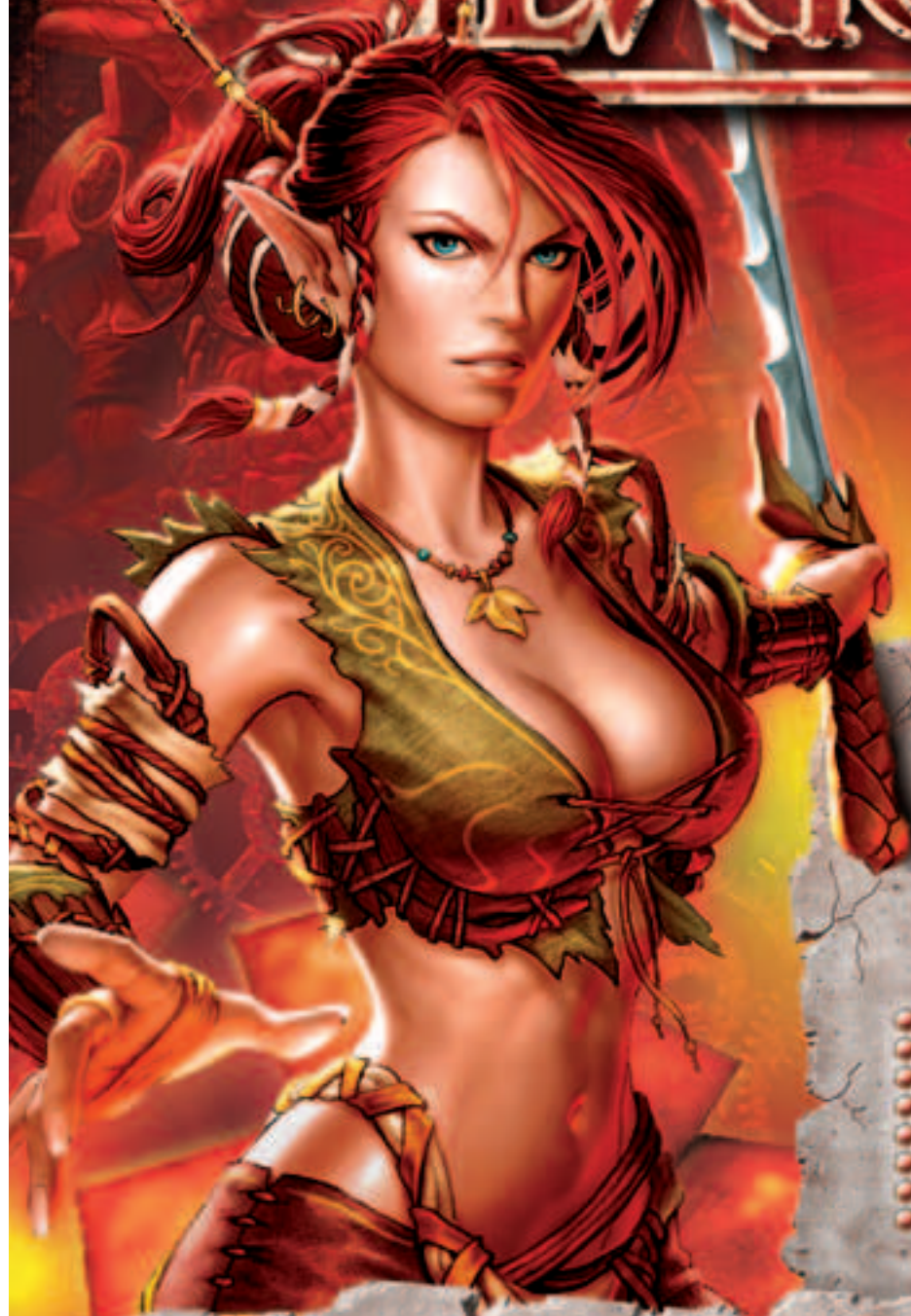


52

RPG

Акелла

SILVERFALL



В

олшебный мир Нельве 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 родную Нельве.

- 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 Игры с доставкой www.scdgames.ru
 Отдел продаж: Москва, (495) 263-46-14, nataly@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, akella@imgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 250-79-42, akellarostov@asasnet.ru Новосибирск, (383) 227-74-84, akellansk@akella.com
 Екатеринбург, (343) 287-34-42, akellab@sky.ru
 Представитель на Украине - "Мультигем" - 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



М. Бисеров

XIT ZONA





Автор: Даниил Спаргин (dante@gameland.ru); Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

НАЧИНАЯ С ЭТОГО НОМЕРА, МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

На фронтах войн игровых консолей наступило затишье. Наконец-то все три приставки нового поколения запущены во всех трех регионах (США, Европа и Япония), и данные о первоначальных продажах обнародованы. Как и предсказывала Sony, в Европе PlayStation 3 приняла куда лучше, чем в США и, тем более, в Японии. По данным на середину апреля, всего в нашем регионе продано около 800 тыс. консолей. Львиная их доля разошлась в первые же несколько дней, после чего спрос на PlayStation 3 упал примерно в пять раз, до более-менее разумного уровня. Например, за первую неделю апреля в Великобритании было куплено 25 тыс. Nintendo Wii, 17 тыс. PlayStation 3 и 11 тыс. Xbox 360. Тем временем Nintendo отработала, что Nintendo Wii с момента запуска (конец прошлого года) приобрели более 2 млн японских геймеров (PlayStation 3 – около 1 млн; продажи Xbox 360 смехотворны). Впрочем, расстановка сил может еще не раз поменяться.

В то время как Microsoft вводит на рынок третью по счету, «элитную» модификацию Xbox 360 с винчестером на 120 Гбайт, Sony Computer Entertainment оставляет лишь одну. Дешевая версия PlayStation 3 с винчестером на 20 Гбайт более не производится. Напомним, что ее стоимость в США составляет \$499, и она отличается не только размером винчестера, но и отсутствием приемника Wi-Fi и слотов для карт памяти. Как заявили в Sony, причина проста – низкий спрос на дешевую PlayStation 3. По их подсчетам, на одну проданную «младшую» модель приходится десять «старших». Собственно, поэтому в Европе и в России продается лишь одна версия – на 60 Гбайт. Представители Sony поспешили заверить владельцев «младшей» модели, что их приставка будет на 100% поддерживаться всеми играми и сервисами для PlayStation 3. Действительно, это совсем несложно – ведь ключевых отличий у модификаций нет. А вот у Microsoft рано или поздно возникнут нешуточные трудности с Core-комплектацией Xbox 360 и играми, которые в обязательном порядке требуют наличия жесткого диска. Кроме того, Sony наметила, что в будущем может появиться еще одна модель PlayStation 3 – с более емким жестким диском. Очевидно, что это будет ответ на Elite-комплектацию Xbox 360.

Что касается анонсов игр, почти все новые проекты – порты старых хитов или

их продолжения. Например, Resident Evil 4 (PS2, GC), вскоре появится в версии для Nintendo Wii. Отличаться он будет, естественно, управлением. Отметим, что ранее объявленная игра Resident Evil: Umbrella Chronicles для Wii – совершенно новый проект, похожий на шутеры из сериала Resident Evil Gun Survivor. Ubisoft, известная своей любовью к приставкам Nintendo, пообещала выпустить Brothers in Arms: Double Time на Nintendo Wii и Nintendo DS. Скриншоты из портативной версии выглядят впечатляюще: видно, что DS все же умеет работать с трехмерной графикой, если ее заставить. Sony готовит продолжение аркадных гонок Wipeout для PSP. Предыдущая часть, напомним, была и остается одним из главных хитов для портативной приставки. Sega обещает Sonic Rush Adventure для DS, продолжение Sonic Rush, первого «двухэкранного» Соника. Также отметим, что 25 мая в продажу в Европе поступит первая игра для Nintendo Wii, поддерживающая игру через Интернет. Это спортивная аркада Mario Strikers: Charged Football.

Не самая радостная новость для фанатов Sony: стан эксклюзивов для PlayStation 3 покинул сериал Ace Combat. Шестая часть этого авиатоевика сначала выйдет на Xbox 360, хотя, возможно, потом будет все же перенесена на платформу от Sony. Также ходят упорные слухи, что Final Fantasy XIII появится на Xbox 360. Это косвенно подтвердили как представители Sony, так и Square Enix. Радостная новость такова: ролевая игра Crisis Core: Final Fantasy VII для PSP поступит в продажу в Японии 2 августа сего года. Говорят, это уже окончательная дата. Главным сюрпризом этих двух недель можно считать анонс NiGHTS: Journey of Dreams для Nintendo Wii. Отметим, что продолжение культового платформера для Saturn от Юдзи Наки готовится без Юдзи Наки. С другой стороны, оригинальный NiGHTS с его полетами в волшебном мире снов и так прекрасно подходил и для Wii, и для ее замечательного контроллера.

И, наконец, самое важное: в Сети появился первый трейлер Grand Theft Auto 4. Найти его вы сможете и на нашем диске. Кроме того, в Сети же есть сканы статьи об игре из американского журнала Game Informer. Подробнее о Grand Theft Auto 4 мы расскажем в следующем номере, причем «Страна Игр» раньше всех в России получит информацию и скриншоты из первых рук.



Акелла

ACTION



Близится решающее противостояние добра и зла. Быть может, не каждый человек заметит, когда всё уже будет кончено. Жар битвы польхнёт только между представительствами враждующих сторон. Волею судеб могучий адепт света именно в этот период покинул свою фракцию. Неисповедимы пути зла. За восстановление магической силы Райану Ленноксу придётся дорого заплатить. Хотите узнать цену сделки с дьяволом? Продайте жизнь героя подороже!

ИНФЕРНАЛ ДЬЯВОЛЬЩИНА

Беспощадный action со сталк-элементами

Дьявольски острый сюжет
Разрушительный арсенал огнестрельного оружия и магических заклинаний

Несколько стилей ближнего боя
Разнообразные уровни требуют менять тактику прохождения

Сверхъестественная графика с поддержкой современных технологий

ХИТ ZONA



Официальный продавец: Москва, (495) 363-46-14, info@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-45-65, akella@imgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com Екатеринбург, (343) 297-24-42, akellaekb@sky.ru
Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua Филiaal ООО "Полет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-45-65.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ГИГАНТСКИЕ РОБОТЫ ПОКОРЯЮТ ХВОХ 360

UBISOFT ПОЗНАКОМИТ АМЕРИКАНСКИХ ГЕЙМЕРОВ С НЕОБЫЧНЫМ ШУТЕРОМ SENKO NO RONDE.

В прошлом году Senko no Ronde перебралась с аркадных автоматов на Xbox 360, а в этом переплыла через океан: 22 мая компания Ubisoft издает ее в Штатах, добавив к названию заголовок Wartech. Созданный компанией G.Rev гибрид файтинга и шутера живописует отдаленное будущее, в котором освоившие другие галактики земляне продолжают, тем не менее, упорно сражаться за природные ресурсы Земли. Геймерам предложат взгороздиться в одну из восьми доступных боевых машин и в ожесточенных перестрелках отстоять заветные нефтяные скважины.



ЗА ДЕНЬГИ ИЛИ БЕСПЛАТНО?

GEARS OF WAR ПЕРЕНИМАЕТ ТАКТИКУ HALO 2 В ОТНОШЕНИИ НОВЫХ СКАЧИВАЕМЫХ КАРТ.

Громкие обещания компании Epic оказались пустым звоном – за добавочные мультиплеерные карты к Gears of War геймерам придется выложить кровные. Впрочем, вице-президент Марк Рейн успокоил публику, сообщив: набор через несколько месяцев станет бесплатным, как это произошло с комплектом карт для Halo 2. Как объяснил мистер Рейн, корпорация Microsoft не соглашалась терять доход от продажи дополнения, в то время как в Epic рассчитывали с помощью безвозмездных сюрпризов поднять продажи самой Gears of War, и поэтому было принято компромиссное решение. Когда карты появятся в онлайн-службе Xbox и во сколько они обойдутся, пока не уточняется.

LOST PLANET ВЫЙДЕТ НА РС В ИЮНЕ

САРСОМ ЛЮБИТ ДЕЛИТЬСЯ.

Пресс-служба Сарсом напереустыивает упущенное за месяцы зимней спячки, выдавая один анонс за другим. Так стало известно, что Xbox 360 лишится эксклюзивной игры: на PC переберется популярный шутер от третьего лица, Lost Planet: Extreme Condition. Представитель компании отказался уточнять, найдется ли Lost Planet пристанище и на консоли от Sony, но сообщил, что в адаптации, которая прибудет в магазины в июне, будет предусмотрена поддержка DirectX 10.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Сарсом готовит японцам сюрприз – Resident Evil 4 для Nintendo Wii под хитрым названием Biohazard 4: Wii Edition. Геймеров к игре 2005 года выпуска будут привлекать новыми возможностями: боями с использованием Wii-моте и контроллера-нунчака, дополнительной миссией от лица Ады Вонг, отсутствовавшими в оригинале монстрами и рекламным роликом Biohazard Umbrella Chronicles. Выход Wii Edition запланирован на 31 мая.



GTA IV ОБРАСТАЕТ ПОДРОБНОСТЯМИ

В НОВОЙ GTA НАМ ПРЕДСТОИТ ПОКОРИТЬ НЬЮ-ЙОРК.

Согласно журналу Game Informer, в свежем выпуске одиозного сериала от Rockstar некий выходец из Восточной Европы, Нико Белич, отправится за молочными реками, кисельными берегами и знойными красотками в преображенный Либерти Сити, прототипом для которого послужил современный Нью-Йорк и его пригороды, относящиеся к штату Нью-Джерси. Чтобы умерить гнев обывателей американского мегаполиса (или же, напротив, тонко поиздеваться?), разработчики переименовали все районы и знаменитые туристические достопримечательности (например, Статуя Свободы отныне проходит под кодовым названием Статуя Счастья). Кроме того, из списка средств передвижения исключены самолеты – не иначе как для того, чтобы у геймеров не возникло искушения повторить события 11 сентября, а у злопыхателей – обвинить компанию в неуважении к памяти погибших. Разработчики обещают, что физика в GTA IV станет достоверней, а анимация персонажей – более плавной благодаря новому графическому движку RAGE. Нас ждут и более колоритные NPC, чья речь и привычки будут различаться в зависимости от национальности и социального положения. Выход GTA IV в версиях для Xbox 360 и PS3 намечен на середину октября.

АДВОКАТОВ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

САРСОМ ГОТОВИТ СЮРПРИЗ ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ ФЕНИКСА РАЙТА.

Невиновные будут оправданы, а прокуроры-карьеристы получат по заслугам: компания Сарсом приспособит для DS третью часть популярного «симулятора адвоката». Ранее она выходила только на GBA и только в Японии, причем разошлась более внушительным тиражом, чем предшественницы. Новый обвинитель, загадочный Годо, обещает оказаться достойным преемником Манфреда и Франциски фон Кармы, а главный герой не избежит скамьи подсудимых – в деле из воспоминаний Феникса мы сыграем за саму Мию Фэй, которая решила отстоять честное имя будущего помощника. Как и в Justice for All, чтобы вывести свидетелей на чистую воду, юристу придется не только отыскивать несоответствия в показаниях, но и вызывать тщательно оберегаемые секреты с помощью мистического артефакта. Вопреки сложившейся традиции, первым Phoenix Wright: Trials & Tribulations увидят западные геймеры – ее выпуск в Штатах намечен на сентябрь; японский и, самое главное, европейский релизы пока остаются под вопросом.





PLAYSTATION 2 СОДРОГНЕТСЯ ОТ РЕВА МОТОРОВ

САРСОМ ОТХВАТИЛА ЛИЦЕНЗИЮ НА ПОПУЛЯРНЫЕ МОТОЦИКЛЕТНЫЕ ГОНКИ.

Не успела THQ анонсировать MotoGP'07 для Xbox 360 и PC (о чем мы писали несколькими номерами ранее), как владельцы консолей от Sony поспешила утешить Сарсом – без лихих гонок на мотоциклах они не останутся. На недавно прошедшей конференции в Сан-Франциско представитель компании сообщил, что издательство приобрело права на издание игр сериала MotoGP для всех платформ марки PlayStation вплоть до 2012 года. Уже осенью мы увидим MotoGP'07 для PlayStation 2 в Штатах и Европе. С проектом от THQ новинку роднит только название и тема – разрабатываются они независимо друг от друга. Подробности пока неизвестны; о возможном выходе версий для PS3 и PSP в Сарсом также старательно молчат. Ранее разработкой и изданием MotoGP для PS2 и PSP занималась Namco Bandai; последними играми за ее авторством, которые увидели европейцы, стали MotoGP 4 (PS2) в январе и портативная MotoGP в октябре прошлого года. Сериал вдохновлен реальным мотоциклетным чемпионатом и славится как экзотичной подборкой гоночных машин, так и заездами, воспроизведенными с необычайной дотошностью.

СВЕРХЧЕТКИЙ БОГ ВОЙНЫ НЕ ДОБЕРЕТСЯ ДО ЕВРОПЫ

РАЗРАБОТЧИКАМ GOW II ПРИШЛОСЬ ВЫБИРАТЬ МЕЖДУ ПОДДЕРЖКОЙ НЕСКОЛЬКИХ
ЕВРОПЕЙСКИХ ЯЗЫКОВ И РЕЖИМОМ ВЫСОКОГО РАЗРЕШЕНИЯ.

Рассмотреть во всех подробностях таурировки неистового Кратоса, пересчитать змей на головах Горгон и насладиться улучшенным изображением древнегреческих красот смогут геймеры, купившие американскую версию God of War II. Поддержка HD-разрешения включается при помощи специальной комбинации клавиш, недавно опубликованной в Сети. Обладатели PAL-версий ждет жестокое разочарование: их такого подарка лишили. По словам представителя компании Sony, Хьюго Бустиллоса, на диске с игрой просто не хватило места для дополнительного режима после того, как God of War II

снабдили переводом на несколько европейских языков (включая русский). Он же предложил утешением (которое, впрочем, лучше, чем ничего): если мы запустим вторую часть приключений спартаца на PS3 и подключим ее к телевизору через компонентный или HDMI-кабель, то сможем любоваться картинкой в разрешении 576р. Ведущий программист GoW II, Тим Мосс, уточнил, что и NTSC-вариант чуть было не лишился изображения высокой четкости. Решение оставить режим было принято в последний момент, и именно поэтому он «спрятан», а не заявлен в меню.



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 сполна 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 случится 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!

www.akella.com



© ООО 2007 "Акелла"
Все авторские исключительные права на торговые марки, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование запрещено. Фото- и видеосъемка разрешена. Ссылка на сайт обязательна. Адрес: Санкт-Петербург, ул. Мухоморова, д.11, к.1. Контактный телефон: (812) 282-48-48. E-mail: akella@akella.com. Санкт-Петербург, ул. Мухоморова, д.11, к.1. Контактный телефон: (812) 282-48-48. E-mail: akella@akella.com. Санкт-Петербург, ул. Мухоморова, д.11, к.1. Контактный телефон: (812) 282-48-48. E-mail: akella@akella.com.



Акелла

РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КАРМАННЫЙ МУЗЕЙ



ПАКМЕН ПРИЖИВЕТСЯ НА DS. Namco Bandai неоднократно издавала сборники своих старых аркадных хитов, переделанных под самые различные платформы. Теперь настала очередь двухэкранной консоли от Nintendo. Специально для нее компания готовит коллекцию из восьми игр под общим названием Namco Museum DS. Среди «музейных» ценностей заявлены Pac-Man, Dig Dug II, Galaga, Galaxian, Mappy, Xevious и Tower of Druaga. Кроме того, впервые с 2003 года будет переиздана Pac-Man vs., заточенная под мультиплеер: один игрок возьмет на себя управление Пакменом, а остальные – врагами-привидениями. Выход коллекции намечен на лето.

NEVERWINTER NIGHTS 2 РАЗРАСТАЕТСЯ

АТАРИ ОБЕЩАЕТ НОВУЮ КАМПАНИЮ, УРОВНИ, РАСЫ И КЛАССЫ В NEVERWINTER NIGHTS 2: MASK OF THE BETRAYER.

Примеру оригинальной Neverwinter Nights, которая успела обрасти несколькими дополнениями, последует вторая часть. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer продолжает историю игры и поведает, чем на самом деле завершилась битва с финальным боссом. Помимо новой кампании и уровней нас ждет улучшенный арсенал оружия и заклинаний, а также пополнившийся список монстров, рас и классов. Предусмотрена и возможность создавать собственные приключения с помощью улучшенных редакторских инструментов. В Штатах и Европе Mask of the Betrayer выйдет осенью.



ЗАЧЕМ ЮРИСТАМ КРЫЛЬЯ?



САРСОМ ВЫПУСТИТ НОВЫЙ ЮРИДИЧЕСКИЙ «СИМУЛЯТОР АДВОКАТА».

Правосудие превращается в излюбленный конек Сарсом – наслушавшись благодарных отзывов на сериал Phoenix Wright, в компании взялись за создание Harvey Birdman Attorney at Law, «симулятора адвоката» по мотивам одноименного мультсериала о третьесортном супергерое, променявшем спасение девиц из горящих зданий на юриспруденцию. Поиском улики и перекрестными допросами его работа не ограничивается; в отличие от Феникса Харви всегда готов пропустить стаканчик-другой с прокурорами. В Америке игра выйдет в версиях для PS2 и PSP осенью; европейский релиз пока не заявлен.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Sega возрождает платформер NIGHTS, который вышел в 1996 году на Saturn и рассказывал о необычных приключениях героев и искусственно созданного существа по имени Найтс в Найтопии, мире снов. Продолжение носит название NIGHTS: Journey of Dreams и разрабатывается для Wii. Главный герой будет получать уникальные способности, надевая разнообразные маски. Кроме того, климат в игре будет меняться в зависимости от прогнозов «погодного канала» онлайн-службы Wii.



РОК-КОНЦЕРТ НА ДОМУ

GUITAR HERO III РАЗЖИЛАСЬ БЕСПРОВОДНЫМ КОНТРОЛЛЕРОМ И НЕСКОЛЬКИМИ ОНЛАЙНОВЫМИ РЕЖИМАМИ.

Кай Хуан, основатель компании Red Octane, которой сейчас владеет издательство Activision, продолжает опекать сериал Guitar Hero и на недавно прошедшей в Лондоне пресс-конференции поведал новые подробности о третьей части популярного музыкального симулятора. Игра выйдет в версиях для Xbox 360, PS3, PS2 и Wii к рождественским каникулам, а начало нового года поклонники смогут отметить лихими гитарными риффами на DS. На радость тем, кому не терпится не только сыграть рок-хиты, но и повторить сценические выходы музыкантов, уникальный контроллер станет беспроводным. Слухи о нем будоражили публи-

ку и раньше: сперва Activision пообещала снабдить им Guitar Hero II в варианте для консоли от Microsoft. Впрочем, мы не сомневаемся, что карманный вариант обойдется без отнюдь не карманной гитары. Кроме того, контроллер сделают более похожим на инструменты-прототипы – пластмассовой подделкой рок-звездам размахивать не солидно. Подружится Guitar Hero III и с Сетью: нам предложат потягаться с другими игроками и показать класс в кооперативном режиме. А когда наскучит исполнять одни и те же композиции, на выручку придут онлайн-сервисы со скачиваемыми дополнительными материалами к игре.

COMPANY OF HEROES НЕ ОСТАНАВЛИВАЕТСЯ НА ДОСТИГНУТОМ

ЛУЧШАЯ RTS 2006 ГОДА ОБЗАВЕДЕТСЯ САМОСТОЯТЕЛЬНЫМ ДОПОЛНЕНИЕМ.



События Второй Мировой вдохновили создателей не одной RTS и продолжают вдохновлять до сих пор. Company of Heroes (PC) от Relic Entertainment, названная в «СИ» лучшей представительницей жанра в 2006 году, вскоре вновь отправит нас на Западный фронт к пропавшим порохом полям Франции и кружащим в небе «Мессершмидтам». В дополнении под названием Opposing Fronts нам предложат сразиться за две новые армии в свежих кампаниях: выгнать немцев из Кайена силами британских войск и сорвать крупнейшую десантную операцию союзников «Маркет Гарден», команду элитной немецкой танковой дивизией. Причем солдаты станут куда сообразительней благодаря улучшенному AI, а физика – правдоподобней. Для игры не требуется диск с оригинальной CoH, дополнение полностью самостоятельно.

В Opposing Fronts будут включены новые карты для мультиплеера; обеспечат разработчики и поддержку DirectX 10. Выход дополнения состоится осенью.



RPG

Акелла

Two WORLDS

От создателей великолепной
Earth 2160

Эпическая Вселенная.

Здесь безжизненные пустыни и крутые высокогорья соседствуют с широкими равнинами и густыми лесами. А цивилизованные королевства туже-бедно уживаются с полудикими орадами.

Эпическая история.

Давным-давно был потерян проводящий бог войны, которому изуродован поклонялись орки. На всеобщую беду смертные обнаружили его тайную гробницу. Вооружённые заклятой проклятой силой новые крестовый поход.

Грядёт решающее противостояние двух миров...

Эпическая игра.

Невероятные виды степей и горных долин. По трудной и долгой дороге безмолвия не пройдёт к развалине, где решит, какой мир уничтожить. На протяжении всего пути ничто не ограничивает свободу его выбора. Он будет сам выбирать свой путь.



Игры от ИИ БИЗНЕС ХИТ ZONA

Российские продажи в формате «Формат», «М.Видео» и «Сити»

© copyright 2001-2006 by ZUXXEZ AG. Picture copyright by TopWare Interactive Inc. Developed by Reality Pump.

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволено копирование без разрешения.

Тек. кодирекция: (495) 383-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru

Одесса: продажа: Москва, (495) 263-46-14, natasya@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@imgbox.ru

Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akella@rostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com

Екатеринбург, (343) 287-34-42, akella@b@sky.ru

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

Финанс ООО "ТопВар Интерактив" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

UBISOFT НАБИРАЕТ МАССУ



КУПЛЕН СЕРИАЛ ANNO.

Известное французское издательство приобрело немецкого собрата по бизнесу – компанию SunFlowers, а вместе с ней – права на стратегический сериал Anno. Конечно, это не Warcraft, но все же достаточно известная марка, особенно на родине: игры Anno разошлись по всему миру тиражом около 5 млн экземпляров. Кроме того, SunFlowers издавала еще пару стратегий в реальном времени – Knights of Honor и ParaWorld. Так что если вы считаете, что коммерчески провальная история о динозавроостроении заслуживает второго шанса – начинайте мечтать о сиквеле. Впрочем, главное в этом приобретении – все же Anno, и тут с продолжением заминок не будет – оно уже в разработке. Интересно, кого же в ответ купит Electronic Arts?

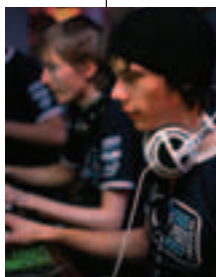
БОННЕЛЛ ПОКИДАЕТ ATARI



ПРОЩАЙ, «ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ»!

В 1983 году Бруно Боннелл основал компанию Infogrames и возглавлял ее вплоть до 2003 года. Под его руководством дела поначалу шли в гору – Infogrames поглотила множество игровых издательств и студий в США и Европе. В числе прочих ей досталась торговая марка Atari, под которой Infogrames и публикует сейчас проекты. Однако в последние годы все пошло кривь и вкось – вплоть до того, что приходится продавать целые сериалы и команды разработчиков. Недавно Infogrames провела основательную реорганизацию, финальным аккордом которой стало полное и окончательное увольнение Бруно Боннелла. На смену ему пришел некто Патрик Лелу с опытом руководства телекоммуникационной компанией и оператором кабельных сетей. Учитывая, что в его первом официальном заявлении не была упомянута ни одна конкретная игра, от Infogrames/Atari быстро останутся рожки да ножки. Красивыми словами о «завоевании такого перспективного рынка, как мир интерактивных развлечений» сыт не будешь.

ВЕСЕННИЙ ТУРНИР ASUS OPEN CUP 2007



КИБЕРБОЙ НАСМЕРТЬ.

В конце мая состоится финал турнира серии ASUS Open, который, как ожидается, соберет 240 самых лучших игроков из стран СНГ и Европы. ASUS Open – серия киберспортивных состязаний, которые проводятся уже более трех лет. Предстоящий чемпионат является 17 турниром серии. Место проведения финала – клуб 4Game. Игровые дисциплины: Counter-Strike 5v5 Masters, Warcraft III DOTA 5v5 Masters, Quake 3 1v1 Masters, Warcraft III 1v1 Masters. «СИ» традиционно поддерживает турнир – посетителям будут раздаваться журналы и сувениры.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Группа бывших сотрудников EA Canada, занимавшихся сериалами FIFA, Need for Speed и James Bond, основала независимую студию Jet Black. Она сосредоточится исключительно на играх для платформ от Nintendo – Wii и DS.

В Интернете некоторое время бродили слухи, что дизайнеры игры S.T.A.L.K.E.R. позаимствовали некоторые графические файлы у Doom 3 и Half-Life 2. Дело дошло чуть ли не до официальных разбирательств. Выяснилось, однако, что разработчики попросту покупали наборы готовых текстур в одном месте – у компании Marlin Studios.

Руководитель европейского отделения Sony Computer Entertainment сообщил, что около 160 из 1900 его сотрудников будут уволены в ближайшее время. Причина – планы по сокращению текущих расходов.



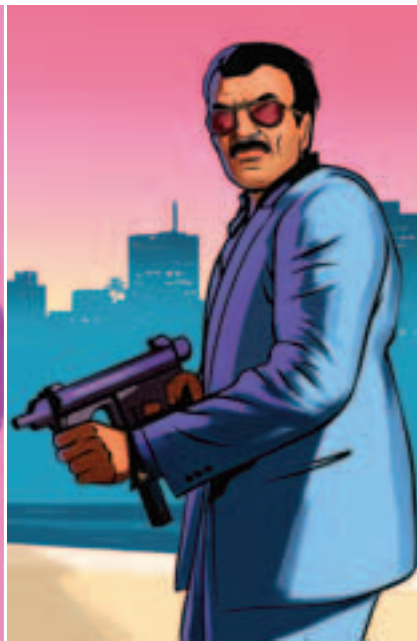
ВОЙНА ЗА НАСЛЕДСТВО E3

ВЫСТАВОЧНЫЙ БИЗНЕС ЛИХОРАДИТ. НЕ ТАК ДАВНО УСТРОИТЕЛИ ТОКУЮ GAME SHOW ПООБЕЩАЛИ ЯПОНЦАМ ЧЕТЫРЕ ДНЯ ДОСТИЖЕНИЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. ГЛАВНЫЙ ИХ КОНКУРЕНТ – НЕМЕЦКАЯ GAMES CONVENTION – НЕ ОСТАЛСЯ В СТОРОНЕ.

В 2007 году число участников Games Convention вырастет с 368 до 390, а общая площадь экспозиции увеличится на четверть – до 115 тыс. квадратных метров. Здание выставочного комплекса не сможет вместить все стенды, и часть придется перенести на открытый воздух. Для простых смертных выделено четыре дня – с 23 по 26 августа, а один – 22 августа – предназначен для прессы и представителей индустрии. Кроме того, с 20 по 22 августа пройдет специализированная конференция для разработчиков – GC Developers Conference. В итоге довольными должны остаться все, кто хоть как-то связан с играми. Многие работники индустрии также склонны считать Games Convention единственной настоящей заменой E3. И именно в Лейпциге их компании расскажут о планах на будущее и покажут новые проекты. Однако есть и другое мнение. Компания CMP, устроитель Game Developers Conference, которая ежегодно проходит в США, считает, что из-

датели и разработчики игр, осиротевшие после закрытия E3, потянутся исключительно к ним. На GDC 2007 приехало 16300 человек – на треть больше, чем год назад, причем среди них был и весь цвет игровой индустрии. Именно на GDC, напомним, Sony рассказала о сетевой службе PlayStation Home. Если помните, еще в январе компания IDG анонсировала новую выставку – Entertainment for All Expo, которая пройдет в октябре в том же самом комплексе, где обычно располагалась E3. Поначалу к ней относились настороженно, но на днях стало известно, что Nintendo целиком и полностью поддерживает мероприятие. А где Nintendo – там и все остальные. Что же касается собственно E3 в новом формате, о ней пока известно мало. Она должна пройти в июле, попасть туда можно только по приглашениям, причем всего предполагается собрать не более 5000 человек – ключевых работников индустрии и представителей крупнейших игровых изданий.





КОМУ ПРИНАДЛЕЖИТ GTA?

GRAND THEFT AUTO ПРИНОСИТ РАБОТНИКАМ КОМПАНИИ МНОГО ДЕНЕГ. НО НЕ ВСЕМ ОНИ ИДУТ НА ПОЛЬЗУ.

В издательстве Take-Two сменилась власть. Группе акционеров компании, владеющих в сумме 46% акций, не понравилась работа топ-менеджеров, и она решила навести порядок. Поначалу ходили слухи о возможной продаже издательства, однако в итоге все закончилось серией увольнений. Лишился своего поста и Пол Эйбелер, руководитель компании. За что? Казалось бы, дела у издателя Grand Theft Auto никак не могут идти плохо. Однако San Andreas уже давно отгремел, и 2006 год Take-Two закончила с потерями в 185 млн долларов. А акционерам такие цифры совсем не по душе. Новый босс Take-Two, Бен Федер, тут же предложил 100-дневный план повышения прибыльности. Ключ к успеху, по его мнению, кроется в избавлении от непрофильного бизнеса, а также сомнительных игровых проектов. Непрофильный бизнес — это, например, собственная сеть распространения — Jack of All Games. Ее, по слухам, хотят продать. С играми слож-

нее. Бен Федер хочет ввести четкую систему оценки маркетингового потенциала новых продуктов: если есть серьезные сомнения в том, что проект окупится, он тут же будет закрыт. Правда, известно, что сокращения не коснутся сектора спортивных развлечений. Take-Two, принявшая в свое время у Sega знамя борьбы с единовластием EA Sports, продолжит развивать линейку 2K Sports. Другое важное решение нового босса — поддержка платформ от Nintendo. Ранее Take-Two их не воспринимала всерьез, но теперь Wii и DS «невероятно важны» для Take-Two. Напомним, что Manhunt 2 уже анонсирована для Wii. Наконец, новое руководство признает, что Take-Two слишком сильно полагалась на Grand Theft Auto, и считает, что сериал нужно не выдавать досуха, но еще и обновлять и развивать. Впрочем, если внимательно посмотреть на ролик Grand Theft Auto IV, можно заметить, что он явно готовился еще до восхождения Бена Федера на трон.



DIGITAL
CONSUMER
CHANNEL

CIS

цифровая техника-от производителя
к новым покупателям!

13 – 15 июня 2007

Le meridien Country Club / Москва / Россия

Более подробная информация о форуме DCC на сайте

www.dcc-cis.com



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПАКМЕН НА ПАЛОЧКЕ



В ГОЛЛАНДИИ ТОРГУЮТ ЛЕДЕНЦАМИ ПО МОТИВАМ ВИДЕОИГР.

Съедобная миссис Пакмен из сериала от Namco, а также ее друзья и недруги служат украшением витрины одного из магазинов сладостей в Амстердаме, где изготавливают леденцы как собственного сочинения, так и по эскизам клиентов. Что думает о происходящем Namco Bandai, пока неизвестно, но не исключено, что представители компании кусают локти: оригинальная идея сопутствующего товара пришла в голову не им, а голландским кондитерам.

NINTENDO РАЗРАБАТЫВАЕТ БАКТЕРИОЛОГИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ



В KURIKIN NANO ISLAND STORY БАКТЕРИИ СЫГРАЮТ РОЛЬ ПОКЕМОНОВ.

В поисках необычных героев компания Nintendo, как и многие разработчики до нее, обратилась к микробиологии. RPG Kurikin Nano Island Story для DS не забросит нас внутрь человеческого тела – персонаж игрока оказывается на острове, который (как и положено в антисанитарных тропических условиях) кишит бактериями. Бактерии поддаются вербовке и дрессировке; набранную армию предлагается отправлять на бой с полчищами вражеских бактерий, причем условия победы и форма арены каждый раз меняются. Для управления крохотными солдатами задействуются стилус и микрофон. В Японии проект появится в магазинах 24 мая.

«СИМЫ» ДОБРАЛИСЬ ДО КРЕДИТОК

ЛОГОТИП THE SIMS УКРАСИТ КРЕДИТНЫЕ КАРТЫ VISA.

В Японии образы популярных героев аниме-сериалов нередко оказываются на телефонных картах. Electronic Arts развивает эту традицию: скоро в Северной Америке и Канаде появятся кредитные карты Visa с логотипом известного «симулятора жизни». На официальном сайте The Sims 2 открыто голосование: жителям вышеуказанных стран предлагается проголосовать за один из четырех возможных обликов карты. Владельцам новинки обещаны неназванные игровые бонусы.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Согласно данным журнала Computer World, около четверти пользователей Wi-Fi в ресторанах «Макдональдс» – геймеры, пришедшие бесплатно поиграть на Nintendo DS в онлайн.



MICROSOFT ОБВИНЯЮТ В ПРОПАГАНДЕ НЕЗДОРОВОГО ОБРАЗА ЖИЗНИ



В АНГЛИИ ЗАПРЕТИЛИ РЕКЛАМНЫЙ РОЛИК XBOX 360.

Если ранее гнев британских цензоров вызывали способы продвижения продукции компании Sony, сейчас под раздачу попала корпорация Microsoft. Видеоролик с рекламой Xbox 360 был снят с эфира за «пропаганду и идеализацию рискованного стиля вождения». Стражей нравственности обеспокоило, что ролик был посвящен развеселой уличной погоне на автомобилях, причем в финале участники не только не испытывали ни малейших угрызений совести, но и поздравляли друг друга с отличным заездом. Microsoft не спасло даже продемонстрированное в конце ролика текстовое предупреждение, что все трюки выполнялись профессиональными каскадерами, а водители не превышали скорость. «Такое пояснение подчеркивает, что события в ролике не вымышлены, а реальны!» – вознегодовали цензоры. Интересно, что британские обыватели уже направили в адрес комитета по надзору за рекламой (ASA) 17 жалоб на идеализацию жестокости в рекламных роликах Nintendo Wii. Все они были отклонены.



EDGE И ЦЕНЗУРА

ИЗВЕСТНЫЙ БРИТАНСКИЙ ЖУРНАЛ EDGE ОТКАЗАЛСЯ ПУБЛИКОВАТЬ СКАНДАЛЬНУЮ КОЛОНКУ О ФИЛЕ ХАРИССОНЕ.

Корреспондент Edge, Пол Роуз, известный под псевдонимом «мистер Биффо», рассказал в своем онлайн-блоге, почему его колонка не появится в майском номере культового игрового журнала. Ее посчитали «слишком пристрастной» – мистер Биффо описал впечатления от поведения Фила Харрисона на концерте группы Marillion. На его глазах президент компании Sony попытался превратить выступление музыкантов в промо-акцию PlayStation 3. Во время перерыва между номерами участники Marillion разыграли несколько футболок с автографами, и один из счастливых победителей немедленно выставил приз на аукцион, объявив, что деньги пойдут на благотворительность (окончательная цена футболки, кстати, составила около 650

евро). В ходе аукциона кто-то из музыкантов назвал в микрофон имя Фила Харрисона. Оказалось, что тот предлагает другой лот: PlayStation 3 со стартовой ценой в 100 евро. Но вскоре мистеру Харрисону показалось, что аукцион идет не слишком бойко. Он выбрался на сцену, схватил микрофон и объявил новые торги: расписанная автографами PS3 за 600 евро! Удивительно, но под свист публики (и злобные взгляды представителей группы) Харрисон улепетывал уже после того, как один из зрителей таки согласился купить злосчастную консоль (впрочем, незамедлительно раскаялся и со слезами на глазах умолял соседей перекупить детище Sony). Мистер Биффо назвал произошедшее «одним из наиболее отвратительных зрелищ, что я когда-либо видел».





INDIGO 



mp3.club
mp3.samsung.ru

Представь... музыка без проводов

С новым плеером Samsung INDIGO ты можешь не только наслаждаться музыкой в беспроводных наушниках, но и обмениваться мультимедийными файлами с другими устройствами, оборудованными Bluetooth: компьютером, телефоном или плеером. Samsung INDIGO – прямой контакт с музыкой.

- Поддержка беспроводных наушников
- Обмен файлами*
- Поддержка MPEG4 (видео) и TXT файлов
- FM-тюнер с возможностью записи
- 30 часов без подзарядки

* при обновлении прошивки ver 1.60 (доступно с марта 2007 г.)

 **Bluetooth**[™]

Беспроводные наушники не входят в комплект.

SAMSUNG

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПРОЕКТУ FABULA NOVA CRYSTALLIS ТЕСНО НА PS3

КОПИЛКА СЛУХОВ О FFXIII НА XBOX 360 ПОПОЛНИЛАСЬ НОВЫМИ НАМЕКАМИ.

В интервью австралийскому изданию официального журнала PlayStation руководящий разработкой Final Fantasy XIII Мотому Торияма поведал, что проект Fabula Nova Crystallis, который объединяет две «Фантазии» с цифрой 13 в заголовке и Final Fantasy Agito для мобильных телефонов, в будущем обрстет историями-ответвлениями и, возможно, предстанет в «новых обликах». Пора ли причислять FFXIII к списку эксклюзивов, которым стало тесно на одной лишь PS3, или же следует ждать аниме-сериала по мотивам саги о кристаллах, пока неясно.



DS ПОКРОЕТСЯ ПЕПЛОМ

ХИРОНОБУ САКАГУТИ РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ASH: ARCHAIC SEALED HEAT.

Японский журнал Famitsu добился от Хиронобу Сакагути, основателя студии Mistwalker, известной об одном из его самых малообсуждаемых проектов – ролевой игре ASH: Archaic Sealed Heat для DS. Мэтр проговорился, что ее разработка уже завершена на 80%.

Главной героине, королеве Аише предстоит повторить подвиг валькирии Сильмерии: возродить подданных, обращенных в пепел древним артефактом. Управление приспособлено исключительно под стилус. В японские магазины ASH поступит к католическому Рождеству.

XBOX 360 – В КАЖДОЙ УПАКОВКЕ!

MICROSOFT ВЫПУСТИТ СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ ETERNAL SONATA.

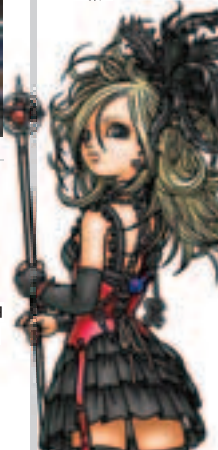
RPG для Xbox 360 остаются редкостью, и каждый новый релиз – настоящая маленькая победа компании Microsoft, которая еще не совсем отчаялась привлечь внимание японских геймеров к платформе. Неудивительно, что выпуск новинок обставляется с помпой: к появлению Eternal Sonata (читайте о ней подробнее в этом номере), как и для Blue Dragon в прошлом году, корпорация готовит особое издание Xbox 360. В комплект, помимо Core-варианта консоли, входит сама игра, проводной джойпад, набор стандартных AV-кабелей, месячная подписка на Xbox Live и саундтрек.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Crisis Core: Final Fantasy VII, преемственность знаменитой седьмой «Фантазии», обзаводится датой релиза. Игра выйдет исключительно на PS3; согласно журналу Shonen Jump, в японских магазинах ее следует ждать 2 августа.

Объявлена дата выхода Dragon Quest Swords: The Masked Queen and Tower of Mirrors, первой представительницы знаменитого ролевого сериала от Nintendo, которая выйдет на Wii. Японские геймеры смогут приобрести ее 12 июля.



FIRE EMBLEM ВЫЙДЕТ В ОНЛАЙН

РАЗРАБОТЧИКИ ПОПУЛЯРНОГО SRPG-СЕРИАЛА ДЕЛЯТСЯ ПЛАНАМИ НА БУДУЩЕЕ.

Сериал Fire Emblem, хорошо знакомый любителям стратегических RPG, может вскоре обзавестись онлайн-режимами. В одном из интервью разработчики из Intelligent Systems проговорились, что в новейшей FE, Goddess of Dawn для Wii, изначально предусматривалась поддержка Wi-Fi. В первую очередь геймеров собирались обеспечить скачиваемыми картами и дополнительными персонажами, но не исключалась и возможность Wi-Fi поединков с другими игроками. Однако замыслам помешали технические сложности, и все силы были брошены на совершенствование одиночного режима. Тем не менее, создатели уверяют, что в следующей Fire Emblem непременно наверстают упущенное. Кроме того, Хитоси Ямагами, продюсер Goddess of Dawn, поведал журналистам, почему игра выйдет именно на Wii, а не на DS, хотя сериал пережил три успешных воплощения на пре-

дыдущей карманной приставке от Nintendo, GBA. «Первая Fire Emblem вышла для Famicom, и мы хотели бы и впредь выпускать наши SRPG для домашних консолей. Телевизоры лучше подходят для отображения множества характеристик, которые встречаются в FE». И все же, по его словам, DS отлично подходит для стратегий. Не был обойден вниманием и отказ разработчиков использовать уникальные возможности Wii-mote в Goddess of Dawn. Как объяснил господин Ямагами, работа над ней началась задолго до того, как стало известно, каким контроллером снабдят приставку. И хотя впоследствии в Intelligent Studios приспособили управление под Wii-mote, без потряхивания и тыканья им в экран решили обойтись. Goddess of Dawn вышла в Японии чуть больше месяца назад; подробностей о ее появлении на Западе пока не сообщается.

ЛАХАРЛА В ОТСТАВКУ, ЭТНУ – В ТЕМНЫЕ ПОВЕЛИТЕЛЬНИЦЫ!

DISGAEA ДЛЯ PSP НЕ БУДЕТ ДОСКОНАЛЬНОЙ ПЕРЕДЕЛКОЙ ВЕРСИИ ДЛЯ PS2.

Вышедшая в 2003 году Disgaea для PS2 не отпугнула поклонников тактических RPG старомодной графикой; запоминающиеся персонажи, ироничное повествование и увлекательные бои сделали ее эталоном игр от Nippon Ichi на Западе. Специально для заокеанских фэнов компания перенесет на PSP не просто обновленную Disgaea четырехлетней давности, а изменит сюжетную линию. Чертовка Этна отобрала у принца Лахарла козырную роль главного героя и вступает в борьбу за титул верховной темной повелительницы (по совместительству – королевы красоты). На аренах, помимо «геопанелей» появятся «геокубы», которые, по словам разработчиков, настолько влияют на ход

сражений, что обеспечат безоговорочную победу даже персонажу первого уровня. Означает ли это, что для победы удача окажется важнее, чем бездумное набиравание уровней или тактический расчет? Онлайн-режим позволит устраивать схватки с другими игроками; назначать условия выигрыша будет приглашающая сторона. Обещается, что силы соперничающих войск удастся уравнивать, однако в начале битвы полководцев снабдят «геокубами», которые, подобно кольцам на Диком Западе, дадут всем одинаковые права, как мы подозреваем, без каких-либо дополнительных опций. В Штатах портативную Disgaea увидят в третьем квартале нынешнего года.



ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista™ Home Premium

Игры без границ



Товар сертифицирован, на правах рекламы

www.asus.ru

Ноутбук G2 с новыми эксклюзивными технологиями делают компьютерные игры небывало реалистичными

Уникальные ноутбуки ASUS G2 созданы специально для геймеров. Оснащенные функцией подсветки Direct Flash, включающейся при активации DirectX 9 в играх, требующих высокой графической производительности, они дают возможность играть в компьютерные игры когда и где угодно! Ноутбуки ASUS G2 созданы на базе технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.



ИГРЫ БЕЗ ГРАНИЦ



ASUS Direct Messenger
Специальный дисплей ASUS Direct Messenger отображает статус системы, мгновенные сообщения и напоминания, не отвлекая внимания пользователя и позволяя играть в полноэкранном режиме



Удобная клавиатура
Полноразмерная клавиатура и специально выделенные клавиши W, A, S и D - с новыми ноутбуками ASUS играть в компьютерные игры стало еще удобнее.



Свобода беспроводного общения
Встроенные веб-камера с высоким разрешением и динамики дают возможность проведения видеоконференций без лишней сумки и путающихся проводов.



Специальное покрытие
Специальное покрытие крышки матрицы не только предохраняет ноутбук от царапин и сколов, но и отличает G2 от обычных ноутбуков.



G2 Gaming Package
(G2 + Рюкзак + Мышь)

Webcam Notebook Series G2

- Технология Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК
- Процессор Intel® Core™2 Duo T7000/T5000
- Мобильный чипсет Mobile Intel® 945PM Express
- Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection
- Лицензионная Windows® Vista™ Home Premium

- ATI Mobility™ Radeon® X1700 512 Мб Physical VRAM
- DDRII 533/667 МГц, до 2 Гб
- 17" WXGA+ (G2); Color Shine/Crystal Shine LCD, Splendid
- Поддержка технологии ASUS Video Intelligence Technology
- SATA 80/100/120/160 Гб HDD
- DVD Super-Multi, Light Scribe
- Встроенная веб-камера с разрешением 1,3 мегапикселя
- ASUS Direct Flash+ ASUS Direct Messenger
- 10/100/1000, 802.11a/b/g, Bluetooth V2.0+EDR (опционально)

Всемирная гарантия 2 года

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

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

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel ViiV, 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.





Bone: The Great Cow Race

ПЛАТФОРМА: PC
КОГДА: 18 МАЯ 2007 ГОДА

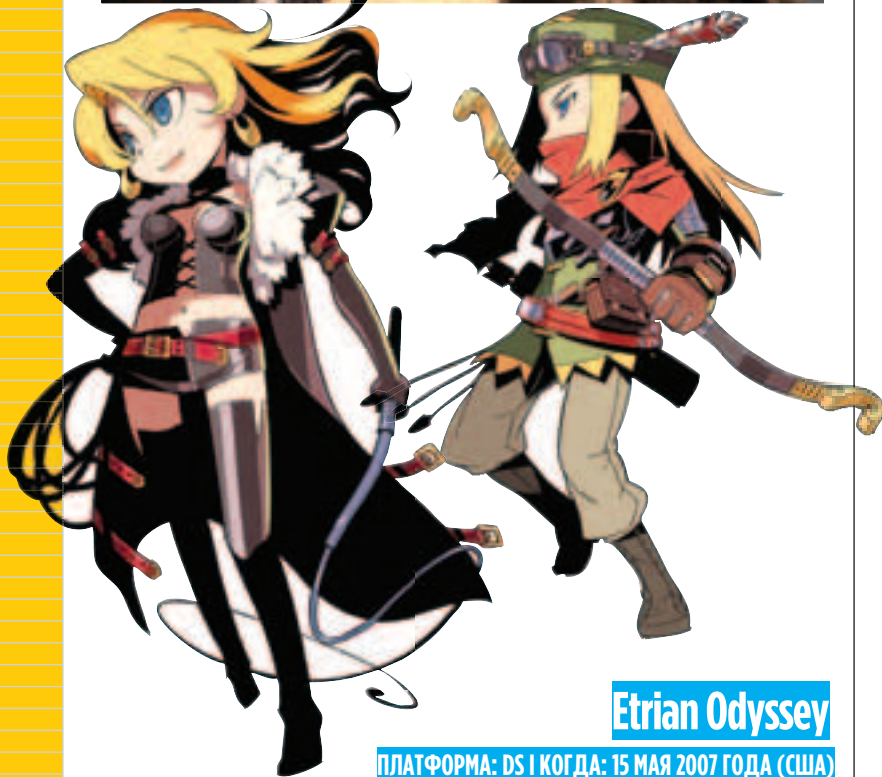


Вторая часть «костяной» саги от Telltale Games выходит в розничные сети одновременно с первой, озаглавленной Out from Boneville. Создатели прославившихся игр сериала Sam & Max взяли за переложение еще одной графической новеллы в формат приключенческой игры, и вновь от них следует ждать красочной графики в стиле комиксов и отлично проработанных персонажей. Скачать вторую часть можно с сайта Telltale с апреля (не бесплатно, естественно); впрочем, для тех, кто предпочитает точно знать, за что отдают кровно заработанные, Telltale предлагает бесплатный 30-минутный экскурс в любую игру сериала Bone.



Lair

ПЛАТФОРМА: PS3
КОГДА: 7 МАЯ 2007 ГОДА (США)



Etrian Odyssey

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 15 МАЯ 2007 ГОДА (США)

График выхода лучших игр на ближайшие полтора месяца

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



PC

<input checked="" type="checkbox"/>	04.05	Aura 2: The Sacred Rings	Adventure Company	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	04.05	Field Ops	Freeze	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	04.05	Genesis Rising: The Universal Crusade	DreamCatcher	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	США
	08.05	CellFactor: Revolution	Artificial Studios	США
	18.05	Bone: Out From Boneville	Telltale Games	Европа
	18.05	Bone: The Great Cow Race	Telltale Games	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	18.05	Halo 2	Microsoft	Европа
	20.05	Transformers: The Game	Activision	Европа
	22.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	США
<input checked="" type="checkbox"/>	25.05	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Европа
	25.05	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak	Европа
	25.05	Pacific Storm: Allies	Buka	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	25.05	Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	Eidos	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	29.05	Shadowrun	Microsoft	США

PLAYSTATION 2

	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
	08.05	.hack//G.U. Vol. 2/Reminisce	Namco Bandai	США
<input checked="" type="checkbox"/>	11.05	Shadow Hearts: From the New World	Ghostlight	Европа
	15.05	Shrek the Third	Activision	США
	15.05	Tony Hawk's Downhill Jam	Activision	США
	18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа
	18.05	SBK'07: Superbike World Championship	Black Bean	Европа
	18.05	SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault	SCEE	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	22.05	Dawn of Mana	Square Enix	США
	22.05	Odin Sphere	Atlus	США
	25.05	Buzz! Junior: RoboJam	SCEE	Европа
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
	25.05	Shinsengumi Gunrou-den	Sega	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	25.05	Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	Eidos	Европа
	25.05	WWII: Battle Over Europe	Midas	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	29.05	Atelier Iris 3: Grand Phantasm	NIS America	США
	31.05	Art of Fighting Anthology	SNK Playmore	США

PLAYSTATION 3

	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
	04.05	Untold Legends: Dark Kingdom	SCEE	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	07.05	Lair	SCEA	США
	10.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	25.05	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа

Wii

	01.05	The Dog Island	Ubisoft	США
<input checked="" type="checkbox"/>	04.05	Eledees	Konami	Европа
	04.05	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	10.07	Alien Syndrome	Sega	США
	11.05	Bust-A-Move Bash!	505 Game Street	Европа
	11.05	Cooking Mama: Cook Off	505 Game Street	Европа
<input checked="" type="checkbox"/>	14.05	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	США
	15.05	Escape from Bug Island	Nintendo	США
	15.05	Shrek the Third	Activision	США
	18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа



Spider-Man 3

ПЛАТФОРМА: PC, PS3, XBOX 360, PS2, WII, DS, PSP | КОГДА: 4 МАЯ 2007 ГОДА



Mario Strikers: Charged Football

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 25 МАЯ 2007 ГОДА



На GameCube выходила не одна спортивная игра с участием Марио и его соседей по Грибному королевству. Mario Smash Football (Super Mario Strikers в Америке) была крайне несерьезной: персонажи могли использовать предметы и творить непотребства на поле. Чего стоит только водопроводчик-переросток, запатывающий в грязь вражескую команду! В версии для Wii добавилось интуитивное управление: за передвижение и базовые действия отвечают аналог и кнопки на нунчаке и пульте, а вот отбирать мяч у оппонента или ловить его у собственных ворот предлагается естественным движением пульта. Предусмотрен мультиплеер на четверых, причем в том числе и онлайнный.



Lost in Blue 2

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 11 МАЯ 2007



Eledees

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 4 МАЯ 2007 ГОДА

	22.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	США
	25.05	Mario Strikers: Charged Football	Nintendo	Европа
✓	29.05	Mario Party 8	Nintendo	США
	29.05	Tamagotchi Party On!	Namco Bandai	США

XBOX 360

✓	01.05	Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	США
	01.05	The Club	Sega	США
	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
	08.05	Shrek the Third	Activision	США
✓	11.05	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	Европа
	18.05	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak	Европа
✓	22.05	WarTech: Senko no Ronde	Ubisoft	США
✓	25.05	Armored Core 4	505 Game Street	Европа
✓	25.05	Forza Motosport 2	Microsoft	Европа
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
✓	29.05	Shadowrun	Microsoft	США

NINTENDO DS

	01.05	Shrek the Third	Activision	США
	04.05	Diner Dash	Eidos	Европа
✓	04.05	Final Fantasy III	Square Enix	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
	11.05	Lost in Blue 2	Konami	Европа
	11.05	Picross DS	Nintendo	Европа
	15.05	Code Lyoko	Game Factory	США
	15.05	Etrian Odyssey	Atari	США
	15.05	Touch the Dead	Eidos	США
	16.05	Happy Kitchen	Ubisoft	США
	18.05	MinDStorm	505 Game Street	Европа
	18.05	Pony Friends	Eidos	Европа
	22.05	Death, Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	США
✓	25.05	Custom Robo Arena	Nintendo	Европа
✓	25.05	Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	Square Enix	Европа
✓	25.05	Hoshigami Remix: Ruining Blue Earth	Aksys	США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
✓	25.05	The Settlers	Ubisoft	Европа
✓	25.05	Wario: Master of Disguise	Nintendo	Европа

PSP

✓	01.05	Coded Arms: Contagion	Konami	США
	04.05	Diner Dash	Eidos	Европа
✓	04.05	Metal Gear Solid: Portable Ops	Konami	Европа
	04.05	Tony Hawk's Project 8	Activision	Европа
	08.05	Hot Wheels Ultimate Racing	DSI Games	США
✓	11.05	Driver 76	Ubisoft	Европа
	11.05	Heatseeker	Codemasters	Европа
	11.05	Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	Rising Star	Европа
✓	11.05	Ratchet and Clank: Size Matters	SCEE	Европа
	11.05	Xiaolin Showdown	Konami	Европа
	15.05	Shrek the Third	Activision	США
	18.05	Dragon Ball Z: Shin Budokai 2	Atari	Европа
	18.05	Legend of the Dragon	Game Factory	Европа
	18.05	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEE	Европа
	22.05	Brooktown High: Senior Year	Konami	США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
✓	25.05	Valhalla Knights	Xseed	Европа

Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Четвертую часть популярного сериала *Gyakuten Saiban* (более известного как *Phoenix Wright: Ace Attorney* за пределами Японии) расхватали сразу же после выхода с не меньшим энтузиазмом, чем любую другую. На втором месте японского чарта – наконец-то выпущенная на родине вторая часть *Mario vs. Donkey Kong*. Немногие PS2-игры хит-парада уныло толпятся где-то на нижних строчках; DS вновь повелевает половиной списка. Ubisoft, похоже, скинула цены на старые хиты в Великобритании – это самое вероятное объяснение возвращению в хит-парад *Rayman 2* ga первых частей *Brothers in Arms* и *Prince of Persia*. Эймен переплюнул даже громкую *Command & Conquer 3*, уступив, правда, новым «Покемонам» и «Черепашкам ниндзя». На пике популярности в «Союзе» – ремейк *God of War II*, оставившая далеко позади *Final Fantasy XII* (которая, впрочем, обставила прочих конкурентов по результатам GamePark); C&C также пожинает плоды громкого имени. А вот PSP-чарт «Горбушки» демонстрирует, что и для карманной консоли у нас отлично раскупаются игры по мотивам популярных фильмов – вне зависимости от их качества.



Supreme Commander

ПЛАТФОРМА: РС

Европейский хит-парад



1	TMNT: Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft
2	Pokemon Ranger	Nintendo
3	Rayman 2: The Great Escape	Ubisoft
4	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts
5	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts
6	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
7	Brian Lara International Cricket 2007	Codemasters
8	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take 2
9	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
10	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft

КОММЕНТАРИИ

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

Хит-парад Японии



1	Gyakuten Saiban 4	Capcom	DS
2	Mario vs Donkey Kong 2: March Of The Minis	Nintendo	DS
3	Yoshi's Island DS	Nintendo	DS
4	Wii Sports	Nintendo	Wii
5	Kahashima Ryouu Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
6	Wii Play	Nintendo	Wii
7	Naruto: Shippuuden N-Ultimate Accelerator	Namco Bandai	PS2
8	Professor Layton and the Mysterious Village	Level 5	DS
9	Musou Orochi	Koei	PS2
10	Pro Baseball Spirits 4	Konami	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	Final Fantasy XII	
2	Gran Turismo 4	
3	Killzone (русская версия)	
4	Tekken 5	
5	Black	
6	God of War	
7	Ледниковый период 2: Глобальное потепление	
8	Burnout Dominator	
9	FIFA 07 (русская версия)	
10	Grand Theft Auto: San Andreas	

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	Grand Theft Auto: Vice City Stories	
2	Daxter	
3	Ratchet & Clank: Size Matters	
4	Tekken: Dark Resurrection	
5	LocoRoco (русская версия)	
6	300: March to Glory	
7	Chili Con Carnage	
8	Ghost Rider	
9	Sonic Rivals	
10	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	

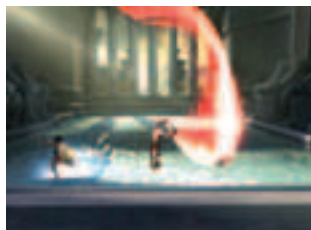
КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Обозначения

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

PS2



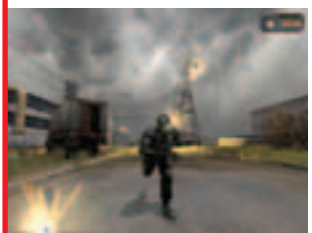
- 1 God of War II (демоверсия)
- 2 Tekken 5
- 3 Killzone
- 4 God of War
- 5 Final Fantasy XII
- 6 Gran Turismo 4
- 7 Black
- 8 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 9 Need for Speed: Most Wanted
- 10 WRC II: Rally Evolved

PC (Box)



- 1 C&C3: Tiberium Wars (рус. версия, коллекционное издание)
- 2 The Sims 2: Времена года
- 3 Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)
- 4 Battlefield 2142: Northern Strike
- 5 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 6 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 7 The Sims 2: Питомцы
- 8 Battlefield 2: Complete Collection
- 9 World of Warcraft
- 10 UEFA Champions League 2006-2007

PC (Jewel)



- 1 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 2 Supreme Commander
- 3 The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine
- 4 TMNT: Черепашки ниндзя
- 5 Silent Hunter 4: Волки Тихого океана
- 6 Tom Clancy's Splinter Cell: Двойной агент
- 7 UFO: Прозрение
- 8 Titan Quest: Immortal Throne
- 9 Смерть шпионам
- 10 Корсары: Возвращение легенды

PSP

- 1 Tekken: Dark Resurrection
- 2 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 3 Sonic Rivals
- 4 The Sims 2: Pets
- 5 Need for Speed Carbon: Own the City
- 6 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
- 7 M.A.C.H.
- 8 Sid Meier's Pirates!
- 9 Killzone: Освобождение
- 10 Harry Potter and the Goblet of Fire

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

... БОГАМИ
СТАНОВЯТСЯ!

Акелла

RPG



Эпохи тому назад каждый древний миф был реальнее современных выпусков теленовостей. Сегодня старинная легенда оказалась напрочь забыта. Забыта намеренно, забыта из страха разбередить страшные раны минувшего. Пришла пора вспомнить предание о коварстве богов и доблести смертных воинов ... На жарком востоке поселился могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы соладать со злом: северный варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий вонтель. Чьих же кровей и каких краёв был герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорят... Страхли вековую пыль с правды!

РЕКЛАМА



www.akella.com



© 2006 ООО "Акелла", © "Сюаниде". Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Любая иная информация предоставлена. Тел. издательский (812) 311-4112. E-mail: akella@akella.com, akella@akella.com, akella@akella.com, akella@akella.com. Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, корпус 1 (812) 311-4112.

Pro Диск | Видео часть

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

ПАРАД «ВЫСТАВОЧНЫХ» МАТЕРИАЛОВ ПРОДОЛЖАЕТСЯ. НАСМОТРЕЛИСЬ НА GAMEX В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ? А ТЕПЕРЬ ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ВИРТУАЛЬНЫЙ ТУР ПО «КРИ 2007». ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ ПРОПУСТИЛИ ЭТО СОБЫТИЕ И НЕ УВИДЕЛИ (ИЛИ СОСКУЧИЛИСЬ) ПО ВЕЛИКОЛЕПНОМУ СТУНДУ ПО «СТАЛКЕРУ» – СМОТРИТЕ В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ. КРОМЕ ЭТОГО НЕЗАКОННО ПОТЕСНЕННЫЙ В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ СПЕЦ ПО GOD OF WAR II НАШЕЛ СВОЕ ПРИСТАНИЩЕ И БОЛЬШЕ СЕБЯ В ОБИДУ НЕ ДАСТ. КРОМЕ ТОГО К НАМ ПОСЛЕ ДОЛГОГО ОТСУТСТВИЯ ВЕРНУЛАСЬ ЛЫСИНА КЕЙНА, СОЗЕРЦАЙТЕ ЕЕ В НАШЕМ ВИДЕООБЗОРЕ. ОТ ЛЫСИН К ШАПКАМ УШАНКАМ – СОСКУЧИЛИСЬ ПО САМОЙ ЛЮБИМОЙ ИГРОВОЙ ТЕМЕ «СССР VS США»? МЫ ВОТ ОЧЕНЬ СОСКУЧИЛИСЬ И С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДЕМ WORLD IN CONFLICT, ДАЖЕ ПРЕВЬЮ ПОДГОТОВИЛИ. НУ А ЛЮБИТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!» ЖДЕТ НАСТОЯЩИЙ ПРАЗДНИК – МНОГО-ПРЕМНОГО ОПЕТИНГОВ ПРЕМЬЕР НОВОГО ТЕЛЕСЕЗОНА.

// АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА ВИДЕОЧАСТИ



РОВНО

6 ВИДЕООБЗОРОВ

РОВНО

3 ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЦЕЛЫХ

7 МИНУТ РЕПОРТАЖА С «КРИ»



ВИДЕОСПЕЦ GOD OF WAR II

В прошлом номере работа над репортажем с GameX вышла на первый план, и, к сожалению, мы не успели подготовить спецматериал о разработчиках God of War II – вы найдете его на этом диске. Представляем внутренние материалы разработчиков: реальный рабочий процесс над игрой AAA-класса. Теперь они стали достоянием общественности: каждый может узнать, ценой каких усилий на свет появляются суперхиты. Документальный фильм будет интересен самой широкой аудитории зрителей.



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).



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

2. РАЗДЕЛЫ

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

ВИДЕОСПЕЦ!

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



В этой части презентации разработчики рассказывают об игровом мире и продолжают демонстрировать его высочайшую интерактивность. Более того – называют точную дату выхода игры!



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- ▶ Mega Man ZX Advent DS
- ▶ Manhunt 2 PS2 PSP Wii
- ▶ Grand Theft Auto IV PS3 Xbox 360
- ▶ Hour of Victory Xbox 360
- ▶ Medieval II: Total War Kingdoms PC
- ▶ Resident Evil 4 Wii Edition Wii
- ▶ Gears of War Xbox 360
- ▶ God of War II PS2
- ▶ Gyakuten Saiban 4 DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▶ World in Conflict PC
- ▶ Colin McRae: DIRT PC Xbox 360 PS3
- ▶ Lair PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▶ Адреналин 2: Час пик PC
- ▶ Command & Conquer 3: Tiberium Wars PC
- ▶ Sonic and the Secret Rings Wii
- ▶ Silverfall PC
- ▶ Penumbra: Overture PC
- ▶ The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar PC

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▶ Crisis PC
- ▶ Mass Effect Xbox 360
- ▶ Guitar Hero II Xbox 360

БАНЗАЙ:

- ▶ Shining Tears x Wind
- ▶ Blue Dragon

SPECIAL:

- ▶ God of War II, фильм о создании игры
- ▶ Репортаж с «КРИ 2007»
- ▶ Презентация Mercenaries 2: World in Flames, часть 2
- ▶ Презентация The Darkness, часть 2

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

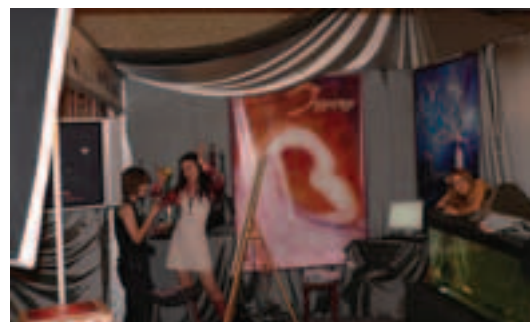
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

РЕПОРТАЖ С «КРИ 2007»

Новый формат – новые сенсации

В начале апреля в гостинице «Космос» прошла пятая уже по счету Конференция разработчиков игр. На этот раз организаторы сдержали свое обещание: она наконец стала событием исключительно для профессионалов, простые игроки на нее не допускались. Тем не менее, специальный репортаж в этом номере подробно расскажет вам о важнейших событиях на конференции, вы сможете виртуально побывать на наиболее интересных презентациях, услышать о новых играх от самих разработчиков и увидеть церемонию вручения наград KPI Awards.

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



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

CRYSIS PC

трейлер

Наглядная демонстрация фантастических технологий от умельцев из Crytek. Небывалая для FPS интерактивность поразит воображение даже самых отчаянных скептиков!



MASS EFFECT XBOX 360

трейлер

Ролик прекрасно передает напряженную атмосферу эпической action-RPG от Bioware. Вы узнаете любопытную информацию о сюжете и познакомитесь поближе с главными действующими лицами.



GUITAR HERO II XBOX 360

трейлер

Необычайно стильная телереклама. Почувствовать себя рок-звездой с ревующей гитарой в руках и толпой поклонников по всему миру – именно так должна рекламироваться Guitar Hero!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

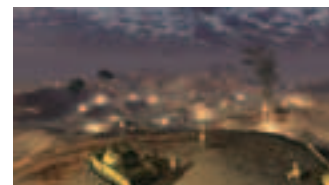
COLIN MCRAE: DIRT PC XBOX 360 PS3

Новый движок Neon, потрясающий реализм, более 40 различных машин и потрясающая графика – разработчики Codemasters пообещали нам поистине великолепную игру!



WORLD IN CONFLICT PC

Кажется, World in Conflict от создателей Ground Control вполне может стать достойным конкурентом Command & Conquer 3: Tiberium Wars.



ВИДЕООБОЗОРЫ

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

АДРЕНАЛИН II: ЧАС ПИК PC

До выхода игры еще прорва времени, но мы все же покажем вам, на какой стадии находится разработка.



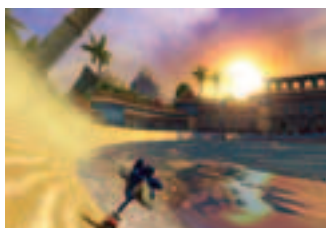
COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS PC

Третья война за тибериум началась!



SONIC AND THE SECRET RINGS WII

Это странно, это не укладывается в голове, но это так: именно на приставке от Nintendo Соник ожил!



ВИДЕОФАКТЫ

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

MEDIEVAL II: TOTAL WAR KINGDOMS PC



GOD OF WAR II PS2



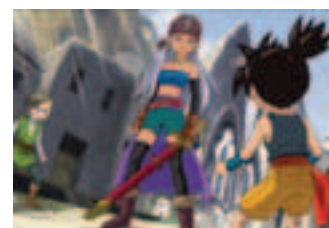
MANHUNT 2 PS2 PSP WII



• Mega Man ZX Advent DS • Manhunt 2 PS2 PSP WII • Grand Theft Auto IV PS3 Xbox 360 • Hour of Victory Xbox 360 • Medieval II: Total War Kingdoms PC • Resident Evil 4 Wii Edition WII • Gears of War Xbox 360 • God of War 2 PS2 • Gyakuten Saiban 4 DS

БАНЗАЙ

Рубрика «Банзай!» встречает новый аниме-сезон и публикует заставки новых сериалов, в том числе Shining Tears x Wind от Sega и долгожданной телеэкранизации Blue Dragon, ролевой игры с Xbox 360, от Акиры Ториямы, автора Dragon Ball.



Pro Диск | PC-Часть

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

НЕЧАСТО ИГРЫ ДЕЛАЮТ ПО КНИЖКАМ, Ой КАК НЕ ЧАСТО. ДАЖЕ ВОН ОТ ОЧЕВИДНЫХ СХОДСТВ S.T.A.L.K.E.R. С «ПИКНИКОМ НА ОБОЧИНЕ» АВТОРЫ УПОРНО ОТНЕКИВАЮТСЯ. НО ВОТ НАКОНЕЦ ПОЯВИЛАСЬ И ПЕРВАЯ ЛАСТОЧКА ПО МОТИВАМ ПРОИЗВЕДЕНИЙ БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ – ВСТРЕЧАЙТЕ ДЕМОВЕРСИЮ ИГРЫ «ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ». ДУМАЕТЕ, ОЧЕРЕДНАЯ ГЛУПОСТЬ «ПО ЛИЦЕНЗИИ»? А НАЗВАНИЕ MASSIVE ASSAULT ВАМ ЧТО-НИБУДЬ ГОВОРИТ? ВОТ – ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ЕЕ РОДИМОЙ. ОТ ОТЕЧЕСТВЕННОГО ПЕРЕИДЕМ К ЗАРУБЕЖНОМУ. СЕНСАЦИЯ! НА БРЮСА УИЛЛИСА НАТРАВИЛИ РЕАКТИВНЫЙ САМОЛЕТ, А САМЫЙ ВЫСОКИЙ НА СВЕТЕ КИТАЕЦ ВЫБИВАЕТ ДУШУ ИЗ ДЖЕКИ ЧАНА. И – СНОВА НА РОДИНУ: ПЕРСОНАЖИ ИЗ MORTAL KOMBAT ВЫЯСНЯЮТ ОТНОШЕНИЯ В МОСКВЕ. СЭМ ФИШЕР, ДАЖЕ НЕ ШИФРУЯСЬ, ЗАЧИТЫВАЕТ ПРИ ВСЕХ СЕКРЕТНЫЕ ДАННЫЕ. БЕЗУМИЕ? GAMELAND AWARD!

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-Части



ВСЕГО



ДЕМОВЕРСИЯ

РОЛИКИ К



ФИЛЬМАМ

ОКОЛО



ГИГАБАЙТА ДОПОЛНЕНИЙ



Panda Software

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

PANDA ANTIVIRUS 2007

МЕСЯЦ БЕСПЛАТНО!

ДЕМОВЕРСИЯ

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ДемOVERсия пошаговой стратегии, созданной по роману «Обитаемый остров» братьев Стругацких от разработчика Wargaming.net. Геймеры смогут почувствовать в жестокой войне в двух доступных миссиях кампании любого из трех сценариев. Страна Отцов, Хонти, Варвары и Островная Империя – четыре расы со своими юнитами и технологиями. На трехмерных ландшафтах взвешенной природы поддерживается смена не только дня и ночи, но и времени года. Захватывающие моменты сражений можно посмотреть в замедленном повторе. Разолье для виртуальных стратегов – можно проверить все свои навыки и при этом насладиться интересным сюжетом!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

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

2. РАЗДЕЛЫ

- ▶ ДемOVERсии – 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 – демOVERзаписи, 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 chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:

- ▶ Обитаемый остров: Послесловие

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Age of Empires III
- ▶ Age of Empires III: The Warchiefs
- ▶ Armed Assault
- ▶ Battlefield 2
- ▶ Call of Duty 2
- ▶ Company of Heroes
- ▶ Counter-Strike: Source
- ▶ Crashday
- ▶ Doom 3
- ▶ F.E.A.R.
- ▶ Far Cry
- ▶ GTA: San Andreas
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Operation Flashpoint: Resistance
- ▶ Racer
- ▶ rFactor
- ▶ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▶ The Sims 2
- ▶ The Sims 2: Family Fun Stuff
- ▶ The Sims 2: Nightlife
- ▶ The Sims 2: University
- ▶ Unreal Tournament 2004
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДРАЙВЕРЫ:

- ▶ DirectX 9.0c (апель 2007)
- ▶ Catalyst 7.4 Display Driver Vista

- ▶ Catalyst 7.4 Display Driver Windows XP
- ▶ ForceWare 97.94 Windows XP (8800)
- ▶ ForceWare Vista 158.18

ПАТЧИ ДЛЯ:

- ▶ Battletations Midway v1.1
- ▶ Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.04 RU
- ▶ Resident Evil 4 v1.1.0 EU
- ▶ Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade v1.20 – v1.20R
- ▶ World of Warcraft v2.0.10 – v2.0.12

SHAREWARE:

- ▶ Bricks of Camelot
- ▶ Master of Defense
- ▶ Puppy Luv
- ▶ Saints & Sinners Bowling
- ▶ Super Collapse 3
- ▶ Super Granny 3
- ▶ Telltale Texas Hold'Em

БОНУС ОТ ALAWAR ENTERTAINMENT:

- ▶ Дракон
- ▶ Ветвистик
- ▶ Цветочные Загадки
- ▶ Тайны Города N
- ▶ Snowy: Space Trip

СОФТ:

- ▶ AVG AntiVirus Free 7.5.446a991
- ▶ Spyware Doctor 5.0.0.179
- ▶ PowerISO 3.7
- ▶ Aidsoid Viewer 3.01

- ▶ pdfFactory Pro 3.17
- ▶ SoftFirst CAD2Image Converter 1.1
- ▶ SoftFirst DWG-DXF Converter 1.0
- ▶ Download Accelerator Plus 8.5.57
- ▶ McAfee SiteAdvisor 2.4.0 build 6066
- ▶ Asset Tracker for Networks 6.6
- ▶ Easy Notes 5.0
- ▶ Freebie Notes 3.10
- ▶ Lock My PC 4.3
- ▶ NotesHolder Lite 1.52
- ▶ Simplyzip 1.1b66
- ▶ WireChanger 3.6.2
- ▶ iuVCR 4.16.0.402 RU
- ▶ VideoMach 4.04
- ▶ FileRescue Pro 2.7
- ▶ RAR Recovery Toolbox 1.0
- ▶ CrystalCPUID 4.10.1.329
- ▶ GMER 1.0.12.12244
- ▶ Hardware Sensors Monitor 4.3.1.1
- ▶ VoptXP 8.18
- ▶ WinAudit 2.19

WIDESCREEN:

- ▶ Крепкий Орешек 4.0
- ▶ Час Пик 3
- ▶ Yuusoku 5 Senchimeetoru
- ▶ Хостел 2
- ▶ Искупление

ВИДЕОРОЛИКИ:

- ▶ Naruto: Shippuuden **PS2**
- ▶ Tomb Raider: Anniversary **PS2**
- ▶ UFO: Extraterrestrials **PC**
- ▶ Worms: Open Warfare 2 **PSP DS**
- ▶ Crazy Taxi: Fare Wars **PSP**
- ▶ Resident Evil: Umbrella Chronicles **Wii**

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ
НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

В рамках гисковой 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, демOVERсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК 4.0

Зрелищный и динамичный трейлер, который доказывает, что для уничтожения вертолета и военного истребителя нужна не какая-нибудь система ПВО, а всего один рассерженный Брюс Уиллис.



ЧАС ПИК 3

Предлагаем отличный фрагмент из фильма, где Ли и Картер нарываюются на злого китайского верзилу. Никакие фирменные трюки Джеки Чана не помогают, и герои вынуждены ползать по коврику.



СОФТ

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

WIRESHANGER 3.6.2

Позволяет детально настроить смену обоев на рабочем столе, задать различные эффекты, погелив при желании картинки по темам и указав частоту их смены. А поможет удобный интерфейс.

VIDEOMACH 4.04

Отличный аудио- и видеоредактор поможет смонтировать собственный ролик. Можно вырезать или добавлять кадры, настраивать копейки, изменять скорость потока, накладывать фильтры и т.д.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ»
ДЛЯ РС-ИГР

RESIDENT EVIL 4 V1.1.0 EU

Обновление улучшает качество графики, спецэффектов и освещения. Заодно устранена ошибка, приводящая к зависанию при принудительной перемотке роликов.

BATTLESTATIONS: MIDWAY V1.1

Устранено большое количество ошибок в многопользовательском режиме, работа сервиса NAT стала более стабильной. Немного изменен игровой интерфейс и опции главного меню.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ
ИЩИТЕ НА САЙТЕ

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

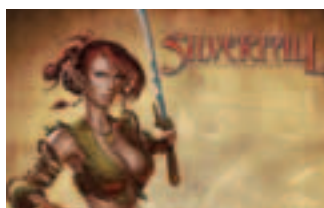
ВИДЕОСПЕЦ

GAMELAND AWARD

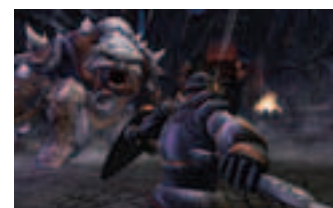
Если вы не присутствовали на торжественной церемонии награждения Gameland Award, не стоит расстраиваться. На этом диске вы найдете репортаж с выставки GameX, который сделает вас очевидцем одного из самых громких мероприятий этого сезона.

ГАЛЕРЕЯ

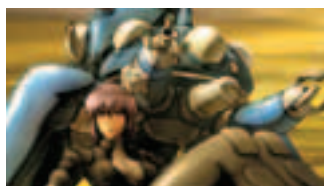
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

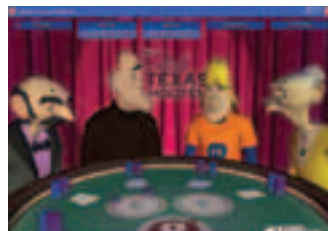


ИЛЛЮСТРАЦИИ

FREEWARE/
SHAREWARE

TELLTALE TEXAS HOLD'EM

В «симуляторе покера» Telltale Texas Hold'Em придется поучаствовать в турнире с четырьмя мультяшными персонажами, среди которых есть старая кляча и Борис из Sam & Max Episode 3: The Mole, the Mob and the Meatball. Блефуют ли соперники, нужно понять по их движениям и мимике – вот вам елый пласт геймплея!



MASTER OF DEFENSE

А тут предстоит защитить деревню от нападения монстров путем «стратегического» возведения защитных башен. Причем каждая башня наиболее эффективна лишь против конкретного типа врагов, и к строительству нужно подходить с умом – ведь каждое сооружение стоит немалых денег.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

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



WINAMP

Пять свежих скинов



ДОПОЛНЕНИЯ

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

CALL OF DUTY 2

Раздел в этот раз представлен семью картами для сетевой игры. Любителям зимних пейзажей рекомендуем mp_Ravlov's House Russia Final – этот тот самый дом Павлова, который немцы не могли взять несколько месяцев. Все же зимние пейзажи вас ожидают на финальной версии карты mp_Winter Assault. Тем, кто предпочитает теплый климат, советуем mp_Salerno Beachhead Italy Final: автору удалось собрать воедино два непохожих друг на друга ландшафта. А вот и тур для тех, кому по душе Африка: mp_Mirage v4 Map Pack сохранил две версии карты Mirage.



COMPANY OF HEROES

В нынешнюю подборку вошло семь карт, предназначенных как для дуэльных разборок, так и для командных сражений. Тем, кто предпочитает тимплей, рекомендуем карту Wake Island. Противники находятся на обоих краях острова, так что отражать удар придется с двух сторон. Не менее интересна и Stalingrad Docksite v2.1 – советских войск тут нет, зато полно американцев. Им предстоит форсировать военную преграду, а затем отбиваться от контратак немцев, пока не будут собраны силы для решающего удара. Не обойдите вниманием и карты Tactics II v1 и Two Hills.



COUNTER-STRIKE: SOURCE

Первым номером выступает de_Vine2 – единственная карта для режима Defuse в этой подборке; террористы тут навоят шороху на небольшой городок. Неожиданно много работ оказалось для режима «перестрелки». Прежде всего стоит отметить fu_Killzone и fu_Killzone Day (различаются эти работы исключительно временем суток) – не слишком выходящие в плане проработки деталей карты отличаются хорошей игровальностью. Также советуем псевдомультиязычную fu_Simpsons h 32. Места тут немного, в самый раз для пистолетов-пулеметов.



HALF-LIFE 2

В нынешней подборке место нашлось лишь для одной модификации, зато она способна затмить любое дополнение на этом диске. Dystopia v.1, финальная версия той самой работы, что однажды уже появилась на диске «СИ». Одной из главных особенностей, выделяющих этот мод среди прочих, стали бои в киберпространстве. Взлом вражеских серверов зачастую является куда более важной задачей, чем любая перестрелка. Как и положено киберпанковому миру, в Dystopia полно всевозможных имплантатов, облегчающих жизнь и дарующих сверхспособности.



OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Вас ожидает Liberation 1941–45 1.08; вероятно, это последнее обновление модификации Liberation 1941–45 в версии для Operation Flashpoint: Resistance. За время, прошедшее с выхода обновления 1.07, создатели мода внесли немало изменений. Самым главным нововведением стала мини-кампания, также в мод вошли три новые миссии. И без юнитов, разумеется, не обошлось. Особо стоит отметить тяжелый танк KV-1С, минометы для обеих сторон, а также переработанную противотанковую пушку, которую теперь можно перемещать силами расчета.



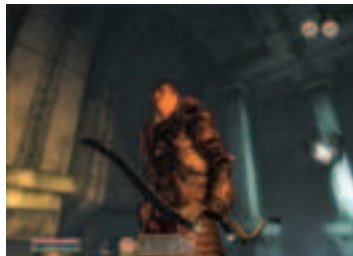
RFACTOR

Обычно модификации, которые выпускаются для rFactor, предлагают игрокам сразиться в одной из гоночных серий. Создатель Union R.L.X. 2.0 решил, что одной – слишком мало, и пошел в своем творении гальше остальных. Результатом стала модификация, где можно поучаствовать сразу в трех чемпионатах. Первым номером идут гонки на Porsche 911, соревнования на спортпрототипах и состязания на машинах фирмы BMW, подготовленных для серий, вроде ETCC. Три в одном!



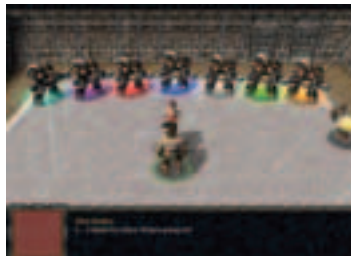
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Давно у нас было столько плагинов на одном диске! В этот раз – аж полтора десятка. Nico's Daes Rakan Swords 1.1, Nico's Dreadweave Armor 1.31, Nico's Dreadweave Bow and Arrows 1.1 и Nico's Quinga Bows 1.1. добавляют в игру оружие и доспехи, за этим добром придется спускаться в подземелия. Simsalashop 1.1 создан специально для тех, кому лень постоянно ходить от очередного поземелья до ближайшего магазина; теперь магазин можно вызвать простым заклинанием – достаточно лишь купить книгу Guide to the Simsalashop в лавке First Edition.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Третий диск поляр в подборке карт для Warcraft III: The Frozen Throne попадут работы, где игроку предстоит отстреливаться от многочисленных толп зомби. В этот раз – две штуки. На первой такой карте, Night of the Dead II Final v1.3, играть предстоит одним из морпехов. Вторая же, SWAT vs Resident Evil v1.7.1, предлагает игроку роль хрупкой девушки с большими кулаками, которая долбит нежить врукопашную. Заодно советуем взглянуть на Eternal Guardians v1.65f – тут игет битва стена на стену.



DEPO Computers рекомендует Windows Vista™ Home Premium



Умный для стильных

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

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

от 21990 р.



Limited
Edition

Согласие 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.

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

МЫ ИХ СДЕЛАЛИ!

Приглашаем вас за покупками в магазины наших партнеров:

Архангельск «Микромаус», (8182) 65-10-57, www.micromouse.ru • **Астрахань** «Сателлит», (8512) 60-07-12, 61-00-12, www.satellit-s.ru • **Благовещенск** «АМИТ», (4162) 53-30-00, www.amit.ru • **Владивосток** «Домотехника», (4232) 33-22-33, 45-77-55, www.centerdt.ru • **Вологда** ТЦ «Простор», (8172) 74-88-88, www.prostor-ologda.ru • **Екатеринбург** «Кардинал», (343) 251-22-22, www.kardinal.ru • **Иркутск** «Комтек», (3952) 25-83-38, www.komtek.ru; «Хайцентр», (3952) 28-80-28, www.hicenter.ru • **Казань** «Планета ДОМО», 8-800-2005-800, www.domo.ru; «Александр ЛТД», (843) 557-55-55, www.alexltd.ru; «АБАК», (843) 299-20-49, www.abak.ru • **Киров** «Технополис», (8332) 48-08-88, www.techopolis.kirov.ru • **Краснодар** «Владос», (861) 210-10-01, www.vlados.com; «Домострой», (861) 219-82-08, www.domostroy.com • **Красноярск** «АЛПИ-Сити», (3912) 90-25-90; «Лapplandia», (3912) 76-82-13, www.alpi.ru • **Нижний Новгород** «ДОМО», 8-800-2005-800, www.domo.ru; «Эксперт», (8312) 50-67-30, 78-72-22, www.ba.ru • **Новосибирск** «Сибвез» (383) 2-111-00, www.sibvez.ru; «ДОМО», 8-800-2005-800, www.domo.ru • **Оренбург** «Компьютерная База 25», (3532) 77-51-04, 63-94-92; www.uco.ru • **Пермь** «МИР компьютеров» (3422) 220-66-33, www.pcw.perm.ru • **Петропавловск-Камчатский** «КомПлект», (4152) 26-86-00, www.kamshop.ru; «Камчадалочка», (4152) 26-78-25, www.kamchadalochka.ru • **Саратов** «ДОМО», 8-800-2005-800, www.domo.ru; «Сателлит», (8452) 44-09-00, 26-45-68, www.satellit-s.ru • **Северодвинск** «Микромаус», (8184) 50-15-76, 24-18-59, www.micromouse.ru • **Сочи** «Владос», (8622) 62-17-74, www.vlados.com • **Ульяновск** «ДОМО», 8-800-2005-800, www.domo.ru • **Уфа** «ДОМО», 8-800-2005-800, www.domo.ru • **Чебоксары** «ТСЦ-Элекам», (8352) 63-41-63, www.elekam.ru; «ДОМО», 8-800-2005-800, www.domo.ru • **Южно-Сахалинск** «КВЦ трейд», (4242) 72-35-25, www.kvc.ru; «Wizard Systems», (4242) 72-66-82, 42-17-71, www.w-s.ru; «В-Лазер», (4242) 46-27-70, www.v-laser.com • **Якутск** «Копиртехсервис», (4112) 25-33-30.

ИНСТРУКЦИЯ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

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



«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

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



«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

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



ИГРА НОМЕРА

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



СИСТЕМА ЖАНРОВ

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

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



ПО ПРИМЕНЕНИЮ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

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

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ



Цветовое кодирование рубрик



ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



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

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

ХАРДКОРНЫЙ КОНКУРС

Вот уже более полугода минуло с того сентябрьского дня, как «Страна» в очередной раз нарядилась во все новое. Этот выпуск журнала – шестнадцатый, в котором на странице со «Слово команды» торчит блокнот, в котором за это время написано всякого, и это ведь не просто слова – это настоящие ребусы для настоящих эрудитов от видеоигр, цитаты и мемы из всех нашей любимых вселенных – для фанатов и хардкорщиков! Раскрывая каждый свежий номер, вы разгадали их все? Тогда наш новый конкурс для вас! Пришлите в редакцию названия «отгаданных» игр (с указанием номера журнала и текста самой цитаты), примите участие в розыгрыше и выиграйте огню из трех призовых подписок – на год, полгода и три месяца.

Ваши письма мы ждем по адресу hardcore@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 15 июня 2007 года. Обязательно указывайте в теме (или на конверте): конкурс «Хардкорный».



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
racing, arcade
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Gajjin Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
май 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://adrenalin2.ru>



▶ Автор:
Сергей Цилорик
td@gameland.ru

АДРЕНАЛИН

УДАРИМ АДРЕНАЛИНОМ ПО МОСКОВСКИМ «ПРОБКАМ»!



2 ЧАС ПИК



Первая часть «Адреналина» была самым настоящим представлением. Красивые девушки за рулем спорткаров, рекламные кампании каждой в глянцевых журналах, популярные комментаторы Бачинский и Стиллавин — сами гонки оказались далеко не на первом плане. Вместе с тем именно по части гонок у разработчиков осталось множество идей, так и не нашедших отражения в «Экстрим-шоу». Идей, переключивших в продолжение. Задумка «Адреналин 2: Час пик»

к шоу-бизнесу ни малейшего отношения не имеет. Это нечто среднее между последними частями Need for Speed и сериалом Burnout: от «Жажды скорости» здесь тюнинг, драг-рейсинг и прочие приметы подпольной гоночной тусовки; от «угорелых заездов» — безумные скорости, зрелищные аварии и утоление лютой ненависти к заполонившему улицы трафику. Главное же отличие от первой части — появившаяся свобода. Мы более не ограничены отдельными трассами: перед нами целые районы Москвы, и мы

вольны кататься по ним сколько душе угодно. Мини-карта а-ля GTA нам в помощь: на ней отображаются все места, где можно проявить гоночное мастерство для заработка денег. На что их тратить — вопрос риторический: конечно же, на крутые тачки и всевозможные улучшения! Тюнингу в «Часе пик» уделено весьма пристальное внимание. Перекрасить кузов, нанести аэрографию, тонировать стекла, сменить диски, обвешать машину винилом или установить на крышу череп — символ встречающейся в игре преступ-

ной группировки — все, к чему душа потянется! Но гвоздем программы, несомненно, станут адреналин-девайсы, позволяющие творить на улицах полный беспредел. От ускорения и починки машины на ходу до сокрушающей ударной волны, расходящейся во все стороны от убийцы трафика, — именно подобные способности не дадут игроку заскучать на дорогах. А дороги, надо сказать, прямо-таки переполнены пушечным мясом — час пик все-таки! Любители Burnout Revenge почувствуют себя как дома — автомобили в



Хоть «Адреналин 2» и не уезжает столь пристального внимания девушкам, как его предшественник, без них подобная игра ну никак не может обойтись. Если бы не это – разве ж согласился бы Александр Трифонов вынести игру на обложку «СИ»?



Калита до бампера в виниле – такой мы хотим видеть машину нашей мечты.



Адреналиновый мультиплеер

Когда писалась статья, еще не было ясно, попадет ли многопользовательский режим в релизную версию, или же появится потом в бесплатном дополнении. В любом случае, на мультиплеер у разработчиков большие виды: они собираются оптимизировать его так, чтобы в «Адреналин 2» с комфортом могли состязаться и пользователи ультраскоростных локальных сетей, и владельцы хиленьких модемов. Для последних будут доступны такие режимы, в которых в синхронизации большого числа игровых объектов нет необходимости: драг, к примеру, или гонки – но без каких-либо столкновений. А чем шире канал, тем больше возможностей для игроков.

«Адреналин 2» разлетаются по сторонам, словно картонные коробки. При этом в Burnout чаще всего доставалось самому игроку; в «Часе пик» же собственная машина ничуть не спешит превратиться в груды металлолома. Даже после лобового столкновения при езде по встречной на скорости 200 км/ч. Нет, повреждения, конечно, учитываются, но их придется «копить» достаточно

долго, прежде чем авто взлетит на воздух. Взрыв сопровождается облетом камеры в замедленном режиме: – вот и смакование аварий для любителей Burnout. Присутствуют в «Адреналине 2» и борцы за правопорядок, только вот роли заметной не играют. Всполошить их легче легкого – достаточно даже небольшой аварии – но разве может парочка машин ДПС совладать с «прокачанным» болидом, сокрушающим все на своем пути? Разве что ближе к концу игры, вшестером, они заставят игрока остановиться

да выпишут штраф на приличную сумму. Есть в игре и пешеходы – и вот они-то как раз играют роль декораций, заполняя тротуары и со скоростью шаолиньских монахов ныряя в сторону от машины игрока. Сбивать их нельзя, так что Carmageddon из «Часа пик» не получится. Сюжетом гонки, конечно, не испортишь. Вряд ли кто ждет от «Адреналина 2» открытий в сценарном плане; но, может, кто-то их дождет. Рассказываемая в игре история столь же дика и невероятна, как и демонстрируемый «Часом пик» стиль вождения.





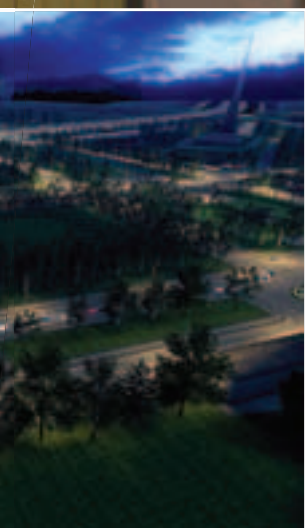
Главный герой – гость столицы, в московские рейсинг-клубы не вхож, зато за баранку держится уверенно. Вслед за объявленным в новостях похищением сверхмощного реактивного двигателя жертвой киднеппинга становится и пригласившая героя в Первопрестольную подруга. Знакомств и связей – никаких, зацепок – тоже. Лишь ключи от машины подружки-гонщицы да ее сотовый телефон. Подключенный к «Мегафону» мобильник (ох уж этот всездущий product placement!) и станет основным средством получения информации в игре. Приглашения на гонки, в частности, поступают в виде SMS – а лишь побеждая в гонках, можно распутать сюжетный клубок, который приведет к единственной зрелищной развязке.

В городе действуют три группы гонщиков, каждая из которых держит некую часть головоломки, которую главному герою предстоит разгадать, чтобы спасти подружку. «Шуты» – любители острых ощущений, выкидывают головокружительные трюки, устраивают аварии и попросту творят беспредел. «Адские псы» – преступники, работая с которыми, поневоле придется стать соучастником грабежей и нападений. Наконец, группировка «Форсаж» включает в себя опытных гонщиков, живущих скоростью и не приемлющих слабых. Каждая банда имеет достаточно внушительный набор заданий, и лишь немногие из них толкают сюжет вперед. Для прохождения игры по минимуму нужно завершить

«всего лишь» несколько десятков заездов, но на практике же у вас вряд ли это получится: ведь необходимо не только заработать определенную репутацию в рейсерских кругах, но и как следует прокачать свою тачку, дабы она могла соперничать с монстрами гонщиков-профи. Так что рассчитывайте потратить на «Адреналин 2» по меньшей мере десяток, а то и дюжину часов. К слову, репутация является ключом не только к продвижению по сюжету. Лучшие машины и адреналин-девайсы откроются лишь тогда, когда вас будет знать каждый маломальски умелый московский гонщик. Огненная шкала EXP собственно, и отражает вашу

славу, неуклонно растущую с каждым выкрутасом, что вы устроите на улицах. Крутой разворот? Аккуратное вождение? Уничтожение всего трафика на своем пути? Все это приносит очки уважения – правда, не в таких больших количествах, как, скажем, победы в гонках. «Гонки», впрочем, – слишком расплывчатое название; «Адреналин 2» предложит нам гораздо больше, нежели просто «гонки». К примеру, Deathmatch, знакомый по предыдущей части, посвящен превращению машины соперника в неподвижный овал, а режим «Анархия» создан для того, чтобы проверить, насколько вы искусны в нарушении правил порядка на улицах города. Что же касается собственно гоночных заездов, то разнообразие встретит нас и тут.

В «Часе пик» ваша машина ничуть не спешит превратиться в груду металлолома – даже после лобового столкновения при езде по встречной на 200 км/ч.



Детальная информация о всех выполненных трюках и полагающихся за это очках греет душу: ведь сама игра по достоинству оценивает наше мастерство!





Ночь. Оживление на дорогах заметно упало.



Интерактивность?

Надо признаться, столбы в демOVERсии сильно мешали получению того самого «адrenalина», что вынесен в название игры: пока вырываешься из-за преграды, запал теряется. Впрочем, разработчики это прекрасно понимают и обещают нам, что в финальной версии и столбам достанется на орехи. Остается открытым вопрос: что будет с троллейбусными проводами? И постигнет ли веревья та же участь, что и железобетонные препятствия? Вряд ли – поэтому скрестим пальцы, чтобы разработчики нашли лучшее решение.

И обычные гонки по заданному маршруту на городских улицах, и на выбывание, и по чекпоинтам, и драг-рейсинг, и погони с милицией на хвосте, и Speed Race, требующая от вас постоянного поддержания скорости выше заданного (и постоянно повышающегося) уровня. Всего 11 режимов – скучать не придется! В начале апреля в свободный доступ была выложена демOVERсия игры, дабы все пользователи

могли убедиться в привлекательности «Адреналина 2» и, самое главное, сообщить разработчикам пожелания относительно улучшения игры и помочь в отлове багов. Увы, управление в демо не было отлажено в должной мере, отчего впечатление у многих игроков могло подпортиться. В финальной версии, впрочем, обещается поддержка лучших рулей всех самых известных производителей компьютерной периферии. В демо был доступен хорошо детализированный и узнаваемый, но в целом довольно-таки небольшой район возле станции метро ВДНХ. Из нескольких таких районов и будет состоять игровой мир: целой Москвы

ждать не приходится. Новые места открываются по мере прохождения игры, а переход между ними можно осуществить в любое время, выбрав соответствующий пункт в меню. Всего в «Адреналине 2» будет четыре-пять районов, но в дополнениях появятся и другие. Вам тоже не терпится съездить в Лувр и устроить там автобездумие? Пожалуй, самым выдающимся и запоминающимся в «Адреналине 2» станет звуковое оформление (недаром A2 уже удостоился награды за лучший звук на КРИ 2007). Рев двигателей писался с настоящих машин, и звучит «Час пик» крайне убедительно. А на саундтрек и вовсе хвалебных слов не напасешься.





О том, что стражи порядка висят на хвосте, узнавать придется из таких вот всплывающих подсказок.



Одних только песен там на восемь с лишним часов – а ведь еще есть и записи выдуманных радиостанций, как в GTA, и возможность слушать интернет-радио! Ваш покорный слуга был безмерно удивлен и обрадован, услышав в демоверсии столь знакомое радио «Ультра» – уверен, и для вас «Час пик» найдет что-то знакомое и близкое. Столь обширный саундтрек не обошелся и без эксклюзивов. Известнейшая панк-группа НАИВ записала свой первый трек в стиле industrial – специально для «Часа пик». Помимо этой песни, НАИВ подарили «Адреналину 2» еще дюжину – набор внушительный. Также в игре прозвучит музыка и других популярных (и не

очень) коллективов – от «Би-2» до «Голоса ветра», от FRONT до Arshell. И хотя рок преобладает в подборке песен, не остались без внимания и прочие музыкальные направления – «Час пик» есть чем порадовать и «электронщиков». В качестве движка «Адреналин 2» использует усовершенствованный Dagor Engine 3.0 из первой части. На практике это значит, что на особые графические изменения рассчитывать не стоит, но в игре нас ждет более чем неплохая картинка, а самое главное – крупнейшее число движущихся объектов. Самое оно для часа пик! А поддержка всевозможных современных графических технологий – от динамического освещения и

HDR до бамп-мэппинга – не может не радовать. Местами «Адреналин 2» – игра противоречий. Здесь в отлично воссозданном районе ВДНХ можно найти трамплин, ведущий к гостинице «Космос». Здесь всамделишная физика, обеспеченная движком от Ageia, «исправлена» так, что позволяет машинам взмывать в небо со скоростью ракеты. Здесь великолепнейший саундтрек – но чтобы оценить его целиком, прохождения всей игры будет недостаточно. И, что удивительно, записать в недостатки ни одно из этих «но» рука не поднимается. Худшее, что с игрой может случиться, – ее выпустят сырой. На момент написания материала

у разработчиков оставались считанные недели до предполагаемой сдачи готового проекта и внушительный список запланированных исправлений. Впрочем, создатели уверенно шли по курсу «выпустим лишь тогда, когда она будет готова на наш взгляд», так что веры в них мы не теряем. Да и в любом случае, ошибки и недочеты можно устранить патчами и обновлениями, а зрелищности и драйва «Адреналину 2» не занимать уже сейчас. Так что давайте надеяться на лучшее: ведь после фиаско с Lada Racing Club российским гонкам попросту необходимо восстановить доброе имя, и с «Адреналином 2» у них есть на это все шансы. **СИ**

Огних только песен на восемь с лишним часов – а ведь еще есть и записи выдуманных радиостанций, как в GTA!

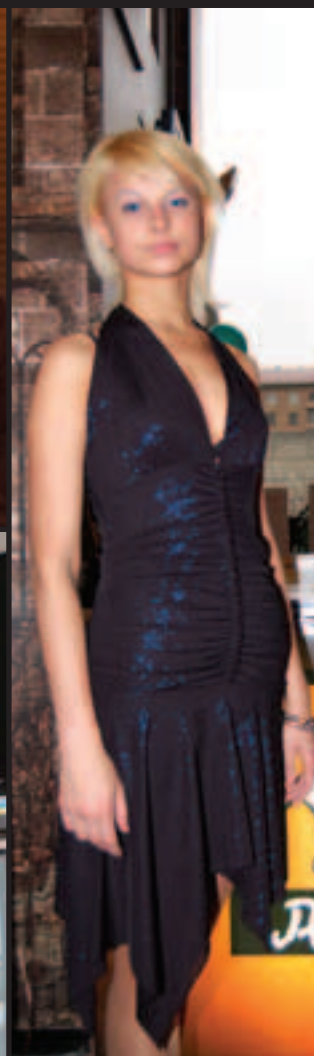




Автор:
Александр Трифионов
operfl@gameland.ru



КРИ 2007: ДЕРЗКИЕ ДНИ





Воскресенье, 8 апреля, вечер. Руководитель Electronic Arts Russia Тони Уоткинс поздравляет компанию Alawar с днем рождения и завершает выступление виртуозным исполнением песни Бон Джови It's my life. Виновики торжества выстраиваются перед сценой и дружно подпевают. Корпоративное и закрытое, в общем-то, мероприятие, восьмилетие одного из пионеров отечественной казуальной индустрии, стало одним из ярких событий прошедшей конференции — никто из издателей не устраивал традиционную вечеринку. Рядом

улыбающийся Андрей «Кранк» Кузьмин — он привез на КРИ свой casual-проект «Ямстеры» и получил награду за лучший игровой дизайн. Кто год назад мог подумать об этом? Но это далеко не единственная тенденция, проявившаяся именно сейчас. Конференция разработчиков игр проводится уже пятый раз, но никогда еще она не была столь спокойной. Долгое время КРИ оставалась единственным специализированным мероприятием и потому вызвала живой интерес геймеров, проникавших в залы гостиницы «Космос» всеми правдами и неправ-

дами. Сейчас у них есть «ИгроМир» и GAMEX, которые более чем утоляют желание побывать на «большой» выставке. И только к лучшему, что весь этот шум и гам, тысячные толпы и орущая со стендов музыка обособились, оставив КРИ такой, какой она задумывалась изначально — мероприятием для обмена опытом, общения с коллегами, многих из которых видишь лишь раз в год, полезных знакомств и поиска деловых партнеров. Местом, куда приезжают на семинары и лекции, а не посмотреть, у кого стенд больше. Это нужно было понимать и не рассчитывать, придя

в «Космос», увидеть полноценную выставку. Не все уловили ветер перемен: некоторые компании по старинке застроили площади, вывесили плазменные панели с роликами и огромные баннеры. Поскучав некоторое время, они начали ходить друг к другу в гости, угощаться коктейлями и фотографироваться с моделями. Задавала тон конференции будущего дня Nival Interactive: закрытый стенд, барная стойка, удобные диванчики и футбол по телевизору. А еще — кресло Сергея Орловского, посидев в котором, обязательно заработа-





еще миллион. И никаких, заметьте, игр. Если только сам не попросишь.

Примерно напротив разместилась коммунальная кухня GSC Game World: холодильник «Зил», черно-белый «Рубин» (тоже, кстати, с футболом), отчаянно хрипящий патефон. Фирменная водка, черный хлеб, шпроты и огурцы – гостеприимные хозяева следили за тем, чтобы табуретки у стола не пустовали ни минуты все три дня. Они выпустили «Сталкер», им можно и не такое.

Очень важный момент, особенно для нашего журнала – обилие (особенно по сравнению с прошлым годом) консольных проектов. Две игры для DS (Pika-Rika и Robogear Generals), четыре – для Xbox 360 («Капитан Блад», «Предтечи», White Gold, Underwater Wars), парочка для PS2 («Головорезы: Корсары

XIX века», Aqua Teen Hunger Force) и Coded Arms: Contagion для PSP. Некоторые выглядят действительно здорово – о них мы еще обязательно напишем.

С PC все не столь радужно – стоящих игр очень мало, новых имен раз-два и обчелся, а на «Ярмарке проектов» и вовсе смотреть не на что. Про многие вообще пока сложно что-либо сказать – технологические демки с зачатками геймплея, не более.

Онлайн – не менее популярная тема, чем казуальные игры. Кажется, все сегодня делают MMORPG, кто во что горазд. Vogster Entertainment – на движке Unreal 3 и про киберпанк (CrimeCraft), Nival Online – для мобильных и фэнтезийную (Entis Fantasy). Где-то между ними – браузерные ролевки и стратегии. Также прошли презентации







второго дополнения к Heroes of Might and Magic V – «Повелители орды», в котором появится раса орков и весьма необычной, хм, адвенчуры «Тургор» от IcePick Lodge – создателей «Мора. Утопии». Jagged Alliance 3, показанная за закрытыми дверями на стенде «Акелла», венчает список достойных внимания новинок – почти все остальное мы уже видели на «ИгроМире» или в гостях у разработчиков. Да и в любом случае хорошим играм лучше посвятить отдельные полноценные материалы – так,

читайте про «7.62» и «Кодекс войны» в этом же номере. Среди докладов следует отметить ежегодные выступления Андрея Кузьмина, Сергея Орловского и Юрия Мирошникова, собиравшие полный концертный зал – если вам не безразлична судьба индустрии, обязательно дождитесь, когда аудиозаписи появятся на сайте конференции (<http://kricconf.ru>). На разрекламированную благодаря «СИ-бульвару» лекцию Екатерины Кукурок тоже пришло немало народу – некоторым пришлось стоять

и слушать в проходах. В это же время проходил финал конкурса по игровому дизайну Vogster Awards с призом в 50000 долларов за первое место. Это, конечно, лишь вершина айсберга – все участники отмечают количество и качество круглых столов и семинаров, мастер-классы на специфические темы, но мы оставим их за рамками статьи – все это интересно лишь профессионалам. В субботу, 7 апреля, состоялся финал нашего совместного конкурса с Electronic Arts, а в воскресенье прошла

автограф-сессия с создателями The Witcher из CD Projekt Red при участии нашего старого друга Левелорда. Сотрудники Kranx Productions раздавали снятый на «ИгроМире» фильм «Выставка достижений игрового хозяйства» и сняли новую серию документальной картины [DEV]ерсия, а завершилась конференция, как всегда, церемонией вручения наград КРИ Awards. О ней читайте на последней странице нашего репортажа, и на сем разрешите откланяться – до следующего года. **СИ**



КРИ Awards – первая и единственная профессиональная премия в отечественной индустрии. В течение трех дней (и значительное время до КРИ) компетентное жюри, состоящее из представителей игровых компаний и прессы, изо всех сил знакомялось с номинантами, чтобы из нескольких десятков выбрать лучших. Список номинаций пополнился жанровыми, кроме того, в этом году появился «Приз зрительских симпатий»: на стенде каждого проекта были установлены коробки для сбора голосов. Полный список лауреатов и их ближайших конкурентов выглядит так:

Лучшая игра

Disciples 3 (.dat/«Акелла»)
 «King's Bounty: Легенда о рыцаре» (Katauri Interactive/«1С»)
 «Коллапс» (CREOTEAM/ «Бука»)

Лучшая компания-издатель

«1С»
 «Новый Диск»
 «Акелла»

Лучшая компания-разработчик

GSC GameWorld
 Lesta
 Nival Interactive

Лучшая компания-локализатор

«Бука»
 Akella
 «Новый Диск»

Лучший дебют

«Смерть шпионам» (Haggard Games/«1С»)
 «Кодекс войны» (Ino-Co/«1С»)
 Jagged Alliance 3 (F3games/«Акелла»)

Лучшая игра без издателя

«X-Team: День свободы» (N-Game Studios)
 «Азангара» (Axysoft)
 «Генералы» (Fixart)

Самый нестандартный проект

«Тургор» (Ice-Pick Lodge/«Новый Диск»)
 «Ямстеры» (KranX Production)
 «Петрович и все, все, все» (Trickster Games/Акелла)

Лучшая зарубежная игра

The Witcher (CD Projekt/«Новый Диск»)
 Guild Wars (NCsoft/«Бука»)
 Jade Empire (BioWare/«Бука»)

Лучшая игра для портативных платформ

Entis Fantasy (Nival Online)
 Pika-Rika (KranX Productions)
 «Звездные Врата SG-1» (G5 Mobile)

Лучшая игра для консолей

Coded Arms Contagion (Creat Studios)
 «Головорезы: Корсары XIX века» («Акелла»)
 Underwater Wars (Biert)

Приз зрительских симпатий

«S.T.A.L.K.E.R. Тень Чернобыля» (GSC GameWorld/GSC World Publishing)
 «Головорезы: Корсары XIX века» («Акелла»)
 Jagged Alliance 3 (F3games/«Акелла»)

Приз от прессы

«King's Bounty: Легенда о рыцаре» (Katauri Interactive/«1С»)

Приз от индустрии – DTF

Лучшее звуковое оформление

«Адреналин 2: Час пик» (Gaijin Entertainment/«1С»)
 «XIII век» (Unicorn Games/«1С»)
 «Агрессия» (Lesta/«Бука»)

Лучшая технология

The Engine (SkyFallen Entertainment)
 AtmosFear 2.0 (Action Forms)
 CREAT Engine (Creat Studio)

Лучшая игровая графика

«Анабиоз: Сон Разума» (Action Forms/«1С»)
 «Коллапс» (CREOTEAM/«Бука»)
 «King's Bounty: Легенда о рыцаре» (Katauri/«1С»)

Лучший игровой дизайн

«Ямстеры» (KranX Productions)
 «King's Bounty: Легенда о рыцаре» (Katauri/«1С»)
 «Агрессия» (Lesta/«Бука»)

Лучшая экшн-игра

«Приключения Капитана Блада» («Акелла»/«1С»)
 «Коллапс» (CREOTEAM/«Бука»)
 «Анабиоз: Сон Разума» (Action Forms/«1С»)

Лучшая стратегическая игра

«Кодекс войны» (Ino-Co/«1С»)
 «Агрессия» (Lesta/«Бука»)
 «Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды» (Nival Interactive)

Лучшая ролевая игра

«Санитары подземелий» (1С)
 «Не время для драконов» (Arise/«1С»)
 «Трудно быть Богом» (Burut СТ/«Акелла»)

Лучшая приключенческая игра

«Отель у погибшего альпиниста» (Electronic Paradise/«Акелла»)
 «Три маленькие белые мышки» (Lazy Games/«Новый Диск»)
 «Тургор» (Ice-Pick Lodge/«Новый Диск»)

Лучшая игра-симулятор

«Полный привод УАЗ 4Х4: Уральский призыв» (Avalon Style Entertainment/«1С»)
 «Морской охотник» («Акелла»)
 Diver: Deep Water Adventures (Biert)

«ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ»



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ИНТЕРВЬЮ





Драки разбавлены тематическими мини-играми. Готовьте ваши генежки.



В любой момент честной гузли Джек может выгадать из-за пазухи пистолет и пустить пулю противнику в живот.

жестокая судьба видеоигровых «Пиратов Карибского моря». Известный факт: первую игру по удивительному диснеевскому киноблок-бастеру делали наши, русские ребята из «Акеллы». А игра, посвященная второму фильму, «Сундуку мертвеца», и вообще вышла только на портативных консолях. Складывается впечатление, что диснеевцы сами не ожидали, что киношные «Пираты Карибского моря» превратятся в многомиллионный общемировой феномен. Но ничего, к третьей части — «Пираты Карибского моря: На краю света» — компания подготовилась как надо. Мало того что одноименная игра выходит на всех возможных языках и платформах, так к середине года стартует еще и многопользовательская ролевая Pirates of the Caribbean Online. Впрочем, речь сейчас не о ней, а о капитане Джеке Воробье, который к концу второго фильма был, гм, чуть-чуть мертв. Прожеван, проглочен и переварен. Рассказать, что вообще происходит в трех фильмах, — задача неподъемная. Это все равно что пытаться в нескольких предложениях объяснить сюжет трех «Властелинов колец» — затея, заранее обреченная на неудачу. Если коротко, то фильмы рассказывают о жизни и несчастной смерти удивительного пиратского капитана Джека Воробья (в исполнении обаяшки Джонни Деппа). После череды лихих приключений он достал своих компаньонов так, что был остав-

лен на съедение кракену — чудовищному осьминогу-переростку. На поиски Джека, прошедшего полный цикл пищеварения, отправляются капитан Барбосса (убитый Джеком в первом фильме), великосветская дама Элизабет (устроившая кончину Джека во втором) и сын кузнеца Уилл Тёрнер (неудачник, которому так и не удалось никого порешить). Поиск приводит на далекий Восток, а позже выливается в большой бадабум — сражение флота пиратов с флотом всех остальных. Чем это закончится и закончится ли, мы узнаем довольно скоро, а именно 24 мая, когда «Пираты Карибского моря: На краю света» дебютирует в российских кинотеатрах. Одновременно с фильмом появятся и игры, на всех платформах разом. Презентацию для европейских журналистов устроили в лондонском клубе The Venue на площади Лейстер-сквер, в двух шагах от Пикадилли. Нам всё показали и всё рассказали, а мы передаем вам. Итак, несмотря на название, игры с подзаголовком «На краю света» основаны на втором и третьем фильмах сразу. Они существуют в двух основных версиях: для старых консолей и для новых. К старым отнесли PlayStation 2, Nintendo Wii и PC — решение выпустить на персональных компьютерах такой вариант игры продиктовано, прежде всего, его крайне низкими системными требованиями. Рассказывать об этой версии мы много не будем: устаревшая графика не производит особого

МОРЯ: НА КРАЮ СВЕТА»

На лондонской презентации присутствовали не только журналисты и разработчики. Были и «профессиональные» пираты, и даже каскадеры, легко и непринужденно показавшие зрителям пару весьма зрелищных трюков. Наш клиент не махал шлагой, не рисковал жизнью и не сквернословил. Мы беседуем с интеллигентным Ником Бриджером, продюсером из Eidos. Ник собаку съел на играх по лицензиям, а сейчас руководит командой создателей интерактивных «Пиратов Карибского моря».

? День добрый. Представьтесь, пожалуйста, и расскажите, чем вы занимаетесь в стенах Eidos.

Я — Ник Бриджер, старший продюсер, который следит за производством сразу всех версий Pirates of the Caribbean: At World's End. Все они готовятся здесь, в стенах Eidos. Наша компания — опытная, серьезная команда из города Дерби (Англия); мы работали над огромным количеством игр, в том числе по Бэтмену, Джеймсу Бонду, Гарри Поттеру... А самое первое наше

творение называлось Magician и вышло на NES аж в 1990 году! Опыта в работе с известными лицензиями у нас очень много, и поэтому сейчас нам доверили оживить удивительный мир «Пиратов Карибского моря».

? И как у вас работает? Небось в принудительном порядке заставляете новичков смотреть «Пиратов», а 14 сентября празднуете международный день пиратского жаргона (International Talk Like a Pirate Day)?

Ар-р-р, непременно! В самом начале любого проекта важно занервничать так глубоко в исходный материал, как это только возможно. «Пираты Карибского моря», вообще говоря, основаны на аттракционе из Диснейленда, но с морской романтикой связано столько всего... Мы, вообще, решили исследовать не только пиратов, но всю культуру фехтовальщиков и приключений — смотрели кино, от классики с участием Эррола Флинна до «Жениха принцессы» и «Мушкетеров». А кое-кто даже прочитал «Общую историю грабежей и злодейств самых известных пиратов» Даниэля Дефо, что само по себе достойно уважения. Кроме того, мы

наняли команду профессиональных «пиратов», которые помогали нам соблюсти дух времен. Верите или нет, это целая профессия — вести себя как пират!

? А вы не видели «Пиратов» в Kingdom Hearts? Понравилось? Как вы думаете, что бы сделали японцы, если бы им дали возможность создать целую игру про Джека Воробья?

Square Enix отлично потрудились над персонажами Kingdom Hearts 2. Особенно над Джеком, а его ведь так просто не сделаешь, он — один на миллион. Уж конечно, японцы бы все сделали по-своему; у них вообще совсем другое представление о том, какими должны быть видеоигры. Но есть в нашем отношении и некоторые сходства: например, и мы, и Square Enix не создавали копию фильма, а использовали атмосферу мира «Пиратов» и его удивительных героев. Если ты работаешь с такой большой лицензией, то всегда видишь перед собой множество возможностей, множество идей, которые и хочешь, и можешь воплотить в жизнь. У нас хоть сейчас их через край!

Управлять кораблем нельзя, но хотя бы свистать себя наверх можно.



«Что? Опять ус отклеился?»



Ничто так не восстанавливает здоровье настоящему пирату, как курица-гриль.



Графика компьютерной версии не нуждается в комментариях.



На Wii выходит та же версия, что и на PlayStation 2, лишь с адаптированным управлением.

впечатления, а простенький геймплей не слишком отличен от того, что мы видели в тоскливой *The Legend of Jack Sparrow*. У нее есть достоинства, но не очень большие, и мы лучше сразу перейдем к гораздо более любопытному зрелищу – «Пиратам» нового поколения для Xbox 360 и PlayStation 3.

Вот здесь разработчикам было где развернуться. Джек Воробей ведет себя совсем как на киноэкране: хаотически жестикулирует и ходит фирменной качающейся походкой, словно страдающий от постоянной передозировки не слишком приятных препаратов. Игра состоит как из уровней, сделанных на основе событий фильма, так и из «додуманных» сцен: например, в самом начале второй ленты Джека выкидывают в море в деревянном гробу, и киношники не особенно утруждают себя объяснением происходящего. То ли дело разработчики: нам покажут тюрьму, темницу капитана Джека, его бегство и даже дуэль с комендантом крепости. Графика смотрится вполне неплохо, достойно нового поколения: видимость порядочная, море красивое, пистолет Джека с пулей выпускает полупрозрачное облачко дыма, а во время дождя стены тюрьмы блестят мокрыми шейдерами.

Если говорить о жанре, то игра представляет собой, наверное, *beat'em up* с активным применением холодного оружия. Со стороны драка выглядит очень сочно и по-пиратски: герои скрещивают сабли, парируют, приседают под чужими ударами – словом, фехтуют. Дело в том, что в игре используется особая боевая система. Время от времени игра подсвечивает одного из противников, окруживших Джека, и вы, вовремя нажав на нужную кнопку, эффектно парируете его удар и контратакуете, скажем, каблуком в промежность. Или локтем под дых. Или саблей

? Ага. Значит, в игре бугут и события из фильмов, и что-то совершенно новое. Например, первый уровень – побег из тюрьмы, которым в кино, вообще говоря, и не пахло. Вот скажите, в процентном соотношении чего больше: отсебятины или точного цитирования?

С самого начала разработки было принято решение: не продаваться в рабство к кинофильмам. Мир «Пиратов Карибского моря» очень богат, в нем огромное количество интересных штук, которые в фильмах были упомянуты лишь мельком. Мы добавили новых персонажей, новые живописные местечки и даже, только никому не говорите, альтернативный финал. Все это позволит нашему игроку увидеть мир «Пиратов» таким, каким его не показывали в фильмах. Оценить «процентное соотношение» я бы не взялся, потому что если мы добавляем кое-что в сюжет второго фильма, потом это добавляет колорита событиям третьего, и вы видите все больше героев, узнаете об их отношениях с Джеком и глубже, глубже погружаетесь в мир «Пиратов Карибского моря». Знаете, это напоминает мне о творениях Толкиена. Если он хоть словом упоминает о «далеких горах», то можно не сомневаться:

у гор есть своя длинная история, сказания и легенды, которые, в свою очередь, сами связаны с новыми сказаниями. То, о чем мы рассказываем, – это лишь иней, которым припорошена верхушка айсберга.

? Будет ли между версиями для Xbox 360 и PlayStation 3 разница, да такая, чтобы ее можно было заметить невооруженным глазом?

На каждой платформе мы использовали то, к чему привыкли ее владельцы. На Xbox 360 игра будет поддерживать рейтинги лучших игроков, а на PlayStation 3 – управление с помощью гироскопов.

? Вы сказали что-то о гироскопах?

Конечно, куда же без них! Когда Джек шагает по бревнышку, перекинутому над пропастью, с помощью Sixaxis вы будете помогать герою сохранить равновесие.

? Кстати о Джеке. Как вам удалось сделать такую экспрессивную мимику и жестикуляцию для капитана? Вы что, выписали Джонни Деппа на пару месяцев?

Для игры нужно записать огромное количество анимаций, поэтому на Деппа рассчитывать не приходилось. С нами работает актер Джонни Паттон, чья работа – вести себя точно как Джек Воробей. И он с ней очень хорошо справляется.

? Скажите, в чем я бугу неправ. Если в бою можно переключаться между персонажами, то, теоретически, ничего не мешает вселиться в Элизабет и победить Дэви Джонса от имени слабого пола. Правильно? Или так все-таки нельзя? И вообще, можно ли играть за Джека с самого начала и до самого конца?

Вы же сами понимаете, как сложно в наше время примирить увлекательный геймплей с красивым сюжетом. Но у нас получилось: иногда приходится управлять сразу несколькими пиратами и следить, чтобы никто из них не отправился на тот свет раньше времени, а иногда нужно будет переключаться на кого-то одного, чтобы решить ту или иную загадку. Заново проходить кампанию за другого персонажа – это не очень интересно, поэтому мы решили, что лучше играть за всех сразу.

«ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: НА КРАЮ СВЕТА»

плашмя по ягодицам – вариантов немало. Специальный прием позволяет брать врага за грудки одной рукой, чистить ему морду свободным кулаком, а затем выкидывать за борт. Кроме прекрасного Джека нам дадут поиграть также за Уилла, Элизабет и даже первого помощника Гиббса, а в некоторых уровнях можно на лету переключаться между героями. Элизабет, единственная девушка в этой суровой компании, ничуть не стесняется в средствах и тоже не дура швырнуть кого-нибудь на съедение акулам. Наконец, самый смак – одиночные дуэли, местная версия битв с боссами. Вот здесь каскадерская фантазия не знала границ, и количество «киношных» приемов не поддается исчислению. Порядочная драка, даже если она происходит неподалеку от пасти дьявольского осьминога, выглядит ну точно как сцена из фильма с участием

Джонни Деппа. И это, пожалуй, самый большой комплимент, который мы можем сделать разработчикам.

P.S. Особенно повезло владельцам портативных консолей. «Пираты Карибского моря: На краю света» на Nintendo DS и PSP выйдет полностью на русском языке; версия для DS и вовсе станет первой русскоязычной игрой на этой платформе. Джек Воробей также заговорит на великом и могучем на PC (силами Snowball и «Нового Диска»), а в коробку с европейской версией игры для PlayStation 2 будет вложено русское руководство. На Wii, PS3 и Xbox 360 выйдет нетронутая английская версия игры. Переговоры о возможности перевода игр ведутся. Если они увенчаются успехом, то локализации для новых консолей появятся этой осенью. **СИ**



На DS игра использует трехмерную графику, которая этой консоли никогда особенно не угавалась.



На консолях нового поколения мы увидим довольно приличные полноразмерные модели кораблей.

? Мы тут посмотрели игру и гугаем, что какие-то у вас пираты слишком сухопутные. А как же морская романтика? Где же стаксель, брамсель и какая-нибудь бизань-мачта? Будем ли мы свистать всех наверх?

Очень, знаете ли, хочется побыть капитаном пиратского корабля.

Да, идея такая была... была, и сплыла. Вот ведь какое дело: корабли они только в кино красивые, а на самом деле – огромные неповоротливые лоханки. Вы хотите полчаса маневрировать вокруг «Летучего голландца», чтобы, наконец, дать залп – и промазать, и обречь себя на десятиминутный разворот? Вот и мы решили, что это немного для другой игры. Наша философия – «Live and Die by the Sword», и сабля для главного героя – всё. Но, конечно, корабли в игре будут, большие, красивые и очень реалистичные. Но они не такие, как в жизни, а такие, как в кино. Для нашей игры это, пожалуй, правильнее.

? Есть ли в игре какие-то спрятанные бонусы, ради которых не жалко было бы пройти все от начала до конца пару раз погряг?

Можно собирать так называемые Calypso Pieces, которые поведуют игроку грустную историю Дэви Джонса и его сердца. Этого, кстати, нигде еще не было.

? В последнее время популярными стали онлайнные дополнения к играм: костюмчики, уровни, всякое такое. Чего ожидать от «Пиратов»? Не, «Пираты Карибского моря» – это очень кинематографичное приключение для одного игрока. Мы решили так: все, что есть в игре, будет доступно на диске, без необходимости качать какие-то приблуды из Сети не потребуется. На Xbox Live Marketplace, возможно, что-нибудь и будет, но так, по мелочи.

? Очень важный и насущный вопрос: будет ли в игре мертвая обезьяна? Она наш любимый герой.

Поживете – увидите. Не могу ничего сказать об обезьянах, тем более о мертвых.

? Ну хорошо. Тогда так: представьте, что мы перенесли в самое начало цикла разработки. Вы вооружились волшебной палочкой и можете добавить ровно одну интересную «фрешку». Действуйте!

Ахалай-махалай! Я научил бы Джека качаться на канделябрах, как герои вестернов. Пираты и ковбои – они же, в конце концов, из одного теста слеплены.

ДНЕВНИКИ СТАЛКЕРА



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

ЧИТАЙТЕ С 23 МАРТА!

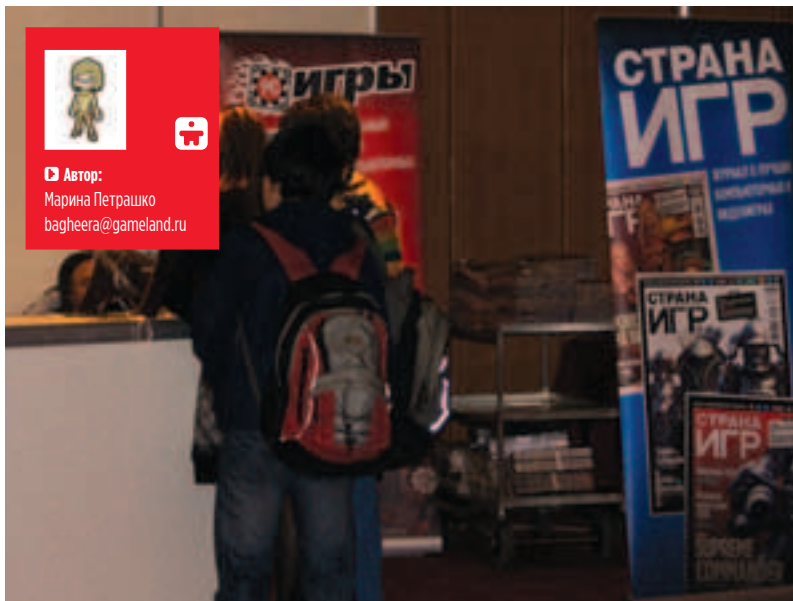


WWW.STALKER-GAME.COM

ЭКСМО
WORLD PUBLISHING

ЭКСМО

ЭКСМО
GAME WORLD



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



И ДОЛЬШЕ ВЕКА ДЛИТСЯ GAME

О них рассказывают в газетах и журналах, их показывают по центральным телеканалам. Все меньше страшных историй в духе «они съели мой мозг», все больше настоящих сюжетов. Компьютерные игры потихоньку занимают место в массовой культуре рядом с фильмами и книгами. У игр давно уже есть свои маленькие «Каннские фестивали», «Букеры» и «Оскары». И даже свои местные «Кинотавры». Список российских церемоний недавно пополнился. 13 апреля в отеле «Рэдиссон САС Славянская» награждали победителей Good Game Awards. Впервые услышав об этом, даже удивляешься: зачем нам еще одна игропремия? Отечество и без того богато на награды. Лучшие проекты выбирают на КРИ, чествуют на Gameland Award, на все премии игр не напасешься! В поспешных выводах кроется ошибка.

На этот раз награждали не сами игры, а их профессиональных потребителей – киберспортсменов. Конечно, сильнее из них и без того исправно занимают призовые места в соревнованиях, однако согласитесь: стать «лучшим спортсменом» или «открытием года» означает получить более высокую степень признания, чем просто победить в турнире. Да и поклонники явно не были против. Судя по голосованию на сайте церемонии, общественность давно уже готова добавить любимцам почетных званий собственноручно, и вот ей наконец дали шанс. Чтобы еще больше сблизить кумиров и их поклонников, награждение превратили в шоу. Гимн церемонии был написан группой FPS, а гитарист Алексей Бирюков даже вручал один из призов. Каждый желающий мог приобрести билет и лично стать свидетелем награждения. Ви-джеи MTV, Юра Пашков и Тая Катюша по первым словам отделили

геймеров от не-геймеров и забавляли аудиторию глубиной собственных геймерских познаний (смотрите видеовеерсии церемонии на канале MTV). На сладкое организаторы припасли шведскую команду по Counter-Strike, чемпионов Европы по версии SEC 2007, «SK-Gaming». На шведов можно было не просто любоваться на расстоянии вытянутой руки во время разминки перед церемонией, но и попытать счастья в схватке с ними. Именно из-за этого большинство посетителей пришли загодя, когда холл перед залом награждения превратился в небольшую выставку достижений киберспорта. Кто же был удостоен высоких наград? Лучшим спортсменом стал Cooler (Mouz). Почетный титул «открытие года» заработал Alan (Virtus.pro). «Персоной года» был назван Денис Самохин (WCG Россия) – за то, что привез в Россию World Cyber. Специальную премию за вклад в развитие

киберспорта получил Дмитрий Кузнецов, директор cyberfight.ru. Достались награды и организациям – тем, которые так или иначе способствовали продвижению киберспорта. «Лучшим проектом» был признан «Пермский период», лучшим турниром – WCG, а игровым клубом – «4game». Награждение показало, что наиболее полно киберспорт освещает «Игромания», достойно оснащают Logitech, Kraftway и Samsung, а среди игровых консолей спортсмены больше всего доверяют Xbox 360. И еще геймеры любят телефоны Sony Ericsson. Что ж. Профессиональные игроки – тем более лучшие – как всегда, на гребне волны в море современной техники. Интересно, что будет через год, когда пройдет следующая церемония Good Game Awards. Высокие технологии меняются стремительно. Люди – остаются. **СИ**





ВЗРЫВНОЙ
СОЧНЫЙ ВКУС



УЖЕ
ХОЧУ!!!



АНДРЕЙ

Андрей Прохоров – личность в профессиональных кругах известная. Он начинал с легендарной Warcraft 2000. За его плечами VENOM и S.T.A.L.K.E.R., а сейчас он работает в своей новой студии 4A-Games над многообещающим шутером «Метро 2033», создаваемым по одноименной книге Дмитрия Глуховского.



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



ПРОХОРОВ

Приветствуем, Андрей! Представьте, пожалуйста, нашим читателям. Прохоров Андрей, 36 лет. Креативный директор компании 4A-Games (Киев). Характер славянский, эмоциональный, дружелюбный, вспыльчивый. Имеется любимая жена Алена и любимый сынулька Данила. А еще вредные и полезные для здоровья привычки.

? Кем хотели стать в детстве?

Я рос в семье профессиональных художников. Рисовал с пеленок и другого пути, кроме художественного, не представлял. К концу школы, впрочем, решил стать авиаконструктором.

? Расскажите о своем образовании.

■ Насколько оно помогло при разработке игр? Не хотелось бросить университет? В 1993 году окончил КИИГА (Киевский Институт Инженеров Гражданской Авиации) по специальности инженер-конструктор. К советскому образованию отношусь очень уважительно при всем его частичном, э-ээ... идиотизме. Это был отлаженный механизм по внедрению в мозг огромного количества знаний из многих областей. А быть разносторонне развитым – это полезно, и для разработчика в том числе. После института продолжил обучение дальше. Аспирантура и диссертация на тему «Диагностирование проточной части авиационных ГТД на основе анализа нестационарной

структуры газового потока». Я, пожалуй, не буду вдаваться в подробности – если в общем, идея была гениальная и труднореализуемая. Как раз по мне. Попутно работал в секретном НИИ и подрабатывал тренером по бодибилдингу.

И хотя частенько возникает мысль о потерянных четырех годах, я очень им благодарен. Диссертация, по сути, состоит из тех же этапов, что и создание игры, а именно:

1. Идея.
2. Утверждение темы. Она должна быть нова, осуществима и иметь практическую ценность (издатели задают похожие вопросы: «а в чем ваша игра уникальна?», «а успеете ли вы в срок?» и «на какого потребителя вы делаете ставку?»)
3. Финансирование, эксперименты, результаты, написание диссертации и предзащита (игру сделали и отдали издателю бета-версию).
4. Доработка и защита (тестирование, устранение недочетов и отправка игры на золото).

? А как вы попали в игровую индустрию?

В один прекрасный день понимаешь: «Всё, не могу, не мое». Всё меняешь и идешь делать игры. Благо их любишь, а 3ds max с грехом пополам освоил, когда делал гидравлику работа для НИИ (потом, кстати, помогло, когда делал экзоскелет для «Сталкера»). Такой день

наступил в конце 1997 года, и я пришел в маленькую квартиру в спальном районе, где «делали игры». Долго не мог поверить, что паренек школьного возраста – это и есть главный. Я о Сергее Григоровиче.

? Начинали с Warcraft 2000. Насколько тяжело было осваивать новое и пробивать место под солнцем?

Я делал дополнительный арт-контент (в дополнение к родному, близардовскому). Тогда я, правда, и слов таких не знал. А с Дмитрием Зениным (позже – одним из отцов серии «Казак») создавали заставку к игре. Более интересным был так и не увидевший свет проект Doomcraft. Монстры из Doom на полях сражений RTS! Эх, клева была идея.

? Что скажете о работе в GSC – вы посвятили студии почти 10 лет?

Школа, институт и аспирантура. Warcraft, Doomcraft – школа, Venom – институт, S.T.A.L.K.E.R. – диссертация. Хорошие годы. Всякое было, но в целом теплые воспоминания.

? Вы были главным и единственным художником на проекте VENOM, а еще в команде было всего два программиста. Расскажите подробнее, как удалось сделать FPS силами такой небольшой команды?

Было дело. Сергей Забарянский и Роман Лут (будущие создатели Xenus) – те самые два программиста. Очень хороший тандем.

? Что можете сказать всем тем, с кем трудились на «Сталкере» в течение почти 6 лет? Многие сейчас все еще работают в GSC на продолжении, многие – уже совсем в других студиях по всему миру.

Коротко не получится. Можно говорить и говорить. Всем людям, с которыми мне довелось работать, я хочу пожелать, чтобы участие в создании Игры Мечты помогло им в будущем осуществить собственные мечты.

Сергею Григоровичу – спасибо за веру в успех и терпение. За идею использовать Чернобыль. **Олеся Шиховцову, Александру Максимчуку** – спасибо за Ваш талант, спасибо за X-ray, спасибо за то, что терпели творческие выбросы столь долго.

Сергею Кармальскому – спасибо за участие на первом этапе и получении бриллианта из грубой породы.

Антону Большакову – за терпение, дипломатичность, трудолюбие и... особое спасибо за последние 6 месяцев проекта.

Дмитрию Ясеневу – умница из умниц. Спасибо за то, что не слушал дружный рев «доброжелателей»: «Создать симуляцию жизни в шутере невозможно!». Беспрецедентное трудолюбие. Талант и нежелание идти легкими путями.

Алексею Сьянову за генерацию нестандартных идей (в том числе идеи симуляции). За нежелание идти по проторенной дорожке.

Андрею Ткаченко – за Новый Уровень в создании игровых уровней.

Константину Слипченко за то, что в одиночку делал то, чем у других занимаются коллективы.

Юрию Негробову – за потрясающую целеустремленность и трудолюбие, особое спасибо за последние месяцы, когда он почти в одиночку правил графические недочеты.

Руслану Дигенко – за напористость и трудолюбие, за готовность делать то, что нужно для проекта, а не то, что больше нравится. За самоотверженный труд в конце проекта.

Владимиру Корунчаку за профессионализм и легкий характер.

Андрею Коломийцу – за то, что вовремя пришел в команду и «подставил плечо» в трудную минуту.

Виталию Максиму – за любимый мной мультиплеер, **Сергею Жемейцеву** – за монстров, **Сергею Винниченко** – за интерфейс, **Юрию Добронравину** за талант и время, отданные проекту.

Команде художников за ваш талант и годы жизни, отданные проекту, – вы лучшая команда на постсоветском просторе: **Анатолию Погорванному, Сергею Курбатову, Вениамину Тузу, Александру Павленко, Юрию Петровскому, Ивану Веретяниникову, Евгению Карпенко, Александру Пшеничному, Ярославу Грабовскому, Вячеславу Гончаренко, Ольге Морозовой, Сергею Волчанову.**

Команде гейм-дизайнеров и скриптовальщиков спасибо за ваш неугасимый креатив и трудолюбие: **Саше Плечко и Константину Кузьмину** – отдельное спасибо за последние месяцы, **Вячеславу Аристову** – «за ЧАЭС и милитари!», **Владимиру Тунуку, Александру Чугаю, Дмитрию Лехно...**

Извините, если кого-то забыл. Было очень много людей за 6 лет. Людям, пришедшим в конце проекта, я желаю твердо держать знамя «Сталкера» в дальнейшем.



Справедливости ради отмечу, что в создании арта еще участвовали Сергей Кармальский и Роман Несин. Как получилось? Наверное, просто никто не сказал нам, что так работать нельзя. Поэтому никаких внутренних барьеров не было. Во многом было легче, чем на «Сталкере». Сам делаешь уровни и анимацию, оружие и персонажей, видеоролики и т.д. Никаких совещаний, утверждений, доделки за кем-то плохо сделанной работы. Сам с собой посоветовался и погнал. Весь арт был в «оперативной памяти» собственной головы.

А галее был S.T.A.L.K.E.R. Насколько тяжело было вести такой проект?
СТАЛКЕР. «Как много в этом слове для сердца.. моего... слилось». Это дите, это кровь, слезы и пот, это 7 кг потерянного веса и 50 тыс. выпавших волос, 50 триллионов невосстановимых нервных клеток. Это ЭТАП, точка бифуркации, трамплин, апофеоз вырвавшегося на свободу творчества, восторг созидания и горечь поражения... Это шесть лет жизни. Это Игра Мечты. В подобном пафосном духе я могу продолжать долго. Я пришел на Oblivion Lost в конце 2001. К этому времени творение Олеса Шишковцова и Александра Максимчука – движок X-ray – блеснул как бриллиант. Однозначно это была лучшая картинка в мире на то время. Пришел как главный художник. Сделал все, чтобы к концу марта 2002 Oblivion Lost (игра про космодесантников и звездные врата) стала припиской к слову STALKER, игре про Зону, куда ходят избранные, про Сталкеров. С апреля 2002 стал руководителем проекта. Главный принцип: как можно большая достоверность и «не смотрим на других – делаем лучшее». Утверждать, что знал, чем обернется, не стану. Я говорил: «Мы делаем игру всех времен и народов, мы надерем задницу Half-Life... ну а если даже не получится, то добротный проект при подобном настрое точно выйдет». Тяжело ли было вести проект? Очень. После Venom с крохотной командой, быстрорастущий коллектив талантливых и честолюбивых людей потребовал координации действий. А вот этих навыков не было. В спайке с Антоном Большаковым, ставшим Project Manager, эти знания приобретали методом проб и ошибок. Разгон – удар в стену – больно... а если рядом разогнаться? И тут больно. Шо ж такое?.. Благо, адреналин, вырабатываемый при творческом процессе, боль снимал.

Какие чувства были, когда узнали, что все – игра ушла на золото и 23 марта появится в продаже?

Хотя я и не могу сказать, что это Игра Мечты, какой я ее видел в году эдак в 2002-2003, я доволен результатом. И согласен с отказом от некоторых идей в конце разработки. Попытка вставить в игру всё, что есть у других, была ошибкой. Доводка игры до ума с полным набором возможностей – на это ушло бы еще год-полтора. Для этого существуют дополнения и продолжения. Но даже в урезанном виде это наиболее комплексная игра в жанре FPS. В том виде, в котором она вышла, – это добротный и интересный шутер, обладающий, увы, детскими болезнями, которые вылечатся патчами. Пускай это не игра всех времен и народов – заметный след в игровой индустрии она заслуженно оставит. А что дальше? Ребенок увидел свет, он должен расти. Надеюсь, нынешние опекуны помогут ему раскрыться во всей красе. Создана игровая вселенная – дальше дело техники. Принятие игры потребителями – ожидаемо. Я, честно, не помню, какая еще игра за последние годы вызвала такой шквал эмоций. Понравились англоязычные рецензии. Там нет эмоциональной составляющей, есть четкий разбор полетов. Удивлен благоприятным приемом игры на Западе.

Готовы ли сейчас потратить 5 лет на новый проект такого же размаха и влияния на индустрию?

Хороший вопрос. И да, и нет. «Да» – потому что с опытом «Сталкера» – это ж какую конфетку можно за 5 лет «заколбасить»!!! «Нет» – потому что игры нужно делать в нашем быстроменяющемся мире и индустрии быстро. Иначе проиграешь более шустрым конкурентам.

Почему ушли из GSC?

В один прекрасный день почувствовал силы, что могу сделать что-то свое. Останавливаться на достигнутом – это все равно что идти назад. Таких, как я, оказалось еще трое. Все из команды «Сталкера».

Насколько тяжело было открыть новую студию? Что такое 4A-Games и чем она станет в будущем?

Тяжело, конечно, денег не было, а местные инвесторы пока мало готовы к вложениям в разработку игр. Искали долго. Но кто ищет, тот всегда найдет. А философия наша такова: создать объединение профессионалов, в котором основная ценность – это люди. Соучредители – сами в прошлом разработчики и осознают это лучше, чем другие. Хотим стать успешной фирмой, способной создавать проекты самого высокого уровня. После



PROFILE АНДРЕЯ ПРОХОРОВА

1. Полное имя: Андрей Константинович Прохоров
2. Дата рождения: 14.09.1970
3. Никнейм: PROF
4. Специализируется в: создании компьютерных игр. Арт, геймплей, управление.
5. Работал над: Vepom, STALKER: Shadow of Chernobyl, Metro 2033: The Last Refuge
6. Последняя впечатлившая игра: Gears of War
7. По жизни любит: жену, сына, близких людей, работу, друзей... а также где-то 10000 всяких разных явлений и вещей... Например, поспигеть на пирсе ночью, глядя на звезды.
8. Не любит мелочность в людях.
9. Девиз: никогда не равняйся на худших.



Идея Апокалипсиса, ядерной войны, нападения злобных пришельцев всегда будет будоражить умы людей.

«Сталкера» планка может только подниматься. Некая id Software по-славянски.

? Чем вы занимаетесь сейчас? Креативный директор – что это значит?

Разработка и продвижение идей, создание дизайн-документов, арт-библии и других концептуальных материалов. Курирование общего направления развития проектов. Координация работы разных отделов, дабы сохранялось общее видение игры. Непосредственно руковожу отделом гейм-дизайна. Принимаю участие в наполнении уровней, ни за что не упущу это удовольствие. Наша новая технология 4A Engine позволяет создавать и редактировать игровые уровни в реальном времени. Т.е сам процесс создания в чем-то похож на игру. Сборка игры, скриптование идет параллельно с расстановкой света, статики, физики, арт-контента.

? У студии очень интересный сайт (<http://www.4a-games.com>), особенно его внешнее оформление – с фотографиями персонала студии. Как вообще можно охарактеризовать 4A-Games? Команда единомышленников-профессионалов?

Спасибо, вот еще б довести его до ума. А команда отличная, можно сказать, «сборная Киева по геймдеву». Сейчас нас 27 человек, но скоро будет человек 30-35. К подбору сотрудников отношение очень серьезное. Зато мы можем смело сказать – 4A-Games – команда «профи».

? Расскажите о «Метро 2033». Какой вы хотите сделать проект? На что сделать упор? Идея Апокалипсиса, ядерной войны, нападения злобных пришельцев всегда будет будоражить умы людей. Какая она – жизнь на Следующий

День? А смогу ли выжить?

А хватит ли сил продолжать бороться, защищать близких? А как организовать жилище? Как избежать нападений, где взять оружие, еду? И мы надеемся, что игра даст ответы на эти вопросы и станет настоящим шедевром постапокалиптического жанра.

Я отвечаю непосредственно за гейм-дизайн, художественной частью руководит Андрей «Rainbow» Ткаченко, он же главный дизайнер уровней «Сталкера». Впрочем, могу сказать, как я вижу «Метро 2033». Будет круто!

О ТВОРЧЕСТВЕ

? Что вы больше всего любите создавать?

■ Персонажей, уровни, автомобили, роботов?

Оружие!!! Все мужчины любят оружие. Я не исключение.

? Визуальный стиль каких компьютерных игр ближе всего?

Долго думал. Half-Life 2, Silent Hill, Gears of War.

? Чем вдохновляетесь?

Честно? Люблю с коллегами обсудить идеи за кружкой пива. С некоторых пор мы весь этот поток креатива пытаемся протоколировать. Очень забавно потом на утро рассматривать закорючки и идеи, рожденные в конце вечера! «А вечером вчера казались гениальными...» Часть неразборчиво – там, видимо, все самое «вкусное»... А иногда мне снятся сны, где я вижу будущие игры – это действительно «Вау!». А вообще идеи, они просто рождаются... В голове. Временами.

? Какие были ощущения, когда впервые запустили пакет трехмерного моделирования? Что испытали, когда сделали первую трехмерную модель?

Когда в 1995 году за ночь отрендерилась моя первая более-менее сложная работа (это была трехмерная модель комплекса по опреснению воды), я сказал: «Вау!». А мой тогдашний шеф, покачав головой, сказал: «Мда... А ведь это профессия». Как в воду глядел.

? Есть ли хобби, не связанные с игровой индустрией и 3D-моделированием?

Увы, сейчас увлечений немного. Раньше и бодибилдингом 15 лет занимался, и единоборствами, в походы ходил, а сейчас как-то всё больше работа да семья. Велосипед люблю – езжу на нем в студию. Хочется путешествовать по миру, вот только недешевое это хобби. Но работаем в этом направлении.

? Если не художником в игровой индустрии, как бы могла сложиться судьба?

Скорее всего, преподавал бы авиационную науку или работал в авиационном КБ. И не любил бы понедельники...

? Что пожелаете новичкам?

Не слушать того, что я им могу посоветовать... Выбирайте свой путь, работайте и учитесь до седьмого пота, и все получится! Отдыхать – на пенсии!

? Какой видите свою жизнь, допустим, через 20 лет?

Белая яхта на изумрудной глади лагуны. В кильватерной струе прыгают дельфины, внук лезет на мачту...

Большое спасибо за ответы, Андрей! Удачи вам, успехов и всего самого наилучшего!





Полька сбывает нелегальный товар на черном рынке, рискуя свободой: экстракт волшебных цветов, да и сама продавщица – вне закона.

Come and buy some of Tenuto's famous... well! Please give it a



Eternal Sonata устанавливает новый стандарт консольной красоты. Посмотрите, как уютно обставлен домик Красной Шапочки!

Welcome back, Polka. Oh, you must be e... nice hot stew.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
- ▶ ЖАНР:
role-playing, console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
tri-Crescendo
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
14 июня 2007 (Япония)
- ▶ ОНЛАЙН:
http://namco-ch.net/trusty_bell



▶ Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

ETERNAL SONATA

По сложившемуся мнению, Xbox 360 – непригодная для JRPG платформа. Не подходит она для них по всем статьям: японцы-геймеры отчаянно не хотят верить в успех Microsoft, а разработчики, предвидя отклик сограждан, не стараются их переубедить. К ролевым играм американского производства в стране точных калькуляторов и вовсе относятся прохладно.

Люди тем временем спят и видят, как любимая консоль обзаводится эксклюзивными хитами в духе Final Fantasy. По версии tri-Crescendo, этим грезил даже великий композитор Шопен: его сон лег в основу одного из самых ожидаемых проектов для Xbox 360 – Eternal Sonata (Trusty Bell: Chopin по Yume на родине). И хотя у истории, которую поведает игра, вряд ли будет счастливый финал, интерес

геймеров по обе стороны океана ей обеспечен заблаговременно. Известно, что Фредерик Шопен умер в возрасте 39 лет от туберкулеза. За три часа до смерти ему приснился фантастический мир, в котором люди с неизлечимыми заболеваниями наделены магическими способностями. Естественно, в сознании автора мазурок и вальсов все приобретает музыкальный характер – даже имена

основных действующих лиц. Так, таинственную девушку с зонтиком зовут Полька (Polka), а ее подтянутого спутника – Аллегретто (Allegretto). Восемилетнего мальчугана, воришку и большого любителя хлебулочных изделий, нарекли по-молодецки Ритмом (Beat). Польке четырнадцать. Ровно столько, сколько было родной сестре говорящего стихами Шопена, Эмилии, умершей так



ous floral powder! It works very
ve it a try!

Сценки на движке сделали бы честь любой волшебной сказке; между тем на фоне прятных домиков разыгрывается настоящая драма.



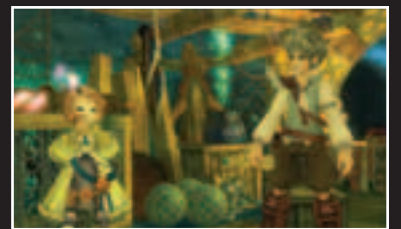
I'm not afraid of dying from the illness, mom. It's just, well, I'm just sad that, no matter what I do, I can't make any friends.



t be exhausted. I've made some
stew.

Журнализм в полевых условиях

Когда-то готовность сменить привычные для RPG мечи и волшебные палочки на фотокамеру смотрелась оригинальным штрихом к портрету персонажа. После того как принцесса Анастасия в Shadow Hearts: Covenant приоровилась прогавать карточки монстров, запечатленных прямо на поле боя, а ее примеру последовал молодой детектив Джонни в Shadow Hearts: Tales from the New World, любовь Ритма из Eternal Sonata к репортажной съемке уже не удивляет. Как и его прегшественники, он наживается на тех согражданах, которые не прочь посмотреть на кровавожадную нечисть, но вовсе не рвутся на поиски приключений.



SONATA ПОСЛЕДНИЙ СОН ШОПЕНА

же от туберкулеза. Польша жила с матерью в деревне Тенуто, где собирала особые цветы и делала из них целебные зелья для жителей. С приходом другого, дешевого и спонсируемого правительством снадобья, дела героини пошли под откос. Проявившийся позже талант к магии сначала вызвал подозрение соседей, а затем, когда по миру поползли слухи, что смертельная болезнь передается простым

прикосновением, все и вовсе стали избегать несчастную. Все, кроме воришки Аллегретто. Второй по старшинству герой – ему шестнадцать, считай, что старик! – возглавляет хорошо организованную преступную группировку, промышленяющую... воровством хлеба для сирот или детей из бедных семей. Парень он вспыльчивый, за словом в карман не полезет, но все-таки добрый. И сострадание ему не

чуждо – едва узнав о болезни Польки, Аллегретто решает во что бы то ни стало помочь ей излечиться. За главарем тенью следует маленький Ритм, который очень стесняется собственного небольшого роста. И хотя он считает грубоватого мечника старшим братом и сильно привязан к нему, тот, судя по всему, неоднократно использовал непростительные воспитательные методы: кулаки.

ЗА:

- Привлекательный графический стиль, превосходный дизайн персонажей.
- Интересная завязка и оригинальная идея игрового мира.
- Нестандартная боевая система
- Станислав Бунин в роли Шопена. То есть, рук Шопена.

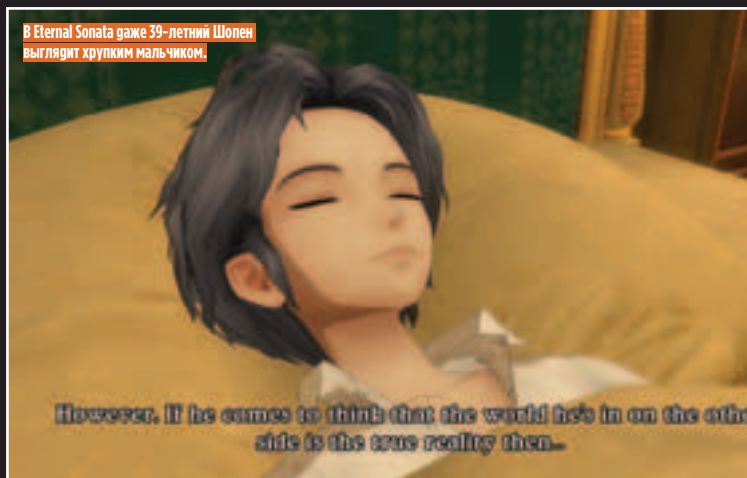
ПРОТИВ:

- Мы насчитали троих восьмилетних героев – куда это гонится?!
- Грустный финал можно пророчить заранее.
- Необычная завязка рискует получить весьма традиционное для JRPG развитие.

ХИТ?!



Аллегретто и Ритм музыкально украли хлеб и готовятся мелодично его съесть. Вместе с сиротами и бедняками, разумеется.



В Eternal Sonata даже 39-летний Шопен выглядит хрупким мальчиком.

Отсылки к истории

Большую часть времени игрок проведет в вымышленном мире, однако иногда повествование будет возвращаться к реальности. О состоянии здоровья Шопена мы узнаем от лечащего врача (суя по его прогнозам, лекаря из пригорода) и старшей сестры Фреверика, Любвики. Всего у Шопена их было трое, и самая младшая из них, как уже говорилось, умерла в четырнадцать лет от туберкулеза. В Eternal Sonata композитор предстает в образе загадочного мужчины, доносящего свои мысли исключительно в стихотворной форме. Ему 39 лет и он – самый взрослый персонаж этой истории.



Глядя на сказочно красивые трейлеры, трудно догадаться, какая трагедия скрывается за миловидной графикой и трогательно поставленными сценами. Разработчики из tri-Crescendo, когда-то занимавшиеся исключительно созданием музыки, нащупали ниточку, которую проморгали конкуренты. С одной стороны – это пересказ исторически достоверного события, с другой – потрясающий полет фантазии. То ли создатели скупятся на разноплановые видеоролики, то ли вся игра выдержана в жизнерадостном ключе, но на первый взгляд сравнения с RPG, в которых

веселый настрой быстро сходит на нет, излишни. У Eternal Sonata, вероятно, мрачным окажется не только финал, но и начало. Сразу после знакомства с главной героиней и ее друзьями игроку предстоит выяснить, так ли уж полезен лечебный порошок, которым приторговывает местный граф. Снадобье действительно лечит от недугов, но стоит непомерно дорого и вдобавок сводит пациента с ума. Тем не менее горожане куда меньше боятся обнищать и лишиться рассудка, чем подцепить смертельную заразу от знахарки Польки. Не совсем

понятно, как с такой дурной славой она будет разгуливать по улицам, отовариваться в лавочках укрепляющими зельями (с непременно музыкальными этикетками!) и оставаться ночевать в гостиницах. Восстановлением справедливости и борьбой со злом займется десять персонажей: к Польке, Аллегретто и Ритму присоединится даже Фредерик, то есть, Шопен лично. Кроме того, на помощь им придут лучница Виола (Viola), восьмилетняя девушка в пиратской шляпе – Сальса (Salsa) и сражающаяся остро наточенными боевыми кольцами Марш (March).



Боевой интерфейс предельно доступен: показывает, кто ходит следующий, какими кнопками бить и сколько осталось до конца хода. Чужно!



Магические заклинания делаются на те, которые доступны в сумерках, и те, для которых необходим дневной свет.

Пусть вас не смущает малый возраст будущих спасителей человечества – когда приходит время, они готовы постоять за себя. Хотя особые таланты у каждого из них свои, не исключено, что заранее розданные роли удастся перераспределить: новые навыки предлагается разучивать и экипировать на манер вооружения. Впрочем, разработчики пока не уточняют, взяли ли они за образец систему лицензий из Final Fantasy XII, которая позволяет сделать даже из типичного солдата-«танка» скромного целителя или мага, или же вдохновились примером Tales of the Abyss и подобных

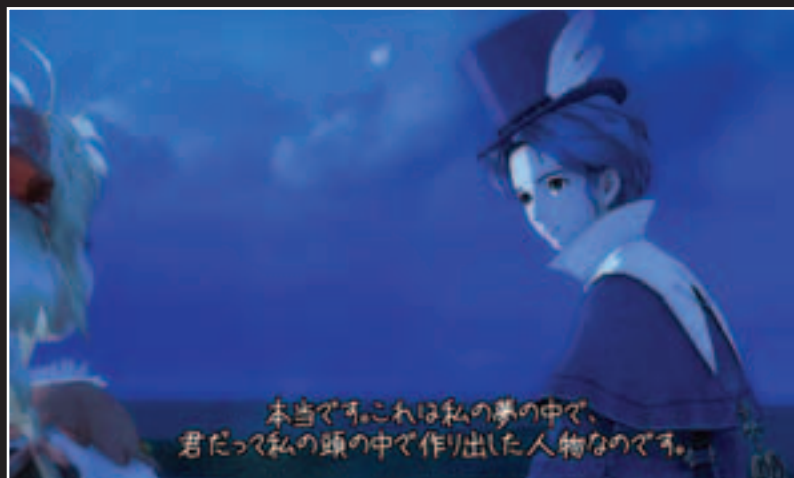
ей игр, в которых умения заранее расписаны. Музыка войны в Eternal Sonata играет так же часто, как и в любой другой JRPG. Боевая система использует хитрый сплав сражений в реальном времени и пошаговых схваток, и на первый взгляд кажется крайне простой. Битвы проходят на трехмерной арене; неприятелям противостоит команда из максимум трех героев. У них есть пять секунд, чтобы добежать до врагов и повернуть все задуманное: напасть, порываться в заплечном мешке, встать в оборонительную позу или же воспользо-

ваться особым умением. Для большего удобства игрока каждой из четырех кнопок джойпада присвоена своя команда – почти как в Valkyrie Profile, где кнопки соответствовали бойцам. Затем настает очередь соперников отплатить храбрецам той же монетой. Впрочем, пока персонажи еще неопытны и не слишком поднаторели в решении сюжетных загадок, секундомер включается только во время перебежек по полю. Чем больше секретов раскрывают Поляка и ее соратники, тем важнее для выигрыша бдительность и ловкость: под конец игры счетчик тикает не-

прерывно, а кнопки для команд перетасовываются в каждой битве, чтобы усложнить задачу. Но проверкой одних рефлексов Eternal Sonata не ограничивается. На магические способности и характеристики участников схваток влияет освещенность тех участков арены, где они находятся. Например, некоторые монстры под лучами палящего солнца чувствуют себя настолько уверенно, что даже опутывают героев особыми чарами, которые последующие удары жертв обращают на пользу чудищу. Кроме того, объединяя выпады героев в цепочки, можно добиться своеобразного



На красочные боевые спецэффекты разработчики неприлично скупы. Впрочем, в этом есть смысл – игра же о прекрасном и музыке, а не о разрушительной силе невежества.



«эха» – особо сокрушительного приема с участием всех бойцов. Поразительная музыкальность Eternal Sonata проявляется не только в звучных названиях населенных пунктов и мелодичных именах действующих лиц. Фортепианные аранжировки – недаром композитор все произведения сочинял именно для этого инструмента! – прозвучат в исполнении нашего соотечественника Станислава Бунина. Вдобавок к творениям Шопена мы услышим сочинения Мотои Сакурабы, который отвечает за саундтрек. Подкупает и графическое оформление: каждый пейзаж достоин собственной рамки и

росписи художника, а камера специально расположена повыше, чтобы показать героев в выгодном свете. Даже Tales of Symphonia, на которую разработка tri-Crescendo похожа больше всего, не отличалась таким буйством красок и деталей. Впору утверждать, что на этот раз технический потенциал Xbox 360 использован как никогда правильно, ведь симпатией к игре проникаешься, лишь взглянув на скриншоты. Вряд ли Eternal Sonata избавится от привившихся ролевых штампов: нас, несомненно, ждут и долгие марши из самой северной точки карты в самую южную, зачистка лабиринтов, часы прокачки и

непременные поручения по сбору акулых плавников в промышленных масштабах. Тем не менее, путешествие обещает стать на редкость поэтичным, да и нестандартные бои выглядят заманчиво. Японцы оценят их 14 июня этого года. Немного погодя игра выйдет в Америке; про Польшу, родину Шопена, (а вместе с ней и остальную Европу) пока ничего не известно. Остается надеяться, что на волне успеха проект занесет и в наши края. А в часы томительного ожидания – внимательно изучить биографию композитора и поближе познакомиться с его произведениями. Поможет в решении головоломок, наверное. **С**

Теперь еще вкуснее



НОВИНКА



Люблю их

еще больше



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PC
- ЖАНР:
strategy, wargame, turn-based
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
- РАЗРАБОТЧИК:
Ino-Co
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
- ДАТА ВЫХОДА:
сентябрь 2007
- ОНЛАЙН:
<http://kv.games.1c.ru>



■ Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

Юниты в каждом отряде хоть чуть-чуть, но отличаются друг от дружки.



Камера переключается с дальнего плана на ближний по своему разумению. Впрочем, все настраивается в меню.



Основа армии людей – крестьяне. Сначала они апгрейжаются до ополченцев, а затем – хоть в копейщиков, хоть в мечников, пехих и конных разведчиков, лучников и арбалетчиков.



КОДЕКС ВОЙНЫ

ВОЖДЬ КРАСНОКОЖИХ

Кубань – благословенная земля, солнечная и хлебобородная. Здесь тепло даже зимой, до моря рукой подать, а казацкие обычаи сильны как мало где еще. Игры, создаваемые в Краснодаре, под стать самому краю – есть в них что-то исконное, идущее от души, без оглядки на модные хиты. Такими были «Звездные волки» – невообразимая смесь Homeworld и тактической RPG. Бессонные ночи, дразги корпораций, романтика космических просторов и маленькие кораблики, что под конец уже воспринимаются как живые. Небольшое чудо, окошко в другой мир, возвращение в те времена, когда каждая игра

воспринималась сама по себе, независимо от жанра, предшественников и подражателей. Просто за отсутствием оных. Потом был раскол между создателями, неудачное продолжение: эту, грустную часть истории, мы опустим. Начнем лучше с того, как представители новообразованной компании Ino-Co приехали в фирму «1С» с кипой свежих задумок (всего 13) для обсуждения. Среди них затесался проект, больше всего похожий на игру 1996 года Fantasy General, – фэнтезийный варгейм на движке Panzer General. Даже сами разработчики не особо рассчитывали, что идея увлечет издателя. Однако вышло ровно наоборот – подписанный договор,

предоставление движка The Engine («Магия Крови», «Санитары подземелий»), передача об игре на MTV... «Кодекс войны» мало того что получил путевку в жизнь, так еще и стал одним из флагманов линейки отечественных игр от «1С» в этом году. После поездки в гости к разработчикам мы получили на руки версию с полностью готовой одиночной кампанией. Оставшееся до релиза время сотрудники Ino-Co посвящают созданию мультиплеерных карт и общей настройке, но и без сетевой игры есть о чем поговорить. Недаром столько сил потрачено на проработку сюжета и «дрессировку» достойного AI.

КАК РАЗРАБОТЧИКИ ПРОВЕДУТ ЛЕТО

Что действительно требует доработки, помимо мультиплеера (в котором пока что всего четыре карты), так это интерфейс. На иконках отрядов есть специальные значки для не походивших или не атаковавших на текущем ходу. Но, во-первых, не все юниты помещаются на панели, и приходится листать иконки тула-сюла (немужно кого-то пропустить), а во-вторых, отряд помечается как ни на кого не напавший, даже если в области его досягаемости никого нет. Впрочем, в релизе добавят предупреждение при нажатии кнопки «конец хода». Отмена действий работает также выборочно – переключившись на другой отряд, с первым уже ничего не поделаешь. Атаку отменить вообще нельзя, но это логично, ведь, в отличие от той же Massive Assault, здесь не всегда наносится одинаковый урон по одной и той же цели. Тем не менее, есть автосохранения последних нескольких ходов, и всегда можно переиграть неудачную стычку.



Вообще, выставлять героев вот так на передовую – не самое разумное решение, все шишки тут же достанутся им. Гибель главного героя означает проигрыш, а вот второстепенные возвратятся в следующей миссии.



Третья раса, за которую можно сыграть только после прохождения орочьей и людской кампаний – сборная эльфов и гномов.



Тонкости боевой механики и особенности рогов войск познаешь на собственной шкуре, с потом и кровью, и никак иначе.

В ПОХОДНОМ ЛАГЕРЕ

Между миссиями мы можем перераспределить артефакты между героями, за деньги увеличить армию и проапгрейтить отряды. Казна пополняется по прохождении предыдущей карты. Награда зависит от типа победы и количества захваченных городов. В начале сражения нельзя выставить всех юнитов – количество хексов для «высадки» ограничено. Иногда они находятся в разных концах карты, и можно разбить свои силы на две части для скорейшего прохождения. После захвата поселений можно задействовать резерв. Вот только незадача: ближе к концу кампании вся наша могучая армия на поле боя попросту не помещается – мешает ограничение по количеству отрядов. Есть смысл выбирать бойцов в зависимости от врага и типа местности, и не лезть на «Рыцарские равнины» с одними лишь лучниками.

Искусственный интеллект и правда получился весьма мерзким и коварным и не спускает нам ни единой ошибки: шутка ли, наглухо застрять на переправе в первой же миссии кампании за людей, которая, вроде как, должна вводить в курс дела. Но эта игра не для слабых духом: тонкости боевой механики и особенности родов войск познаешь на собственной шкуре, с потом и кровью, и никак иначе. Вполне может статься, что в окончательной версии задача с мостом пропадет, а между тем она весьма показательна для игры в целом. И так, в чем загвоздка? Имеется город, занятый отрядом орков, и река с мостом перед ним. Орков прикрывают гоблины-лучники, и наступающие войска людей оказываются в весьма неприятном положении: через мост проходит только один отряд за раз, и с наскоку орков он не выбьет, поскольку те сильнее любого из наших бойцов, да еще и прикрыты стенами. Можно форсировать реку, но на это уйдет

ход, и у стоящих в воде бойцов аж на 8 единиц снизится защита – заманчивая цель для гоблинских стрел. И даже если отогнать их своими стрелками, те передохнут, восстановят потери и снова примутся досаждать нам. Вот и топчешься на месте, пытаешься зайти то так, то этак, теряешь людей и время, а неумолимый счетчик каждый ход сокращает шансы на «золотую» победу. В сущности, примерно то же самое происходит в любой миссии за любую расу. Стоит хоть чуточку зазеваться, решить, что уж теперь-то освоил все премудрости и знаешь, с чем кого едят, как из тумана войны выезжает пяток рыцарей на белых конях и разделяет нашу армию под орех. Или незамеченная доселе баллиста убивает главного героя. Или прилетает стая орлов и уничтожает всех наших магов. Материшься, загружаешь автосохранение трехходовой давности, готовишься к приему гостей... а компьютер меж тем готовит очередную пакость.

Спецэффекты заклинаний – самое красивое зрелище в игре.



Наконец-то знаменитые военачальники встретились в битве.





Учиться воевать приходится не только в начале игры, но на всем ее протяжении: хоть войска набираются опыта и продвигаются выше по дереву улучшений, враг становится все могущественнее и, будьте уверены, приложит все усилия, чтобы навалиться скопом и уничтожить подчистую отряд только облачившихся в доспехи троллей. Правильный состав армии важен невероятно: без разведки наперешься на все засады по пути, а кавалерия наглухо увязнет в лесах и на копытах йоменов, лучники спасут от летунов и прикроют в рукопашной, а чудовищно медленные панцирные орки проявят себя при штурме городов. Как кого прокачать? Что важнее – лишняя единица к атаке или умение, используемое раз за бой, но способное переломить исход битвы? Купить еще один отряд лучников или усадить гоблинов-мародеров на волков? И где, черт возьми, взять на все это денег? Простая на первый взгляд боевая система, как только начи-

наешь сражение, заставляет мозг вскипать от натуги. Подводишь героя к горстке крестьян, предвкусывая опыт за их разгром, но для верности решаешь предварительно их обстрелять. Проваленная проверка на стойкость, пейзаж в ужасе от больших потерь бегут на соседний хекс, а герой-то уже походил... Потирая ушибленную об стол при вспышке ярости руку, переключаешься в другой угол карты, где оставшаяся половина наших сил безуспешно пытается взять город. Расстрел издалека, наскок пехоты, отступление: слегка потрепанные защитники пропускают ход и исцеляют всех раненных, на границе видимости появляются свежие вражеские юниты. Вперед, обезьяны, хотите жить вечно?! Соотношение ожидаемых потерь указывается при наведении на цель, но случайность всегда сыграет роль. Тип местности, прикрытие воздушными и дальнобойными юнитами, особые умения – герой с навыком «Пожиратель коней» не пострадает

от таранного удара рыцарей, стрелы отскочат от каменной шкуры троллей, одинокий ополченец все же утащит за собой на тот свет пару гоблинов. Самая дьявольская придумка Ino-Co – победы разных типов. На выполнение основной задачи на карте отводится строго определенное время, и только если успеем уложиться, нам присудят «золото». Что, помимо морального удовлетворения, дает премию – артефакт или бесплатный отряд. Но ведь столько всего интересного можно пропустить! Необязательные для захвата, но приносящие при разграблении драгоценное золото поселения, скрытые магические предметы, в конце концов, юниты противника, стоящие в сторонке, но которые стоит разгромить ради дополнительного опыта. Доходит до смешного: цель миссии выполнена, нажатие enter выбросит на экран апгрейда армии, но не торопись, стараешься нанести как можно больше урона врагу



KINGMAX
Yours forever



Kingmax использует для тестирования продукции комплекс T5593 стоимостью почти 10 млн. долларов. Очень немногие компании могут позволить себе столь дорогие решения, поэтому даже наиболее совершенные фабрики могут тестировать упакованные микросхемы в ограниченных объемах. Kingmax, лидирующий производитель модулей памяти, активно инвестирует не только в тестирование продукции, но и в подразделения R&D и производственные линии. Комплекс T5593 позволяет Kingmax подвергать модули памяти жестким тестам. Это помогает удостовериться в стабильной работе чипов памяти на частоте 1066 МГц и вести массовое производство модулей DDR2-1066 самого высокого качества.



- Без свиста
- Исключительная производительность
- Эксклюзивная технология «антифальшивка»



KINGMAX
Yours forever

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

Distributor:
merlion merlion merlion merlion merlion
Authorized Approved



Летающие ящеры, несмотря на внушительный вид, создания весьма хлипкие, и годятся только для добывания дрогнувших вражеских отрядов или борьбы с осадными орудиями.



Да, это именно такая игра. Кое-где заставляющая уверовать в собственный полководческий дар, местами – возмутительно, до зубовного скрежета, сложная.



Верный способ привлечь внимание Натальи Огинцовой к компьютерной игре – показать скриншоты с красивыми рыцарями.

еще не двигавшимися отрядами, ведь экспу дают даже за это, а не только за полное уничтожение. Как, я еще не сказал про три уровня сложности? Уже вижу обстоятельные описания на форумах после выхода «Кодекса»: «Как на «харде» получить золотую победу в пятой миссии за эльфов и выполнить все дополнительные задания». Выкладки по составу зондеркоманды и расписание по минутам прилагаются. Хорошо если не карта с красными и синими стрелочками и местами ковровых бомбардировок. Да, это именно такая игра. Кое-где заставляющая уверовать в собственный полководческий дар, местами – возмутительно, до зубовного скрежета, сложная. Очарывающая нарочито грубыми модельками, пасторальными пейзажами и воплем «О-о-рр-рда!» в сюжетных роликах.

Миниатюры скейвенов понимающе скалятся с полочки шкафа в кабинете руководителя проекта: они видели, они знают. Знакомый дух кружит по офису Ipo-Co, проявляется в рисунках художников, эскизы обрастают плотью полигонов: правда, орки здесь не канонические, а краснокожие. Зато, слушая перепалку вождя Хвать-Ноги с шаманом Кусай-Зубом насчет происков бледнолицых, сложно удержаться от ухмылки. Да пребудет с вами Маниту. Хау! Пускай графика в заставках и квадратные челюсти действующих лиц напоминают о Warcraft III (и это не комплимент!) – за зрелище метеоритов, несущихся на горстку людешек, прощаешь движку и не такое. Берсеркер врезается в кучку алебардистов: кто уцелел при столкновении, падает под взмахами гигантского тесака. Разворот:

пытавшийся ударить в спину солдат по идеальной параболе улетает в речушку, текущую через соседний хекс. Слаженный залп арбалетчиков – и летающий ящер с жалобным воем пикирует к земле. Со временем ускоряешь анимацию и играешь только большими фигурками с отлетающими от них цифрами урона: но в глубине души приятно осознавать, что там, внизу, во имя правого дела гибнут десятками. О «Кодексе» можно рассказывать часами, собравшись в уголке с такими же безумцами. Это не та игра, которая понравится всем: зачастую не к месту используемый термин «хардкор» здесь подходит как нельзя лучше. Но ни один любитель пошаговых стратегий не должен пройти мимо мира Иллиса, когда тот распахнет двери в сентябре. **СЛ**

ВИНТИКИ ВОЙНЫ

В «Кодексе войны» довольно-таки проработанная вселенная и неплохой сюжет, хоть и начиненный под завязку фэнтезийными штампами. Сперва нам предстоит сыграть за людей и за орков и увидеть огню и ту же войну с разных сторон, затем в дело вступят эльфы с гномами, и лишь потом раскроется истинная пооплека происходящего. Характеры героев обозначены достаточно четко и раскрываются через сценки на движке, сделанные при помощи motion capture. Правда, учитывая качество моделей, не очень понятно, стоила ли игра свеч.

WELL

ONLINE

Раса: Цверг
Регион: Блισταющие земли
Материк: Санадария
Государство: Велланский Союз



Аня, 16 лет

«Мой персонаж будет девушкой-цвергом – это самая красивая и изящная, на мой взгляд, раса W.E.L.L. online. Весь мир будет у моих ног! :)»

реклама

PLAY WELL - STAY WELL

www.wellonline.com

REVEALITY

SIBILANT
INTERACTIVE



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, real-time, tactical, modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Arceion
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
- ▶ ОНЛАЙН: http://games.1c.ru/7_62



▶ Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

- 1 Воинские звания и принадлежность врагов к той или иной стороне заметно влияют на их навыки. Опытный сержант спецназа – совсем не то же самое, что бангит с большой дороги.
- 2 Окошко прицела существенно упрощает ведение боя. Не нужно переключать камеру на противника, чтобы выбрать, в какую часть тела стрелять.
- 3 Список вооружения, на радость фанатам, существенно пополнился. В том числе такими раритетами, как винтовка Мосина.
- 4 Игра стала более кровавой, и смерти выглядят весьма натуралистично.

7.62

НЕЗАВЕРШЕННЫЕ ДЕЛА

В 2005 году «Бригада Е5: Новый альянс» стала настоящим открытием для почитателей тактического жанра и заслуженно получила «Лучшую тактику» на церемонии Gameland Award 2006. Но недостатков у игры тоже хватало: устаревшая еще до выхода графика, отсутствие вменяемого сюжета и заданий, обилие ошибок и не самое удобное управление. С выходом патчей положение улучшилось, но и дальше мучиться с допотопной технологией разработчики сочли занятием бесперспективным. И вместо ожидаемого фанатами дополнения сразу принялись за создание полноценного продолжения. Мы побывали в гостях в офисе Arceion в Санкт-Петербурге и посмотрели одну из последних версий «7.62», а также пообщались с ведущим программистом студии Дмитрием Ивашкиным.

Сочная картинка – первое, что бросается в глаза. Пуская вас не вводит в заблуждение фраза «обновленная графика» на сайте игры – движок написан с нуля и поддерживает все современные эффекты. Карты заиграли красками (никаких больше серо-коричневых тонов), джунгли щеголяют буйной растительностью, а населенные пункты – обилием деталей. И даже за границами карты уровень продолжается: в городе это будут соседние кварталы, на природе – буераки или горы до горизонта. Это, конечно, сказывается на производительности, но зато избавляет от фантазматического зрелища висящего в пустоте квадратного куска поверхности, как это было в «Бригаде Е5». Дворики заставлены мусорными баками и устланы обрывками газет, вдоль тротуаров стоят припаркованные машины, гидранты и фонарные стол-

бы, горят вывески магазинов, над дорогами протянуты провода и висят знаки – казалось бы, украшательство, к ценности «7.62» как тактической стратегии никакого отношения не имеющее. Собственно, так оно и есть. Но для восприятия игры как таковой шаг очень нужный: города теперь похожи на города, а не на скопища серых коробок, база партизан и правда находится в глухой чащобе, пальмы качаются на ветру, отражение солнца так красиво колыхнется в ряби на поверхности канала, и даже трава приминается, когда по ней проползает персонаж. К тому же в ней и в кустах можно прятаться. Намного лучше стали выглядеть модели людей, а трупы падают не абы как, а с физикой «тряпичной куклы». Стрельба, перебежки, перекаты, просто смежные позы бойцами – просто загляденье.

Из прочих технологических новшеств – частичная разрушаемость. Удачно разорвавшаяся граната развалит на части сторожевую вышку, забор или стол, за которым укрылся противник, бочки и ящики, повредит нехоти подвернувшуюся машину. Мы уделяем столько внимания новому движку потому, что именно на него разработчики потратили больше всего сил. Игра создается в довольно сжатые сроки, и многое, в частности боевая система Smart Pause Mode, подвергается лишь косметическим изменениям. Да и зачем ее менять – редко где встретишь такое сочетание правдоподобности отображения боевых действий и богатства тактических возможностей. А вот как раз внешний вид «Бригады Е5» вызывал больше всего нареканий. Впрочем, квестам, диалогам и сюжету тоже уделили внимание.



Старые друзья

Немалая часть наемников переключает в «7.62» из «Бригады Е5», благо страны находятся совсем рядом. Более того, мы посетим и некоторые места из первой игры, например Кали-Кантинос. Естественно, переделанный под новый движок да и просто изменившийся со временем – по сюжету, генерал Торменс все же победил в гражданской войне. Игра начинается на побережье, в области, контролируемой правительственными войсками, но в охоте за Факировым неизбежно придется проникнуть на территорию, занятую герильей, и даже в северное Палинеро. Местность придется изучать – «туман войны» скрывает неизведанные области, а сама глобальная карта выглядит намного менее схематичной – при ее создании использовались настоящие спутниковые снимки. Впрочем, все совпадения, как вы понимаете, случайны.



Действие «7.62» происходит в соседней с Палинеро латиноамериканской стране Альгейра, в которой скрывается российский, гм, «предприниматель» Факиров. Его бывшие коллеги очень хотят вернуть свои деньги и нанимают вас, профессионального наемника, дабы найти беглеца. Обстановка в стране непростая: правительство диктатора генерала Альваро Дефенсы ведет борьбу с партизанами под предводительством Тани Торменс (знакомая фамилия, не правда ли?). Чью сторону принять в разгорающейся войне, да еще и выполнив при этом заказ, предстоит решать только вам, а ближе к концу ждет весьма неожиданная перестановка в раскладе сил. Нелинейность сюжета – штука хорошая, но она не должна сводиться к тому, что от выбора союзников зависит лишь окраска на глобальной карте

секторов, захватываемых нами, и разработчики это понимают. Все тексты написаны хорошим литературным языком, задания не сводятся к одному лишь «отнеси чемоданчик моему другу», а введение знаков различия у NPC и возможность надевать разную форму на наших бойцов открывает интересные сюжетные ходы: от охоты на полевого командира до проникновения на военную базу «под прикрытием». Список появляющегося в магазинах оружия привязан не к уровню героя, а к степени накала боевых действий: сначала для мелких стычек годятся пистолеты с ружьями, а по мере эскалации конфликта в страну начнут ввозить и более серьезные «стволы». Существенно переработан интерфейс – все действительно важное вынесено прямо на главную панель, в частности, мини-карта и выбор режима стрельбы.

При обирании трупов после боя проще отличить уже обысканные благодаря их различным позам, а по окончании мародерства и вовсе убрать их, чтобы не мешали, когда вновь придется сражаться на этой карте. В инвентаре все квестовые предметы хранятся в отдельной ячейке и не занимают драгоценное место, нет мороки с кредитными карточками, а еще можно включить в отдельном окошке прицел и следить через него за врагами, не мотая камеру туда-сюда по уровню. Наемники в отряд, как и прежде, набираются по местным барам, а вот главного героя можно «сконструировать» самому. Разработчикам не нужно теперь особо гнаться за поклонниками Jagged Alliance 2, поскольку у них уже появились собственные, и они могут позволить себе отказаться от пережитков, вроде тестирования. Мы их в этом

только поддерживаем: куда удобнее распределять характеристики, умения и особые навыки как сочтешь нужным, а не тыкать наугад в ответы. Возможно, именно смелость в создании чего-то своего принесет Arceion успех, ведь осенью нас ждет настоящее противостояние трех родственных проектов: «7.62», «Джас: Работа по найму» и собственно Jagged Alliance 3. Похоже на 2005 год, когда российские разработчики так же радовали любителей тактических стратегий. Тогда отход от пошаговых канонов принес «Бригаде Е5» заслуженную победу. Посмотрим, как сложится в этом году. Игра приобрела уже более-менее законченный (и весьма достойный при том) вид, скоро начнется усиленное тестирование. И, кто бы ни победил, игроки все равно останутся в выигрыше. **СИ**

Фетиш, куда без него?

Главная «фишка» первого R0 – ярко выраженный вещизм игроков. Появиться на публике в новой модной шапочке и стать объектом для обсуждения на ближайшую неделю хочется каждому. И в Gravity это прекрасно понимают. Поэтому в R02 на голову можно надеть аж пять различных аксессуаров; для украшения доступны макушка, область глаз, область рта, уши и область шеи. Во время приключений я прикупил в магазине румяна, цветочек в волосы и веснушки. А сколько в игре различных бесполезных, но милых шапочек! Все эти бобрики, мишки, зайчики и поринги привлекут в R02 большое количество девочек, которые очень трепетно относятся к своему внешнему виду и стараются выделиться среди других героев.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: role-playing, MMO, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Gravity Corporation
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Gravity CIS
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Gravity Corporation
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: осень 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.ragnarok2.co.kr>



▶ Автор: Алексей [k8] Кочеров
k8@rambler.ru



- 1 Первые вещи, найденные в игре. Кстати, обратите внимание на количество слотов обмундирования.
- 2 Бе-бе-бе, ты дурачок! А ведь в игре более пятидесяти различных эмоций!
- 3 Представители профессий первого уровня. Слева – лучник, справа – мечник.
- 4 Подробное описание навыков и умений. Правда, нам ничего непонятно.
- 5 Торговец обмундированием – один из самых популярных NPC в городе.
- 6 Создание персонажа. Можно что-то выбрать самому, а можно просто воспользоваться автоматической генерацией.

RAGNAROK ONLINE 2

НИ ДЛЯ КОГО НЕ СЕКРЕТ: САМОЕ УТОМИТЕЛЬНОЕ – ЭТО ОЖИДАНИЕ. И МИЛЛИОНЫ ИГРОКОВ ПО ВСЕМУ МИРУ ЖДУТ RAGNAROK ONLINE 2.

В Коре полным ходом идет бета-тестирование одной из самых ярких MMORPG. Благодаря российскому отделению Gravity CIS нам удалось познакомиться с проектом. К сожалению, мы пока не можем посвятить вас во все подробности, ведь сейчас игра существует лишь на корейском языке. Но поделимся выводами и умозаключениями, к которым пришли во время освоения нового мира.

Скажи мне, что ты видишь?

За графику в игре отвечает доработанная версия популярного движка Unreal 2. Присутствуют неплохие спецэффекты, смена времени суток, погоды (дождь, снег, туман). И все же в графическом плане игра более чем скромна. На дворе как-никак 2007 год, и устаревшими технологиями Unreal 2

никого не удивишь. Единственное, на чем «выезжает» проект, это анимация персонажей и окружающего их мира. В R02 замечательное звуковое сопровождение. Прекрасные мелодии и приятные звуки. Музыкальную дорожку к игре написала популярный композитор Ёко Канно (Yoko Kanno). Послушать вступительную мелодию R02 можно на официальном сайте проекта.

Покрасив волосы в розовый цвет

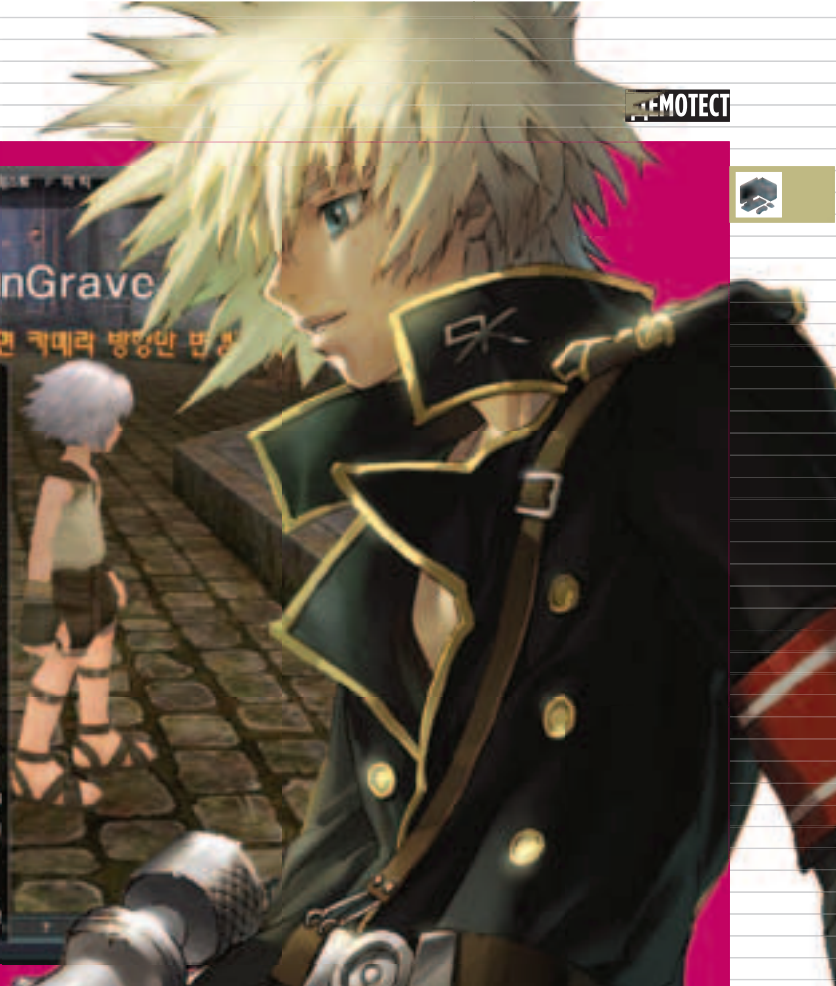
В Ragnarok Online 2 три расы: Norman, Elir и Dimago. Разработчики обещают, что каждая раса будет обладать особой системой развития персонажа. В бета-версии доступна лишь Norman, которая развивается по стандартной схеме, представленной во многих MMORPG. Мы начинаем с создания героя. Gravity продолжает идти прежним курсом

в отношении выбора пола персонажа. При регистрации вы обязаны указать ваш пол, от выбора зависит, кем вы предстанете в мире R02. Настройки создания героя довольно обширны. Множество причёсок, форм бровей, глазки разнообразных цветов и разрезов (например «кошачьи»). При желании можно воплотить все свои фантазии, «нарисовать» уникального героя. Первое нововведение, с которым мы столкнулись создавая персонажа, – именное оружие. Нам предложили выбрать один из клинков (начиная от обычного меча и заканчивая кухонными ножами) и присвоить ему имя. В боях оружие будет накапливать единицы опыта, и при достижении очередного уровня его характеристики (например, физический урон) будут улучшены. Оружие имеет показатель прочности и после продолжительного использования

может сломаться. В этом случае необходимо найти кузнеца и починить клинок.

Игешь туда и «качаешься»!

В игре задействована двойная система управления персонажем. Игроки, привыкшие к первому R0, могут, как и раньше, кликать мышкой по территории, перемещаясь на указанную клетку. Те, кому подобная система не нравится, могут воспользоваться более удобной WASD-раскладкой. Клавиши управления разрешено менять в соответствующем меню. Пока мы путешествовали по первому уровню, сменившему «Тренировочный Замок», игра заботливо рассказывала нам об основных нюансах управления и навигации по миру. Теперь персонаж умеет не только сидеть (в этом положении здоровье и мана восстанавливаются быстрее), но также прыгать и плавать.



Бестиарий

Монстры в R02 пережечевали из первой части игры. Я встретил чои-чонов, вагонов, порингов и многих других зверюшек, знакомых игрокам. Естественно, это не значит, что новые монстры в игре отсутствуют. Например, на одной из локаций водится MVP (монстр-босс), гигантский механизированный вагон (что-то вроде краба). На такую махину опытные бета-тестеры собирались комангами по 10-20 человек.



Фанаты R0 будут в восторге – герои отныне смогут выразить более 50 эмоций.

Система прокачки Norman'ов построена следующим образом: доступно шесть основных характеристик. Предположительно это Сила, Ловкость, Выносливость, Интеллект, Сноровка и Удача. Вне зависимости от того, какого персонажа вы качаете (если вы играли в R0, то знаете, что в игре очень много внимания уделялось «билду» персонажа, т.е. чтобы комфортно играть волшебником, вы должны были совершенствовать строго определенный набор навыков), при достижении уровня вам будут автоматически начисляться очки характеристик. Другую часть очков вы можете распределить сами.

Ух ты! Бангана, очки и могная футболка!
Персонаж может надеть тринадцать предметов экипировки. Причем пять

из них на голову. Как только герой облучится в обновку, это отразится на его внешности. Пока неизвестно, останутся ли в игре так называемые «слотовые» предметы (эти аксессуары знакомы игрокам R0), в которые можно было вставлять особые карты, дающие дополнительные характеристики или специфические навыки. Вероятно, в игре будет довольно обширный набор предметов, защищающих от элементарных атак (восемь разновидностей). Некоторые вещи дозволяется надеть лишь при достижении определенного уровня, другие рассчитаны на определенную профессию или пол. Мальчику юбку надеть не дадут, будь он хоть десять раз шотландец.

Герой может носить с собой два набора оружия и менять его прямо во время схватки. Чтобы начать битву, персонаж должен смотреть на монстра. Если вы начали битву (обмен простыми ударами происходит автоматически) и развернулись, персонаж перестанет атаковать, хотя монстр продолжит вас бить. Во время схватки можно и нужно использовать различные боевые навыки. Разумеется, у каждой профессии они свои. Новичкам доступна только разновидность мощного удара. Новые навыки становятся доступны из книг с умениями или вместе с получением новой профессии. Еще одно отличие от первой части Ragnarok Online – восстановление жиз-

ней. Если раньше можно было несколько раз подряд выпить целебную зелье, то теперь после распития очередной склянки придется некоторое время подождать.

Станцевать для тебя?

Напоследок о приятных мелочах. Фанаты R0 будут в восторге – герои отныне смогут выразить более 50 эмоций. А чтобы вы быстро их «проявили», в игре предусмотрено аж восемь полосок быстрого доступа, по двенадцать слотов каждая. Без сомнений, Ragnarok Online 2 станет хитом, который поддержит многочисленная армия поклонников по всему миру. Но сумеет ли он на равных соревноваться со сверхпопулярными MMORPG-проектами и поборотся с новыми конкурентами – покажет время. Открытый европейский бета-тест начнется осенью сего года. Дави порингов! **СМ**

Ragnarok Online: Русская карта

После того как Хонг СанГиль, главный продюсер игры «Рagnarок Онлайн», и Пак ХоДжун, ведущий специалист по стратегическому планированию и маркетингу, посетили Россию, другие разработчики тоже приехали в гости к Gravity CIS, и мы поговорили про новую карту в «русском» стиле.



Чэ СынГун

Ведущий специалист по скриптам.

Чэ СынГун создает и проверяет все скрипты для обновлений в Корею и многих других странах. Он приехал в Россию, чтобы обсудить уровень, создаваемый исключительно для российских серверов и собрать для него материалы.

? Сколько сотрудников работает в отделе скриптования и чем они занимаются?

Отдел состоит из 11 человек – именно тут выдумывают игровые события и подбрасывают геймерам новые квесты, а заодно разрабатывают обновления совместно с отделом планирования.

? В чем основная сложность разработки скриптов?

Сложнее всего подстроиться под предпочтения игроков в странах с разными культурами. Бывает, что какое-то задание или событие в одной стране проходит на «ура», а в другой вызывает лишь отторжение. Очень трудно удовлетворить всех игроков в 64 странах мира.

? Сколько по времени занимает скриптование?

Это зависит от объема, на небольшой скрипт уходит 1-2 недели, более крупный – 1-2 месяца, включая тестирование. Разрабатывая скрипты, нужно их одновременно проверять, чтобы в игре не появлялись ошибки.

? Какие квесты вам нравятся больше всего?

Мне нравятся те, у которых есть несколько решений. И ещё такие, в которых есть милые истории со счастливым концом. Например, выполнение просьбы симпатичной девочки или поиск мамы Поринга.

? Какой квест вы считаете лучшим?

Среди квестов «Рagnarок Онлайн» мне больше всего нравятся «Знак» и «Друзья» в городе Лайтхайзен.

? Ваше первое впечатление от России?

До приезда в Россию я думал, что тут очень холодно и много снега. Но когда я прилетел, было вполне тепло. На меня произвело большое впечатление метро, особенно высокая скорость движения поездов и крутые эскалаторы.

? Что вам больше всего запомнилось в России?

Когда мы гуляли по городу, мне запомнились красивые здания и Красная площадь.

? Скажите пару слов российским игрокам.

Я слышал, они очень ждут новые задания. Мы стараемся придумать их как можно больше, и очень хочется, чтобы русским игрокам понравились наши новые разработки.



Ан ЧэАн

3D-дизайнер «Рagnarок Онлайн».

Благодаря ее работе территория Рун Миггард постоянно расширяется.

? Каков состав отдела дизайнера и чем он занимается?

Отдел дизайнера состоит из двух подразделений – 2D и 3D, всего у нас больше 20 сотрудников. В 2D занимаются дизайном персонажей, NPC, игровых предметов, текстурами. В 3D – разработкой карт и конструкций.

? В чем основная сложность работы дизайнера?

В игре «Рagnarок Онлайн» сосуществуют объемные фоны и плоские персонажи. Способы их разработки сильно отличаются. Правильно их сочетать – очень важно и трудно.

? Где вы черпаете идеи?

Просто смотрю вокруг или на фотографии и рисую в голове архитектуру и ландшафт карт. Иногда я черпаю идеи из Интернета. После обсуждения с другими разработчиками я принимаюсь за работу.

? Какой уровень вам больше всех по душе? А монстр?

Мне больше всего нравится Эйнброх. Мой любимый пет – Пики.

? Сколько времени требуется на создание нового уровня?

Это зависит от размера. На небольшую карту уходит 3 месяца. А на обширную может потребоваться больше полугода.

? Ваше первое впечатление о России?

Переменная погода и непростой русский народ. Грандиозная архитектура, а также изящная, тонкая красота русского искусства.

? Что вам больше всего запомнилось в России?

У меня большой интерес к архитектуре, поэтому больше всего запомнились соборы с золотыми куполами и убранство православной церкви.

? Пару слов русским игрокам?

Я слышала, что карты, которые я сделала, используются на пиратских серверах. Очень жаль. Но особый русский уровень сначала будет доступен только на русском официальном сервере gaggate.ru. Такого случая ни разу не было с запуском «Рagnarок Онлайн». Сотрудники Gravity постараются сделать все, чтобы новый город стал местом, который чаще всего посещают игроки независимо от национальности.



Пак СолХи

2D-дизайнер «Рagnarок Онлайн».

Ее основная работа – создавать монстров, игровые вещи, NPC. Всех монстров для нового русского города придумывает она.

? Где вы черпаете идеи?

Я просто рисую как получается, читаю, смотрю фильмы. Если стараюсь что-то специально придумать, то ничего не выходит.

? Какой уровень вам больше всех по душе? А монстр?

Я обожаю Рождество, и мне нравится Люти, там, где всегда рождество. Любимый мой монстр – Поринг!

? Сколько времени требуется на создание новой карты?

Моя работа – создание монстров и предметов. Срок разработки зависит от детализации и размера. Обычно уходит 2-4 недели.

? Как именно проходит работа над новой картой?

? Кто задействован в работе?

- Схема такая:
- Планирование
 - Разработка фона
 - Разработка NPC, предметов, монстров, персонажей
 - Разработка скрипта
 - Программирование

? Что вы думаете о новой карте в русском стиле?

Там очень красивые русские соборы, дворцы, а также деревня, в которой идет снег, как в Люти. Мне хочется создать NPC в традиционном русском стиле, а также предметы – разные меховые шапки или черные густые бороды.

? Ваше первое впечатление о России?

Я думала, что в России очень много снега и небо всегда серое. Так оно и оказалось.

? Что вам больше всего запомнилось в России?

Пасмурная погода и роскошные дворцы. Я слышала, что летом в России небо очень красивое, мне хочется приехать ещё раз, летом. Запомнились огромные здания и народное творчество.

? Пару слов русским игрокам?

Я надеюсь, что всем игрокам понравится новая карта, монстры и предметы, а также надеюсь, что еще больше русских познакомится с миром «Рagnarок Онлайн». **СМ**

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, заказов
и другой работы
в сети - 1С Мультимедиа:
узнать больше о фирме - 1С:
123238, Москва, д. 9/54, 6/4,
Саломовская, 21,
Тел.: (800) 727-92-97,
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 E5.**

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 E5: 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



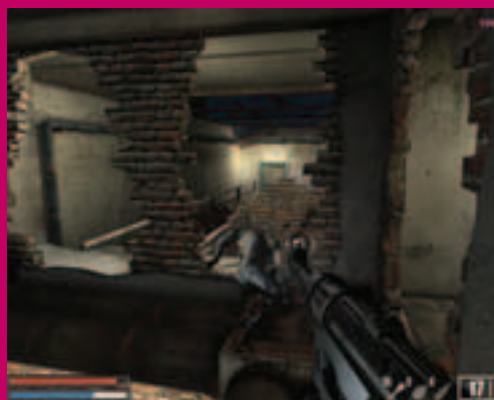
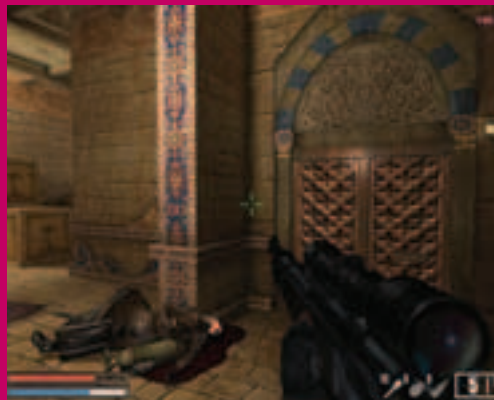
1C
ФИРМА "1С"



Реклама

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
shooter.first-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Burut ST
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
май 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.ubersoldier.net>



▶ Автор:
Ашот Ахвердян
ashotlakhverdian@gmail.com

1 Случается, что рядом взрывается газовый баллон или попадет пламенная струя из огнемета. Горящая спина сразу отбивает интерес к окружающему миру.

2 Вы уже увели ваших гетей от наших голубых экранов? Так вот, когда попадаешь в противника в упор, создается ощущение, что летящие в воздухе осметки его тела – спрайтовые.

3 Огни игры лучше выглядят на скриншотах, другие лучше смотрятся в движении. Эта игра не из последних.

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: КРАХ АНЕНЕРБЕ

БЕССТРАШНЫЙ ЗОМБИ КАРЛ, ИСТРЕБИТЕЛЬ НАЦИСТОВ, ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА ТРОПУ ВОЙНЫ ЗА СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.

Эту игру трудно назвать полноценным продолжением, перед нами скорее add-on. Почти что вся механика первой части переселилась во вторую без изменений. Вот только время не пощадило «ВФ»: всего за полтора года игра очень сильно постарела. Картинка выглядит весьма обыденно, вот-вот рискуя перейти в разряд устаревшей. Проработанная физика уже давно не является чем-то из ряда вон выходящим. Множество мелких исправлений (например, появилась отдельная клавиша для броска гранаты) заинтересует разве что преданных поклонников первой части. Система эмоций (выдача аркадных бонусов в обмен на три совершенных подряд хедшота или убийства холодным оружием) так и осталась любопытной идеей, на геймплей влияющей весьма незначительно.

К игре можно долго придирается по мелочам (например, через некоторые дверные проемы пули не пролетают), но такие недочеты если и портят общее впечатление, то весьма незначительно. Не в них дело, хуже другое.

Собака Павлова-Баскервильей

Несмотря на многочисленные признаки добротной игры, с первых же минут отчетливо понимаешь, что на экране творится типичный трэш-шутер. В достаточно привлекательную обертку завернут неприхотливый малобюджетный геймплей, обычно свойственный проектам, вообще не попадающим на эти страницы. Вся игра представляет собой цепочку едва отличимых событий. Мы задеваем тот или иной триггер, и в нескольких метрах от нас возникают один-два противника. Либо они выходят из-за ближайшего угла, либо распахивается ра-

нее неприступная дверь, либо случается что-то еще в том же духе. Схватка крайне редко длится более секунды: вражеские солдаты принимают по пуле на брата, после чего успокаиваются навеки. Мы даже не успеваем осознать опасность, или почувствовать упоение боем, или как-то еще эмоционально среагировать. Только что вокруг нас было безлюдно — щелк, снова никого. При этом в игре встречаются большие залы, попадаются многоуровневые дворы, которые могли бы стать аренами захватывающих, удивительных боев... Но нет. Противник снова и снова возникает прямо перед самым носом, приходя поодиночке в порядке живой очереди. В таких условиях ни мы, ни он, как правило, не имеем возможности проявить какую-то тактическую смекалку. Бои проходят по разряду «кто первый выстрелит», причем враг, заметив нас, сперва вежливо делает

небольшую паузу, давая нам право первого хода. Спасибо, щелк, снова безлюдно.

Один в поле

И ведь враг обучен целому ряду правильных тактических приемов: он способен выбирать и использовать укрытие, он с удовольствием пользуется гранатами, он владеет навыком слепой стрельбы из-за укрытия (пользуясь случаем, передаем пламенный привет Rainbow 6 Vegas), причем, следуя общему духу игры, противник умудряется при слепой стрельбе попадать в цель! Это неправдоподобно, но в контексте игры очень правильно. Если бы только враг не стеснялся ходить большими компаниями и занимать места на уровне заранее, не дожидаясь третьего звонка. А сейчас не отпускает ощущение, что игра поставлена на паузу и действие так и не начнется — до самого конца. **СИ**

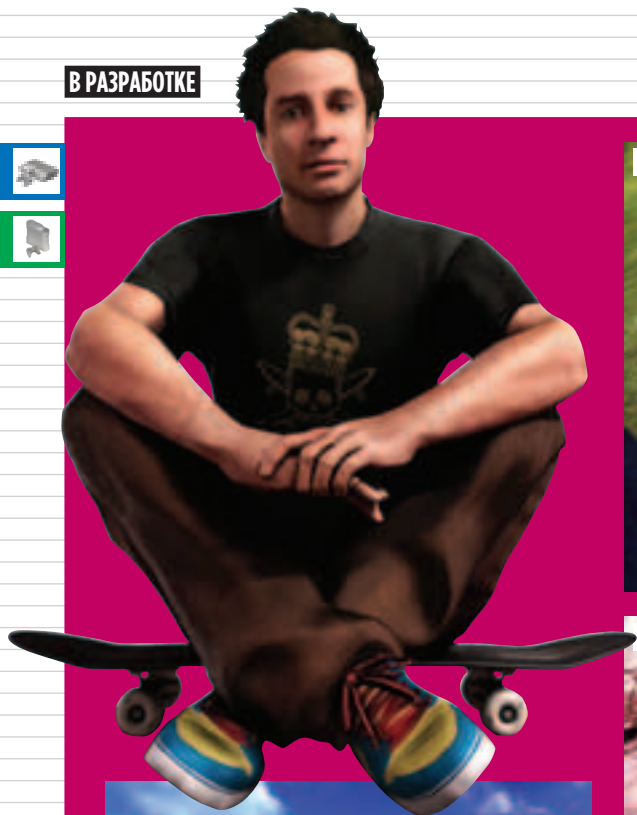
Встречайте новую игру в жанре stealth-action

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

*"В одиночку ты не выиграешь войну,
но сможешь приблизить победу".*

- 10 уникальных заданий созданы на основе воспоминаний участников событий.
- Использование разной униформы, управляемая техника и реалистичная система передачи сведений между врагами позволяет решать каждое задание множеством способов.
- Уникальная возможность принять участие в сов.секретных операциях 4-го управления ГУКР "СМЕРШ" против Союзников.





ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: sports.alternative.skateboarding
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: EA Black Box
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: август 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.ea.com>



▶ Автор: V.P.
vpr@gameland.ru

1 Город, который мы уже можем наблюдать на скриншотах, называется San Vanelona. Рассказывая о нем, разработчики вспоминают Сан-Франциско, Ванкувер и Барселону – своего рода отцов и матерей вымышленного населенного пункта.

2 Как бы ни выставляли игру симулятором, самым невероятным прыжком место всегда найдется. За то и любим.

3 Уже скучаете по Тони Хоку? Не стоит, и ему есть замена: Дэрни Вэй, Марк Гонсалес, Роб Дергек, Майк Кэрролл и прочие звезды спорта загугут жару!



SKATE

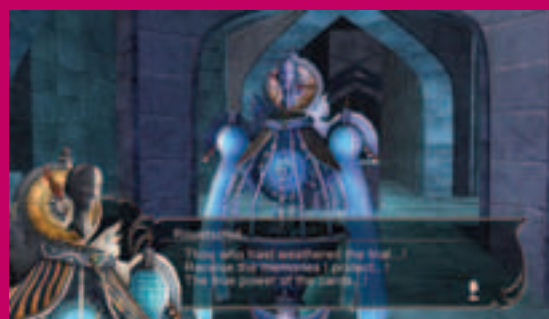
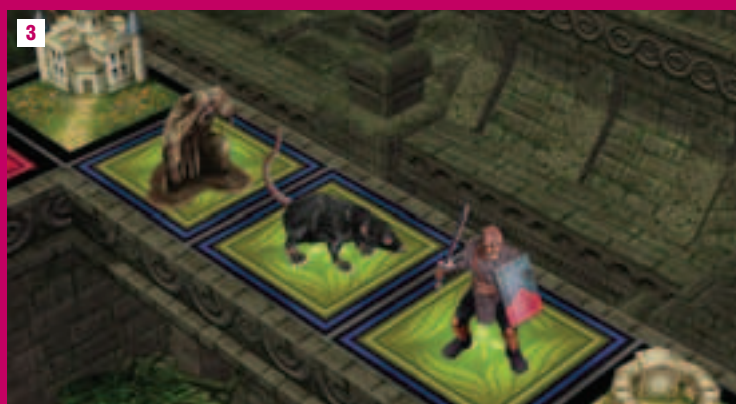
ВИРТУАЛЬНО ЛОМАЮЩИМ СЕБЕ КОСТИ – ПОСВЯЩАЕТСЯ!

Признайтесь, вам наверняка уже немного поднадоела монополия Тони Хока? И дело не в том, что разработчики не стараются, – вовсе нет. Все намного проще – на одних стараниях далеко не уедешь, ведь без достойной конкуренции, кажется, и стремиться-то некуда. Вот и Neversoft Entertainment мечется из стороны в сторону, пытаясь найти хоть что-то новенькое, но неизменно возвращается на проторенную дорожку (см. Tony Hawk's Project 8). Но теперь будет поинтереснее – на сцену выходят сотрудники EA Black Box, на все лады расхваливая свою альтернативу скейт-монополистам с незамысловатым названием Skate. Разработчики Need For Speed утверждают, что на физическую модель одного только борда ушли месяцы. Те-

перь даже вес спортсмена играет роль при выполнении различных трюков. А уж самих трюков нам обещают заготовить не один десяток. Вернее, правильнее было бы сказать, что заготовят только «базу», а уж ограничить самостоятельное производство усложненных трюков может только ваша фантазия. В Skate будет и огромный город. И не поделенный на участки – можно свободно перемещаться из одного конца в другой. Если вы знакомы с Tony Hawk's American Wasteland, то наверняка припомните, как это выглядело там: не всем эта находка пришлась по вкусу. Но EA Black Box старательно делает вид, что American Wasteland и не существовало вовсе. Может быть, не без причин? Покажет время. Не забыли EA Black Box и о зрелищных повторах (ну почему эти же са-

мые люди постоянно забывают о них при разработке Need For Speed?!), причем любой желающий сможет проявить все свои скрытые таланты начинающего видеоинженера. Во-первых, позволят выбрать нужный угол, под которым та или иная сцена будет зафиксирована в финальном варианте, во-вторых, отрезать все «лишние» куски ленты, в-третьих, ускорить или замедлить все что хочется. Само собой, с такими возможностями работы с записью было бы глупо запрещать сохранять финальные результаты, так что ждем того дня, когда уже наконец сможем похвастать «вещественными доказательствами» перед общественностью. Впрочем, эта же самая общественность всегда может ответить вызовом: благо, многопользовательским режимом Skate не обнесут точно.

А вот какие именно соревнования ожидают нас в большом городе мультиплеера – вопрос пока открытый, и все ответы мы получим никак не раньше августа. До тех пор теплые денки легко можно скоротать и на настоящем скейтборде. И напоследок немного пищи для размышлений: скромная демоверсия Skate не так давно была показана на закрытой презентации. Несмотря на очевидную сырьевую разработки, все представители прессы, присутствовавшие на мероприятии, остались весьма довольны. Ну кто бы мог подумать, что разработчики Need For Speed внезапно схватятся за скейты и это никому не покажется смешным? Быть может, той же Neversoft Entertainment стоит хотя бы на полгодика забыть о Тони Хоке и поразмыслить об автомобилях? **ИИ**



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: role-playing/special.card_battle
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Omiya Soft
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 21 августа 2007 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.culdcept.com/saga/index.html>



▶ Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

- 1 Некоторые сцены смотрятся очень даже эффектно.
- 2 Прежде чем начинать бой, стоит изучить возможности собственных карт.
- 3 Замок обычно хорошо защищен – чтобы добраться до него, потребуются силы и время.

CULDCEPT SAGA

НАМСО BANDAИ ГОТОВИТ ПОДАРОК ТЕМ, КТО УСТАЛ ОТ ОБЫЧНЫХ RPG И УДАРИЛСЯ В ПОИСК ОРИГИНАЛЬНОГО.

Хотя Xbox 360 по-прежнему не пользуется успехом в Японии, японские издательства удивительно благосклонны и регулярно анонсируют все новые и новые игры. Разумеется, львиную долю внимания владельцы консоли обычно уделяют блокбастерам, вроде Lost Planet. Между тем и среди менее разрекламированных проектов можно найти что-нибудь любопытное. Вот, хоть Culdcept Saga от компании Namco Bandai. На первый взгляд (скриншоты перед вами) это всего лишь очередная невзрачная RPG из тех, что десятками выходят в Стране восходящего солнца и редко покидают ее пределы. В действительности же, несмотря на наличие ролевых элементов, Culdcept Saga больше похожа на арточные игры, вроде Magic: The Gathering, и даже на настольные «Монополий».

Потенциальным поклонникам Culdcept Saga предлагает два основных режима на выбор – Story Mode для одного игрока и многопользовательский Battle Mode, рассчитанный на четырех участников разом. Сюжет Story Mode незатейлив: от вас потребуют спасти попавшую в беду барышню, а чтобы появился стимул для неоднократного прохождения, предлагают несколько различных концовок (их число не уточняется). В Battle Mode, разумеется, никаким сюжетом и не пахнет. Зато есть возможность получить около 400 редких карт и разжиться новыми костюмами для родного персонажа. Кроме того, уже сейчас разработчики обещают поддержку через Xbox Live: обновления к Culdcept Saga будут регулярно выкладываться в Сеть – любой желающий сможет скачать новые уровни, а также все те же карты и костюмы. А пока вы читаете эти страницы, в Японии игра уже вовсю продается.

Что до игрового процесса, то он, как минимум, любопытен. Местом действия служат разделенные на клетки уровни-арены. Ваш персонаж должен перемещаться по клеткам и сражаться с противниками, тем самым зарабатывая «магию» (magic). На каждом из уровней расположен замок, захватить который можно только после того, как вы набрали необходимое количество магии. Как видите, все очень просто и, вероятно, не представляло бы никакого интереса, кабы не упомянутые сражения. Тут-то и пригодятся карты – без них в бою нельзя ни заклинанием воспользоваться, ни бутылку с лекарством откупорить. Карты делятся на три основные категории – существа (creatures), предметы (items) и заклинания (spells). Каждая из категорий, в свою очередь, разбита на типы. Поэтому, выбирая карту для очередного хода, приходится соблюдать осторожность. Ведь

там, где одна карта окажется полезной, от другой не будет никакого проку – и это в лучшем случае. Те, кто жить не может без красивой графики и бредит миллионами полигонов, едва ли обратят на Culdcept Saga внимание – это явно не самая бросающаяся в глаза игра для Xbox 360. Уровни и персонажи выполнены в 2D, карточные баталии также по большей части представлены сочетанием красочных рисунков и спецэффектов. Короткие трехмерные «вставки» все же имеются, но они, конечно, не смогут удовлетворить аппетиты поклонников высоких технологий. И все же в Японии сериал Culdcept пользуется популярностью многие годы – первая его часть была выпущена еще на Sega Saturn. Однако первая попытка предстать перед англоговорящей аудиторией (2003 год, PS2) успехом не увенчалась. Быть может, владельцы X360 окажутся менее капризными? **С**



СТАЛКЕР

С 23 МАРТА 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



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





Дело кота Леопольда живет!

В Fire Emblem хорошие отношения двух персонажей улучшали их боевые характеристики в тех случаях, когда они оказывались на смежных клетках. Дружба влияет на навыки бойцов и в Luminous Arc, став необходимым условием для успешных совместных атак. Что требуется для взаимного уважения – просто постоять рядом или же поглотить лечебное зелье в тяжелую минуту – мы узнаем в июне.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: role-playing, tactical
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Image Epoch
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2007 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН: www.mmv.co.jp/special/game/ds/Luminous/



▶ Автор: Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



LUMINOUS ARC

ПОШАГОВЫЕ РЕЛИГИОЗНЫЕ ВОЙНЫ



- 1 Безликих «солдат» в команде героев нет – у каждого свой характер, роль в событиях и даже любимые боевые кличи.
- 2 Как и заведено в пошаговых стратегиях, удары сбоку и в спину отличаются большей точностью.
- 3 На события повлияет выбор реплик в диалогах: во время сценок геймеры не всегда остаются лишь зрителями.

Упомянуть студию Marvelous и не отметить сериал Harvest Moon, посвятивший не одного геймера в премудрости выращивания виртуальных морковок и коровок, – невозможно. Тем не менее компания займется изданием в Японии игры, которая к симуляторам фермерского хозяйства никак не относится: по окрестностям деревень вовсю рыскают монстры, а вскапывание грядок вытеснила охота на ведьм. Что и говорить, куда привычней такая картина в проектах от Atlus, которая взяла на себя выпуск новинки в Штатах. Впрочем, чудища на поверку оказываются совсем не страшными, ведьмы – сплошь милостивые девчушки в остроконечных шляпах, да и в команде хватает героев моложе 14 лет. И все же в мире Luminous Arc ничего не происходит «понарошку», особенно с тех пор, как церковники объявили, что в скорейшем времени следует ждать второго пришествия Бога. Давным-давно, после ве-

ликой битвы со злыми колдуньями, тот погрузился в сон, и вот настало время просыпаться. А за внезапно участившимися стихийными бедствиями и выходами вконец обнаглевших цыплят-мутантов, несомненно, стоят его коварные противницы, которые только и дожидались реванша. Восстановить порядок поручают воспитанникам Церкви – специально натренированным магам и воинам. На ум сразу приходит Final Fantasy VIII, в которой, впрочем, в противостояние юных храбрецов и ведьм религиозные деятели не вмешивались. Отыщутся ли еще параллели со знаменитой игрой от Square в сюжете Luminous Arc, пока неизвестно, но уже не секрет, что нам предлагают пошаговую стратегию. Особого внимания заслуживает платформа – в отличие от GBA, двухэкранная консоль от Nintendo не может похвастаться обилием тактических RPG (а ведь с выхода Advance Wars DS в Европе минуло уже более полутора лет).

Как управлять героями – стилусом или крестовиной и кнопками – решает сам игрок. Сенсорный экран – не лучшее подспорье в битвах: поля сражений расчерчены на стандартно небольшие клетки, и выбор нужной (особенно, когда, к примеру, требуется наложить лечебное заклинание на персонажа, окруженного врагами) превращается в нешуточный экзамен на твердость рук и глазомер. Усложняет задачу фиксированный угол обзора. Для арен, которые демонстрируются в изометрической проекции, такой выбор разработчиков кажется странным, ведь еще в Final Fantasy Tactics для PS one не возбранялось осматривать зоны боевых действий со всех сторон. Отказывается Luminous Arc и от пораундовых схваток – очередность хода героев и их недругов зависит от личных показателей приткости. Общению действующих лиц и развитию сюжетных линий внимания уделяется не меньше, чем стратегической составляю-

щей. Проиллюстрированные портретами диалоги, без которых не обходится каждая новая вылазка охотников на ведьм, обстоятельны и в японском оригинале частично озвучены; будем надеяться, что голоса обретут и персонажи в локализованной версии. Кроме того, перед битвой главный герой Альф может пообщаться с соратниками: те охотно расскажут, как они относятся к происходящему. А вот и сюрприз для поклонников композитора Ясунори Мицуды (Xenogears, Shadow Hearts): именно он занимается саундтреком Luminous Arc. Серьезным испытанием полководческих талантов игра пока не выглядит; геймплей не отличается новаторством и скорее ностальгически старомоден. Конкуренты же подожили на редкость третьи: в этом году нам обещают римейки проверенных временем Final Fantasy Tactics и Disgaea для PSP. Не потеряется ли на их фоне необременительная, хотя и занятная Luminous Arc? **СД**

12+

WELCOME TO MOTORSTORM



MotorStorm — это фантастически реалистичный мир зрелищного авто- и мотоспорта, где цель — не просто победить и прийти первым к финишу, но и выжить в бешеной гонке. Вас ждет фестиваль MotorStorm Festival — праздник андеграундной оффроад-культуры, в рамках которого вы бросаете вызов многочисленным фанатам агрессивного рэйсинга. Прорывайтесь к финишу через сложнейшие и запутанные маршруты, рискуйте и сбрасывайте соперников в пропасти, ставьте рекорды скорости и докажите всем, что вы — единственный, кто может претендовать на звание чемпиона этого гонимого праздника.

КТО СТОИТ НА ПУТИ? ТЫ ИЛИ ТРАССА?

РЕКЛАМА

MotorStorm — это фантастически реалистичный мир зрелищного авто- и мотоспорта, где цель — не просто победить и прийти первым к финишу, но и выжить в бешеной гонке. Вас ждет фестиваль MotorStorm Festival — праздник андеграундной оффроад-культуры, в рамках которого вы бросаете вызов многочисленным фанатам агрессивного рэйсинга. Прорывайтесь к финишу через сложнейшие и запутанные маршруты, рискуйте и сбрасывайте соперников в пропасти, ставьте рекорды скорости и докажите всем, что вы — единственный, кто может претендовать на звание чемпиона этого гонимого праздника.

www.motorstorm.com



This is living

PLAYSTATION 3



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2

▶ ЖАНР:
strategy, real-time, fantasy

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nippon Ichi

▶ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:
Vanillaware

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

▶ ДАТА ВЫХОДА:
июнь 2007 года (США)

▶ ОНЛАЙН:
<http://grimgrimoire.jp/index.html>



▶ Автор:
Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru

1 Отряды Лилле малочисленностью не отличаются. А вот насколько удобно управлять таким войском и оценивать боевую обстановку?

2 Добывать ману из кристаллов пог самым носом у врага – такой же пог-виг, как и развитие сельского хозяйства в иной RTS!

3 Диалоги в GrimGrimoire иллюстрируются исключительно портретами персонажей. Сценками на движке разработчики похвастаться не спешат.

GRIMGRIMOIRE

В ГРИМУАРАХ GRIMGRIMOIRE СКРЫТА НЕ ЗЛОВЕЩАЯ ТАЙНА, А КЛЮЧ К СПАСЕНИЮ ДЕСЯТКОВ ЛЮДЕЙ.

Nippon Ichi предпочитает держаться в стороне от войны консолей нового поколения. Судьба давным-давно заявленной для PlayStation 3 игры Makai Wars остается туманной, ныне же компания продолжает выпускать как собственные разработки для PlayStation 2 и PlayStation Portable, так и проекты малоизвестных на Западе японских студий. Сперва нас познакомили с Idea Factory и сериалом Generation of Chaos: приспособленная для карманной консоли Sony четвертая часть стала первой его представительницей, перебравшейся за океан. Теперь на очереди Vanillaware и необычная для Страны восходящего солнца стратегия для PlayStation 2 – GrimGrimoire. Необычная прежде всего выбором жанрового ответвления: взамен «шахматных» партий в духе Disgaea и Final Fantasy Tactics нам обещают бои

в реальном времени и непременно для RTS систему управления ресурсами. Правда, угол обзора камеры выбран совсем не в традициях Warcraft или Total War: вид на поля сражений открывается сбоку, как в платформерах. В Vanillaware незаезженные сюжетные завязки ценят не меньше, чем в самой Nippon Ichi. Действие GrimGrimoire разворачивается на первый взгляд вполне предсказуемо: очень талантливая и очень юная Лилле Блан (Lillet Blanc) поступает в элитную школу чародейства, основанную волшебником Гаммелем Драском (Gammel Drask). Учебное заведение, не в пример прочим храмам науки, располагается в бывшей резиденции местного Темного Повелителя, которого когда-то победил Гаммель Даск, и в ее закоулках и подземельях по-прежнему спрятано немало мрачных секретов (не иначе как для острас-

тки чересчур любопытных студентов). Думаете, нам предстоит посещать уроки, корпеть над домашними заданиями и в наказание за прогулы гонять гремлинов из раздевалки? Не успеет Лилле отучиться и неделю, как все ее одноклассники, наставники и даже сам легендарный директор погибнут при невыясненных обстоятельствах! Чтобы раскрыть загадку, придется вновь и вновь переживать предшествовавшие катастрофе пять дней, а заодно экстерном освоить магическую науку. Вопреки названию и сюжету мрачной GrimGrimoire никак не назовешь: противостоящие Лилле армии нечистоты вызывают скорее умиление, чем панический страх. Заставит улыбнуться и список действующих лиц – в поисках звучных имен разработчики обратились не к знаменитым литературным произведениям и даже не к названи-

ям сладостей (да-да, и такое бывало), а... к винной карте. Например, главная героиня названа в честь популярного французского вермута «лилле блан», а родители директора, очевидно, очень уважали «гаммель данск», датскую травяную настойку наподобие широко рекламировавшегося у нас бальзама Биттнера. Не отстают и другие персонажи – Бартидо Баллантайн (Bartido Ballantine) напоминает сразу и о знаменитой марке виски, и об эле Burton Ballantine, Маргарита Фрозен (Margarita Frozen) – о соответствующем коктейле с текилой, а Шартрез Гран (Chartreuse Grande) – о ликере, в честь которого один из оттенков зеленого так и именуют «шартрез». Каждый день начинается со сценки-диалога и ею же завершается; при этом ни собеседники Лилле, ни она сама в сражениях не участвуют. Герои-



Звезда двух проектов

Героине с необычным именем Лужей Пише (Lujei Piche) отведена роль не только в GrimGrimoire, но и в Soul Cradle (Soul Nomad & The World Eaters на Znapage), стратегической RPG для PS2, которую Nippon Ichi разрабатывает самостоятельно. Барышня – призрак волшебницы, участвовавшей в создании философского камня, – даже успела обзавестись официальным доменом (lujei-piche.jp).



4 Обязательный «туман войны» скрывает еще не исследованные участки карты от полководческого взора.

5 Зачет по варке зелий и экзамен по вызыванию монстров Лилле пройдет в полевых условиях.

6 Магические круги Лилле создает одним взмахом волшебной палочки.

Пока поклонники «Гарри Поттера» теряются в догадках, кому из героев предстоит умереть, разработчики из Vanillaware сразу расправляются с целой магической академией!

ня даже не появляется на поле боя, в отличие от неугомонного Лорда Зетты из Makai Kingdom. Всю черную работу выполняют призываемые ею монстры: магические круги в GrimGrimoire служат таким же источником новых юнитов, что и замки с городами в Medieval II: Total War. Обряд вызова проводится прямо во время битв, и разработчики обещают, что враги не будут сидеть сложа руки, крылья или копыта, а обязательно попытаются лишить Лилле союзников, прервав церемонию и уничтожив круг. Кроме того, оберегать от диверсантов придется и работников, занятых сбором магической энергии из кристаллов: колдовские уп-

ражнения требуют постоянного притока маны. Каждая разновидность чародейства дает власть над новыми сверхъестественными существами: некромантия помогает заручиться поддержкой призраков, колдовские заклинания укротят драконов и демонов, а големами и химерами воинские ряды пополняются за счет знания алхимии. За эльфов и единорогов отвечает магия, которую Лилле осваивает первой, – «гламур», или искусство создавать иллюзии. Именно им, согласно английским поверьям, пользовались феи, чтобы менять обличье, когда ни модных журналов, ни сезонных стилей одежды

и в помине не существовало. Навыки и роли у всех бойцов разные (например, призраки умеют проходить сквозь препятствия, а тем же феям придется их облетать), и во многих боях смешанные отряды просто предлагается как отдельным юнитам, так и сразу нескольким юнитам одного типа. Хотя в скуке сражения в реальном времени не обвинишь, живо вспоминается Generation of Chaos (PSP), где после приказа нападать солдаты нередко ломали строй и разбредались по полю, будто неприятеля и не существовало вовсе. Окажутся ли подопечные Лилле более

ответственными и насколько сложные тактические задачи припасены для геймеров-полководцев? Не сведутся ли тактические маневры к отбору самых выносливых вояк для лобового натиска и появятся ли в игре другие арены сражений, кроме полуразрушенного замка? Насколько удобен в бою выбранный ракурс обзора? Сколько разновидностей монстров способны призывать ученики Гаммеля Драска и скрывается ли за «алкогольными» именами героев что-то большее, чем невинная шутка? Пока проект Vanillaware выглядит не слишком внушительно в сравнении с более именитыми компьютерными RTS, но разработчики явно не задумывали тягаться с той же Warcraft. Скорее GrimGrimoire – интересная альтернатива стратегическим RPG для тех, кому наскучили пошаговые «шахматы». **СИ**



ЧТО ЗНАЕМ?

В новой части славящегося своим мультиплеером сериала Battlefield будет и режим одиночной игры, посвященный ушедшему в самоволку отряду солдат и всему бедламу, что они с вашей помощью устроят.

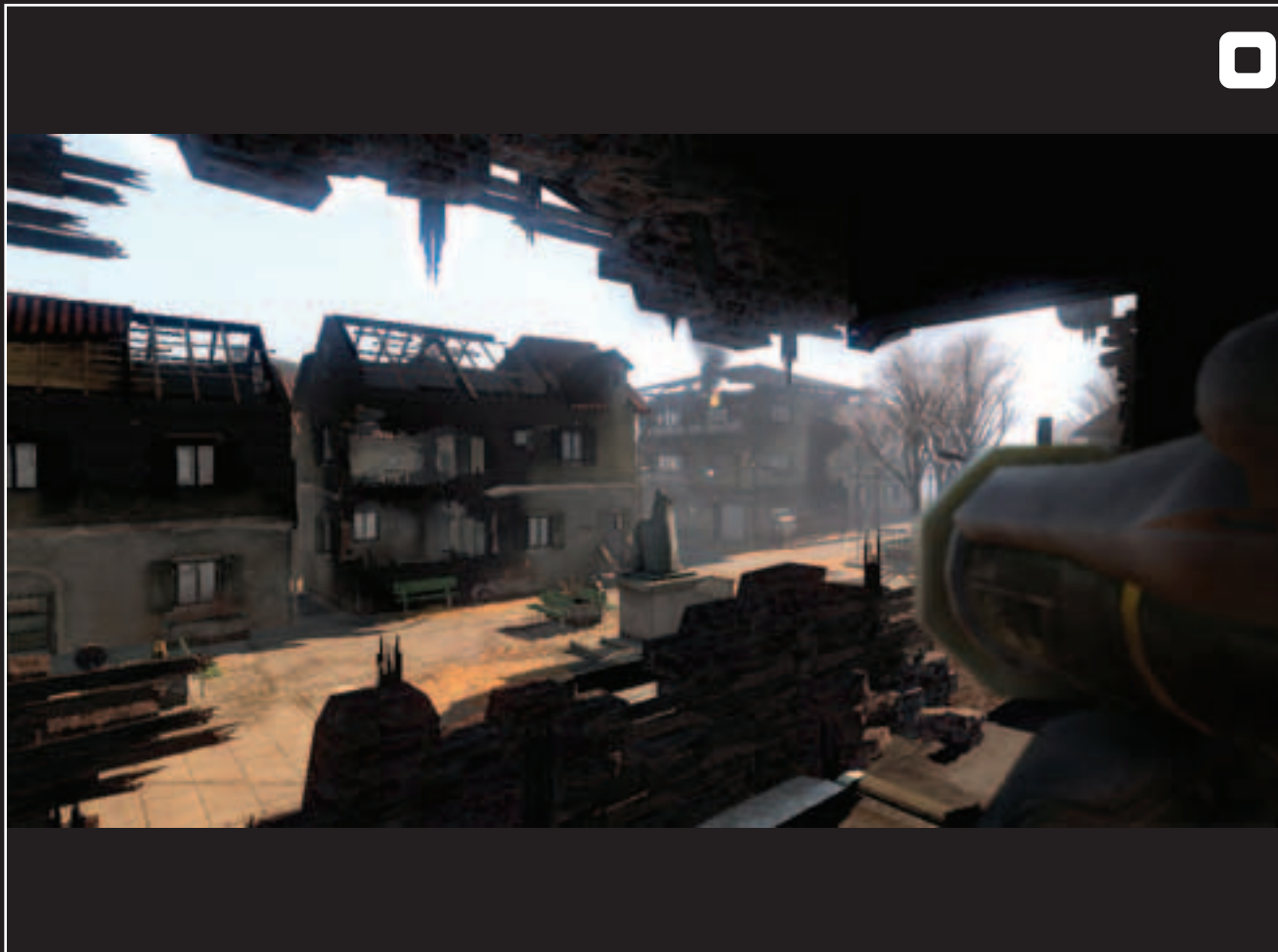
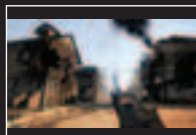
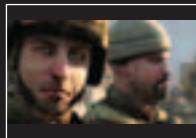
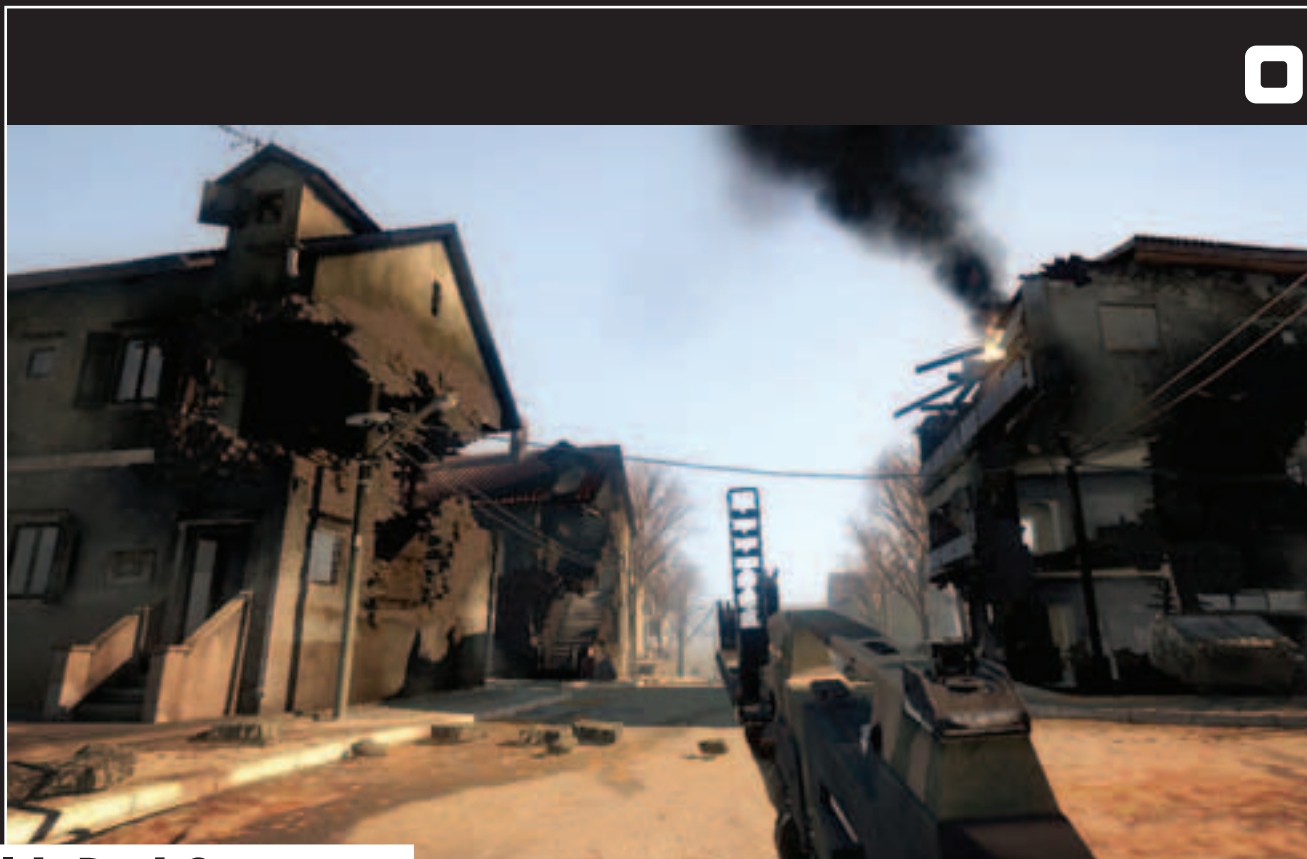
ЧЕГО ЖДЕМ?

Огромного количества средств вооружения и боевой техники, да таких разрушений, чтоб Black угадался от зависти.



Battlefield: Bad Company

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PS3 | КОГДА: В 2007 ГОДУ





ЧТО ЗНАЕМ?

Вновь нам предлагают с головой окунуться в ужас Второй мировой войны, приняв облик одного из трех специалистов: тут и снайпер, и диверсант, и целый Рэмбо в пригачу.

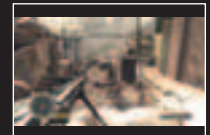
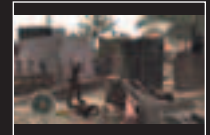
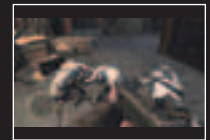
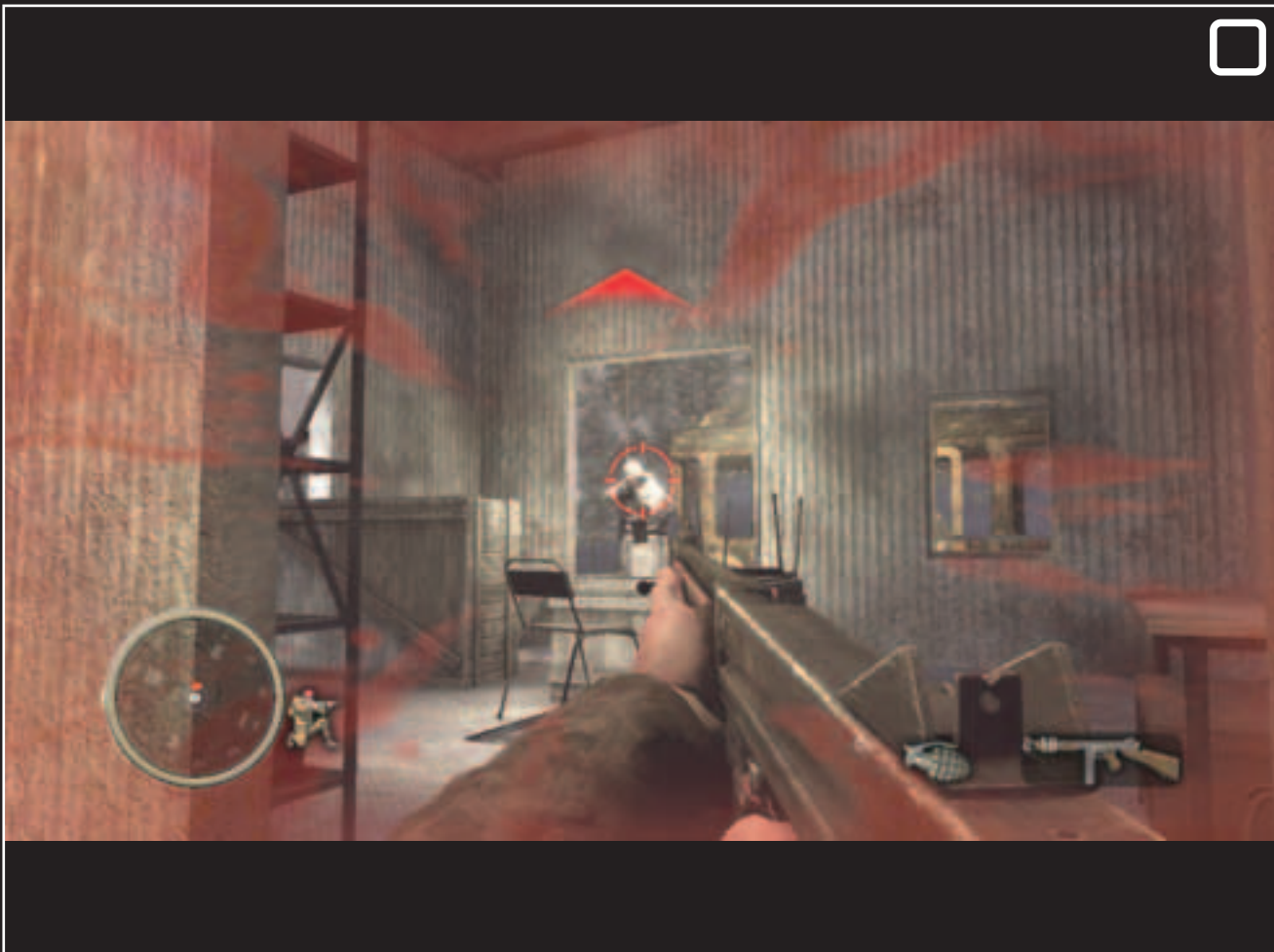
ЧЕГО ЖДЕМ?

Трех по-настоящему разных стилей игры и беспрецедентного реализма – Unreal Engine 3.0, как-никак.



Hour of Victory

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PC | КОГДА В США: 18 ИЮНЯ 2007 ГОДА





ЧТО ЗНАЕМ?

Hot Import Nights – популярнейшее американское шоу о тюнингованных автомобилях и связанном с ними стиле жизни. Juiced 2 определенно пытается в этот стиль вписаться.

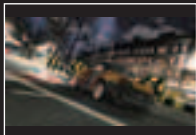
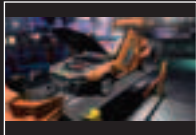
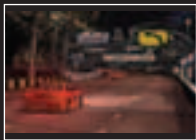
ЧЕГО ЖДЕМ?

Безмерной радости всех поклонников уличных гонок, вечной ночи и неоновых огней.



Juiced 2: Hot Import Nights

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PS3, PC | КОГДА: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Нам предстоит вжиться в роль всадника огнедышащего дракона и сражаться на земле и в небесах с бесконечными ордами противников во спасение всего мира.

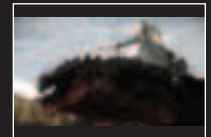
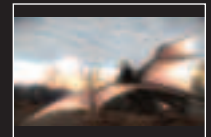
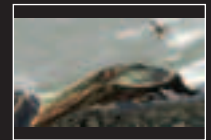
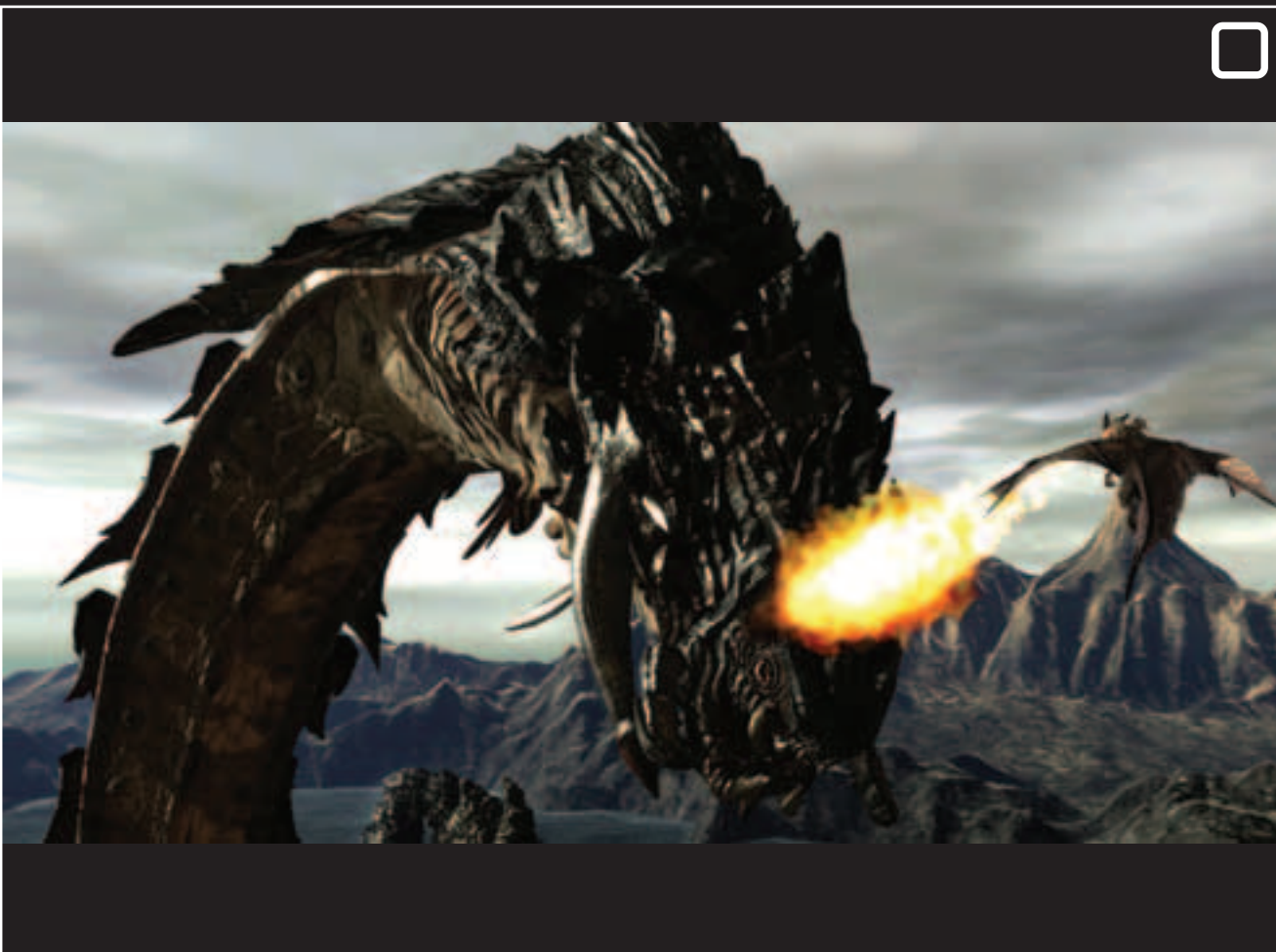
ЧЕГО ЖДЕМ?

Удобного управления с применением гироскопов; действительно классной графики; заметных отличий от Drakengard.



Lair

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: В СЕНТЯБРЕ 2007 ГОДА





ЧТО ЗНАЕМ?

Вы – каскадер! Искусство требует жертв, и эта жертва – вы! Сколько трюков сможете выполнить, не переломав все ребра?

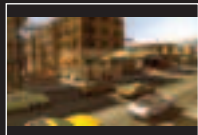
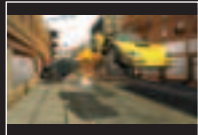
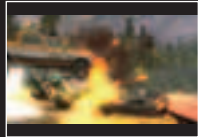
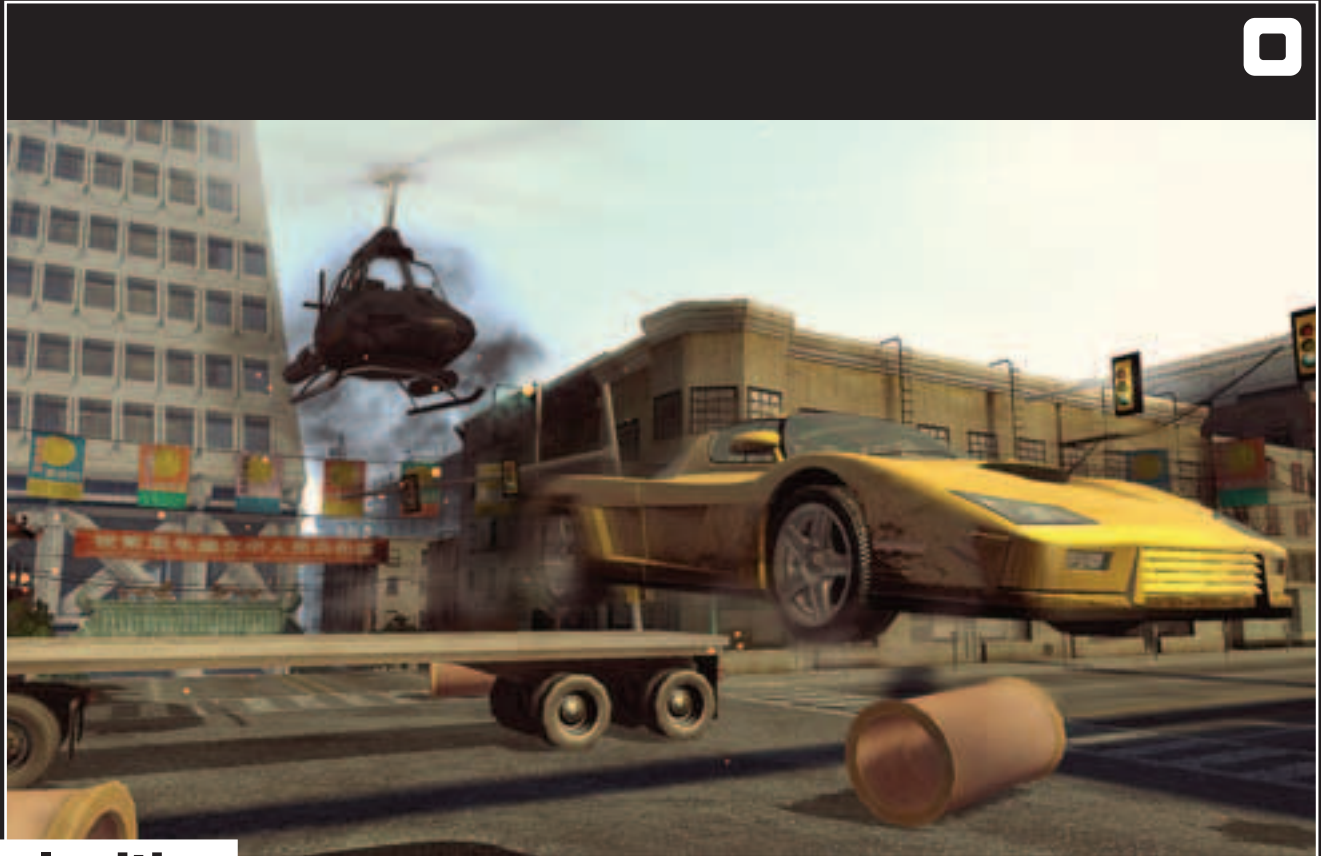
ЧЕГО ЖДЕМ?

Яркой, зрелищной и потрясающему «взрывной» автогонки.



Stuntman Ignition

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: ОСЕНЬЮ 2007 ГОДА



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Данте уступил главную роль молодому выскочке Нерону, у которого для полчищ врагов припасены не только меч и револьвер, но и всамделишная Демоническая Рука.

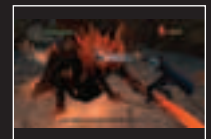
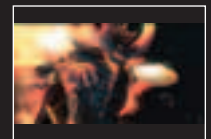
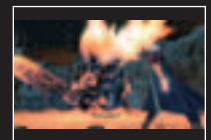
ЧЕГО ЖДЕМ?

Впечатляющих комбо, красивейших готических пейзажей, возможности все-таки сыграть за Данте и известной о судьбе Вергилия.



Devil May Cry 4

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PS3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО



ГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

В последней и заключительной части рассказа о героях хотелось бы упомянуть одно любопытное обстоятельство. Большинство именитых японских разработчиков (Сигеру Миямото, Юджи Нака, Хидео Кодзима и другие) попали в индустрию совершенно случайно. Они честно учились на программистов или дизайнеров, но никогда не мечтали создавать игры. Просто получилось так, что они устроились на работу в игровые компании. А могли – в компании, делавшие системы бухгалтерского учета, или в рекламные агентства. И не было бы тогда никакого Марио. Напротив, западные звезды (Кармак, Уилл Райт, Сид Мейер) в детстве были типичными балбесами, завсегдатаями аркадных залов, фанатевавшими от компьютеров, программирования и игр. Они сначала начинали делать проекты «в стол», а потом уже сами основывали компании или нанимались на работу в существующие. При этом многие западные звезды главным-равно растеряли былой пыл. Именно поэтому в список героев не вошли Дейв Перри, Джон Ромеро, Джеффри Краммонд и многие другие культовые персонажи 80-х и 90-х годов. А почти все известные разработчики-японцы исправно снабжают нас хитами до сих пор.

РИЧАРД ГЭРРИОТ

Геймдизайнер, больше известный под псевдонимом «лорд Бритиш», родился в Кэмбридже, а затем переехал в США, в штат Техас. Одноклассники обратили внимание на его британский акцент – отсюда и прозвище. Еще в школе Ричард увлекся компьютерами и самостоятельно изучил программирование. Пробой пера для него стали игры на основе механики D&D – он их создавал десятками. Двадцать восьмью игру – фэнтезийную RPG под названием Akalabeth: World of Doom – он попробовал продавать в магазине, в котором работал. В оригинале она, как и все его предыдущие проекты, была полностью текстовой, но для коммерческой версии он добавил простенький графический движок – с трехмерными векторными подземельями. В итоге компания California Pacific Computer Company купила права на нее, а лорд Бритиш обнаружил, что на детском хобби можно зарабатывать деньги. Akalabeth: World of Doom формально не относится к сериалу Ultima, однако она, несомненно, является его духовным прародителем и даже была включена в сборник Ultima Collection 1998 года под названием Ultima 0. Впрочем, настоящая слава ждала лорда Бритиша впереди. Вскоре после выхода Akalabeth: World of Doom Ричард выпускает первую часть Ultima для компьютера Apple II – ее также издает California Pacific Computers. Ultima II взяла под крыло более крупная компания Sierra On-Line. Когда велась работа над третьей частью, поклонников у сериала набралось столько, что Ричард расторг контракт со Sierra, а затем вместе с братом, отцом и другом основал студию Origin Systems и начал издавать свои игры самостоятельно. В наши дни Origin известна как разработчик множества культовых игр для PC, в числе которых – сериалы Wing Commander, Crusader и System Shock. И, разумеется, Ultima. Сюжет Ultima повествует о мире Британии, где правит мудрый лорд Бритиш. Стоит только тьме нависнуть над ним, как через магический портал с нашей

планеты приходит герой, призванный спасти всех и стать Аватаром – земным воплощением всех добродетелей. Первые три части игры – достаточно типичные истории о борьбе добра со злом. Добраться до замка, где живет темный властелин, победить его монстров – все развивается в таком духе. Однако части с третьей по шестую внезапно становятся куда более серьезными. Например, герой должен и вправду обрести восемь добродетелей: честность, сострадание, мужество, справедливость, жертвенность, благородство, духовность и смирение. Источником вдохновения для Ричарда Гэрриота стали индуистские представления об аватарах и путях очищения. Впрочем, события, квесты, предметы, артефакты и герои игр сериала Ultima создавались под впечатлением от самых разных религиозных и философских систем. В этом смысле он действовал ровно так же, как и геймдизайнеры большинства консольных RPG – от Final Fantasy до Xenosaga. Первые пять частей Ultima разрабатывались для компьютеров Apple II, затем основной платформой стал IBM PC. Впрочем, игры перенесены на все популярные платформы того времени – от Commodore 64 до Sega Master System. Сериал Ultima знаменит также щедрой комплектацией коробок с дисками. Начиная со второй части, в каждую вкладывалась карта игрового мира. Не обходилось и без других бонусов – медальонов, монеток, копий магических камней. К сожалению, в наши дни подобные вещи можно встретить только в коллекционных версиях игр. В 1992 году Ричард Гэрриот продал Origin издательству Electronic Arts, под крылом которого студия успешно работала вплоть до 1997 года. Именно в это время геймдизайнер и его команда выпустили одну из самых ранних и успешных графических MMORPG – Ultima Online. Она была не первой и далеко не безупречной, однако именно с нее началось победное шествие жанра по

миру. На Ultima Online многие геймеры «подсаживались», что дало повод говорить о наркотической зависимости от сетевых RPG. Думаю, многие наши читатели помнят, какой фурор вызывали ее сервера в России несколько лет назад. Проект был настолько популярным во всем мире, что Electronic Arts приказала Origin сосредоточить все усилия на онлайн-овых RPG, разрешив, правда, закончить однопользовательскую Ultima IX (вышла в 1999 году). Ко всеобщему удивлению, всего годом спустя EA внезапно отменила все находящиеся в разработке MMO-проекты, включая Ultima Online 2, Privateer Online и Harry Potter Online. В том же году Ричард Гэрриот покинул Origin и основал студию Destination Games. С 2000-го по 2004 год Origin без Гэрриота работала в основном над поддержкой и развитием мира Ultima Online, а также над сетевой игрой Ultima X: Odyssey. В 2004 году и этот проект был отменен, а сама студия распущена. Уходя из Origin, Ричард Гэрриот договорился с EA, что не будет напрямую конкурировать с бывшими работодателями. Однако, как только срок соглашения истек, Destination начала сотрудничать с корейским издателем NCSoft, нынешним лидером на рынке MMORPG. Именно лорд Бритиш был исполнительным продюсером игр Auto Assault, City of Heroes и City of Villains. Последний проект мэтра – Tabula Rasa. В настоящее время торговая марка и мир Ultima принадлежат Electronic Arts, однако права на некоторых ее персонажей остаются за Ричардом Гэрриотом. Поэтому ни одна из сторон не может выпустить новую игру сериала Ultima, не получив разрешения второй. А это сейчас маловероятно. Ведь Ричард Гэрриот, без которого сложно представить себе мир компьютерных RPG и MMORPG, вряд ли захочется возвращаться к уже пройденному. Его ждут новые вершины, которые предстоит покорить.





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

СИГЕРУ МИЯМОТО

История жизни, наверное, самого известного и влиятельного геймдизайнера на планете хорошо знакома нашим читателям. Уроженец Киото с детства любил приключения, а после окончания школы отправился учиться на художника. В 1977 году Сигеру Миямото был принят на работу в Nintendo. Компании в то время не требовался штатный художник. Однако отец Миямото был хорошо знаком с Хироси Ямаути и уговорил друга взять сына на работу по протекции. Поэтому сначала Сигеру бил баклуши и занимался всякой ерундой. Все изменилось три года спустя, когда американское отделение Nintendo село в лужу. Его руководитель, Минуру Аракава, заказал в Японии большое количество аркадных автоматов с перспективной игрой Radar Scope. К тому времени, как они прибыли в США, интерес к ней ослаб, и системы остались пылиться на складе. Компании требовалась другая игра, которую можно было бы записать на машины с Radar Scope. Хироси Ямаути поручил это единственному человеку в компании, ко-

торый слонялся без дела. Сигеру до этого не имел никакого опыта программирования – здесь ему потребовалась помощь коллег. Персонажей – Данки Конга, Марио и Паулину – он нарисовал сам, равно как и сочинил музыку. И, разумеется, он же придумал концепцию игры. Donkey Kong, как всем хорошо известно, стала хитом продаж, после чего Сигеру Миямото продолжил карьеру в индустрии уже как геймдизайнер. В отличие от других наших героев, он никогда не менял место работы, и до сих пор занимается непосредственно созданием игр. При этом его должность позволяет вмешиваться в работу над любым проектом внутренних студий Nintendo. Главные достижения геймдизайнера – хорошо известные всем сериалы Mario, Donkey Kong и The Legend of Zelda. Из последних работ стоит отметить Pikmin, Nintendogs и Wii Sports. Перечислять все бессмысленно. Ведь как без Гунпея Йокоя не было бы приставок Nintendo, так и без Сигеру Миямото не было бы игр для них. И его заслуги по достоинству оценены

начальством. В отличие от многих геймдизайнеров, ему предоставлена полная свобода действий. Он выпускает игры только тогда, когда они готовы, а не когда об этом просит отдел маркетинга. Игровое железо Nintendo подстраивают под нужды его проектов, а не наоборот. И он всегда оправдывает доверие. Игры получают высокие оценки в прессе, геймеры пишат от восторга, продажи приносят огромную прибыль. Все довольны. Кстати, в стенах Nintendo Сигеру Миямото встретил будущую жену – Ясуко. К сожалению (или к счастью) она не занималась играми и даже не интересовалась ими. Дело изменилось лишь спустя много лет, после появления Nintendo DS, Nintendogs и Brain Age. Можно сделать очень красивое предположение: вся эта история с DS, Wii и привлечением новой аудитории была придумана Миямото только для того, чтобы обратить внимание жены на работу мужа. К сожалению, у нас нет ни единого доказательства, подтверждающего эту замечательную теорию.



ОДНАЖДЫ ЮДЗИ НАКА ПРИШЕЛ К МИЯМОТО

Вот, Сигеру, хочу предложить тебе Ежа, Берца, и Агешево Отаам.

Знаю я твоих ежей.

Наверняка, он будет дергать товарища Марио за усы.

А еще поотщипает все бананы у Данки Конга.

Впрочем, ладно, рогагиной выарессирую.

А можно мне леденец, Агага Сигеру.

Слушай сюда, Еж! Завтра с товарищем Марио едешь в Пекин на Олимпиаду.

Не заработал еще на леденце.

LEX, 2007

ГУНПЕЙ ЙОКОЙ

В 1941 году в Киото в семье владельца фармацевтической фабрики родился мальчик по имени Гунпей (или Гумпей) Йокой. Отринув семейный бизнес, Гунпей выучился на инженера-электронщика и в 1965 году поступил на работу в Nintendo. Он отвечал за функционирование конвейера по производству игральные карт, которыми в то время занималась компания. В свободное от работы время он мастерил электронные и механические игрушки – просто так, удовольствия ради.

В то время Nintendo уже руководил Хироси Ямаути, который живо интересовался расширением ее деятельности. В 1970 году он открыл очередное новое подразделение – игровое, дела у которого тоже шли с переменным успехом. Легенда гласит, что Ямаути, узнав об увлечениях Йокоя, однажды позвал инженера к себе и попросил придумать что-нибудь такое, что хорошо продавалось бы в преддверии рождественского периода. Гунпей предложил ему одну из своих любимых игрушек – механическую руку Ultra Hand. Ко всеобщему удивлению, она произвела фурор в Японии и разошлась в количестве более 1.2 млн экземпляров. Тогда Гунпей немедленно был освобожден от конвейерной повинности – с этих пор ему вменялось в обязанность придумывать идеи новых игрушек. На счету Гунпея – электро-механический имитатор бейсбола, головоломка в духе кубика Рубика, электронный определитель совместимости парня и девушки. Напомним, что в те далекие годы видеоигр в нынешнем смысле этого слова не существовало, и подобные «гаджеты» пользовались огромной популярностью.

Однажды Гунпей Йокой ехал домой на электричке, когда обратил внимание на соседа, держащего в руках электронный калькулятор. Мужчине было скучно, и он рассеянно нажимал на кнопки, наблюдая за меняющимися на экране цифрами. Гунпей подумал: а что, если придать этому развлечению смысл? Так родилась идея портативной системы Game & Watch с LCD-экраном. Первая игра в таком формате появилась в 1980 году, а всего было произведено шесть десятков. В Советском Союзе были широко распространены их клоны, продающиеся под маркой «Электроника»: «Ну, погоди!», «Тайны океана», «Веселый повар» и многие другие. В Game & Watch, к слову, впервые появился широко известный ныне D-Pad, группа из четырех кнопок, отвечающих за перемещение персонажа. До тех пор в игровых системах использовались исключительно громоздкие джойстики-ручки, которые, конечно, для портативной платформы совершенно не подходили. В наши дни D-Pad – неотъемлемый элемент любого приставочного контроллера. Даже

появление аналоговых рукояток не отправило его на свалку истории. Впрочем, перечислять все изобретения Йокоя нет смысла. Главное его достижение – принципы дизайна игрового железа, которыми и до сих пор руководствуются инженеры Nintendo. Гунпей Йокой сформулировал свой подход так: «Lateral Thinking of Withered Technology» (можно перевести как «иной взгляд на устаревшую технологию»). Инженер считал, что испытанная временем, понятная и дешевая технология может и должна быть использована неожиданным образом. Дескать, именно так и создаются наиболее интересные развлечения. Сверхсовременные технологии не только повышают стоимость, но иногда даже портят впечатления от игры. Система должна быть предельно доступной для геймера – то бишь, быть дешевой и потреблять минимум энергии. Дорогими и инновационными обязаны стать предлагаемые развлечения, а не компоненты, из которых устройство собирают на заводе. Именно так им создавались первая домашняя приставка от Nintendo – NES (Famicom) и портативная консоль Game Boy. Любопытно: NES отправилась в магазины в 1983 году – аккурат в разгар всемирного кризиса рынка видеоигр. Японские сети распространения попросту боялись закупать еще одну консоль – ведь предыдущие были ничуть не хуже, а их никто отчего-то не брал. И вновь на помощь пришел Гунпей Йокой. Магазинам предложили «гигантского» (тридцать сантиметров ростом) робота R.O.B. или Famicom Robot, к которому прилагался бонусный набор из игровой приставки, пистолета, двух джойпадов и двух картриджей. На самом деле, этот робот был бесполезным приложением к NES, но продавцы-то об этом и не догадывались. Так культовая 8-битка попала на полки магазинов и в первый же год разошлась в количестве 1 млн экземпляров. Как только успех приставки и игр для нее стал очевиден всем, сыгравший роль троянского коня робот R.O.B. был отправлен на покой. Game Boy, в отличие от NES, приходилось воевать не с сетями распространения, а с конкурентами – Sega GameGear и Atari Lynx. В обоих случаях подход Гунпея Йокоя оправдал себя. Конечно, система Atari Lynx предлагала более качественную графику, но зато сжирала шесть пальчиковых батареек за четыре часа. Game Boy обходился четырьмя и работал от них тридцать пять часов. И вновь – победа.

Не обошел своим вниманием Гунпей Йокой и собственно игры. С 1977 по 1984 он работал вместе с Сигеру Миямото и приложил руку к Donkey Kong и Mario Bros. Но все же главным его достижением стали Fire Emblem (культовый сериал тактических RPG) и не нуждающийся в

представлении Metroid. Гунпей Йокой также был продюсером Super Mario Land и многих других проектов для Game Boy и Game Boy Color.

Единственным и самым крупным провалом инженера стала игровая система Virtual Boy, выпущенная в 1995 году. В ней трехмерность игрового мира имитировалась с помощью стереоскопического эффекта. Для удешевления производства и сокращения энергопотребления были использованы красно-черные монохромные дисплеи. Увы, геймерам Virtual Boy не понравилась: графика слишком слабая, цена высокая (\$180), а если играть слишком много – начинает болеть голова.

Virtual Boy просуществовала на рынке всего лишь год, после чего Nintendo официально закрыла проект. Это стало большим ударом для инженера лично, да и руководство открыто обвиняло его в провале. Говорят, что на самом деле Nintendo поспешила с выпуском Virtual Boy, и Гунпей Йокой требовал больше времени для доводки консоли до ума. Возможно, Virtual Boy был тупиковой ветвью развития приставок, а геймерам нужны лишь системы, которые выводят качественную трехмерную графику на обычный плоский экран телевизора или монитора. Как бы то ни было, в 1996 году Гунпей Йокой ушел из Nintendo. Оставшись без работы, инженер открыл собственную фирму – Koto Laboratories. Поначалу он работал над простенькими играми в духе тамагочи, но затем получил крупный заказ от Bandai. Известный издатель аниме решил попробовать силы на рынке портативных консолей. Так Гунпей Йокой начал работу над WonderSwan – прямым конкурентом Game Boy. 4 октября 1997 года Гунпей Йокой вместе с коллегой ехал по шоссе, и их автомобиль слегка задел впереди идущий грузовик. Они остановились и вышли, чтобы оценить ущерб. В этот миг обомш сбила проезжающая мимо машина. Через два часа Гунпей Йокой скончался в больнице. Консоль WonderSwan не добилась большого успеха, но это и не так важно. Настоящим посмертным подарком инженера геймерам стали Nintendo DS и Nintendo Wii. Версия Donkey Kong для Game & Watch весьма напоминает дизайном двухэкранную консоль, да и созданы обе платформы в точности согласно принципам Lateral Thinking of Withered Technology, определенным Гунпеем несколько десятилетий назад. Это доступные и интересные развлечения – подобно самой Game & Watch, NES и Game Boy. Так что запомните: Nintendo стала лидером индустрии не только благодаря улому руководству Хироси Ямаути и Сатору Ивата и играм от Сигеру Миямото, но и приставкам от Гунпея Йокоя.



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

ДЖОН КАРМАК

Джон Кармак родился в 1970 году в США, в штате Канзас. Как и другие американские разработчики игр, он начал путь в индустрию еще в школе. При этом увлечение программированием дошло до того, что в возрасте 14 лет будущий создатель Quake попытался ограбить родное учебное заведение и похитить компьютеры Apple II. Джона отправили к психоаналитику, который вынес заключение, что мальчик не испытывает ни малейшей душевной привязанности к другим людям. Дескать, ценит компьютеры больше, чем живое человеческое общение. Бросив учебу в университете после пары семестров, Джон Кармак отправился искать счастья как программист-внештатник. В компании Softdisk он встретил братьев по разуму и будущих партнеров по id Software – Джона Ромеро и Адриана Кармака (однофамильца, не родственника). В 1990 году их команда выпустила первую часть сериала Commander Keen, а затем ушла из Softdisk и основала id Software. В отличие от большинства других известных создателей игр, Кармак не только начал работать в индустрии как обычный программист, но и является программистом до сих пор. Большинство его достижений связано с графическими движками, а не с гейм-

дизайном. Каждый новый значимый проект – от Doom до Enemy Territory: Quake Wars – совершает маленькую технологическую революцию. Движки id Software стали основой для множества игр – например, Half-Life. Они позволяли геймдизайнерам быстро реализовывать свои идеи, не слишком задумываясь о нюансах программирования графических адаптеров. Достаточно было купить движок Quake, модифицировать его под свои нужды – и все. Помимо всего прочего, Джон Кармак известен как сторонник открытого программного обеспечения. Исходники движка Wolfenstein 3D были опубликованы в 1995 году, Doom – в 1997 году, и так далее (вплоть до Quake 3). Поэтому даже программисты-любители и начинающие разработчики могут попробовать силы в деле создания FPS. В 2000 году Джон Кармак вспомнил о другом детском увлечении – ракетостроении. Он внезапно понял, что заработанных на играх денег вполне хватит на постройку настоящего космического корабля. Так на свет появилась компания Armadillo Aerospace, пытающаяся без поддержки со стороны государства построить ракету, способную на суборбитальный полет. Лично Кармак финансирует проект и является главным инженером компании. Почти все

сотрудники Armadillo Aerospace – бескорыстные энтузиасты, а деньги на жизнь зарабатывают каким-то иным способом. В июне 2004 года был успешно протестирован первый прототип их летательного аппарата. Быть может, когда-нибудь, частные космические корабли и вправду будут бороздить просторы Вселенной. Именно Джона Кармака следует благодарить за популяризацию жанра FPS среди разработчиков игр, издателей и, главное, простых геймеров. Неудивительно, что даже личная жизнь Кармака напрямую связана с шутерами от первого лица. В 1997 году на конвенте QuakeCon программист встретил некую Катерину Анну Канг, которая вызвала его на спор. Дескать, если она сумеет собрать достаточное количество участниц для женского турнира по Quake, то Джон Кармак профинансирует мероприятие. В то время считалось, что девушки не играют в FPS, однако на призыв Катерины откликнулось более 600 человек, и спор она выиграла! Закончилось все предсказуемо: в 2000 году Джон Кармак и Катерина Анна Канг сыграли свадьбу. Жена создателя Doom и Quake в последние годы и сама занимается играми. Последние ее проекты – Orcs & Elves и Doom RPG для мобильных телефонов.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам покупки билетов
и рекламной работы
в 1С-1С:Мультимедиа
связаться в офисе +7(495)
123006, Москва, ул. 84,
вп. Селезневский, 21,
Тел: +7(495) 127-82-07
Факс: +7(495) 881-44-07
123 006, МРД Селезневский 21 2/2

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОВВЕДЕНИЯ:

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

БОНУСЫ:

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

ЗНАК ОТЛИЧИЯ РЕЙНДЖЕРА!

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



WWW.RANGERS.RU



KATAURI
INTERACTIVE

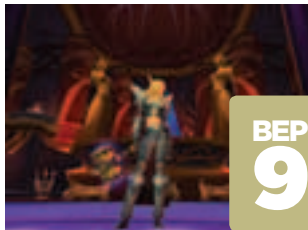
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

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

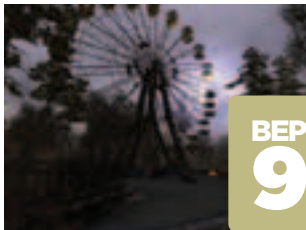


ВЕРДИКТ
9.5

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 пополнение – и такой успех.

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
role-playing, MMO, fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Сорфт 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, freeplay
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 сделать 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:
«Сорфт 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, freeplay	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing, MMO, fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Medieval 2: Total War	PC	strategy, historic	Александр Трифонов	№02(227)
4	Supreme Commander	PC	strategy, real-time, sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
5	The LOTR Online: Shadow of Angmar	PC	role-playing, MMO, fantasy	Алексей Барсуков	№09(234)
6	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	PC	strategy, real-time, sci-fi	Александр Каньгин	№09(234)
7	UFO: Afterlight	PC	strategy, real-time, sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
8	Test Drive Unlimited	PC, Xbox 360	racing, street	Ашот Ахвердян	№06(231)
9	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter, first-person, modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
10	Titan Quest: The Immortal Throne	PC	role-playing, action-RPG	Александр Каньгин	№08(232)

ПРИСТАВКИ

God of War II

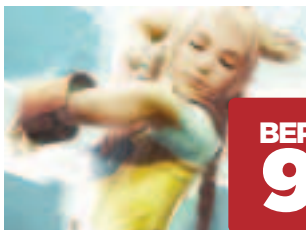


ВЕРДИКТ
9.5

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

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

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ
9.5

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

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

Gears of War



ВЕРДИКТ
9.0

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

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

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing, console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрник	№05(230)
3	Gears of War	Xbox 360	shooter, third-person, sci-fi	Артем Шорохов	№01(226)
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing, action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special, virtual_life	Артем Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Okami	PS2	action-adventure	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№11(224)
7	Virtua Fighter V	PS3	fighting, 3D	Игорь Сонин	№08(234)
8	Tekken: Dark Resurrection	PSP, PS3	fighting, 3D	Артем Шорохов, SpaceMan	ожидается
9	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure, zombie	Игорь Сонин, Евгений Закиров, Артем Шорохов	№22(223)
10	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Xbox 360, PS3	shooter, third-person, sci-fi	Игорь Сонин	№09(234)

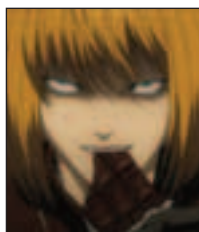
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

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



Константин Говорун
wren@gameland.com



СТАТУС:
Главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Supreme Commander
Command & Conquer 3

20 апреля в России стартовала PlayStation 3. Можно пойти в магазин и купить ее всего за 22 тыс. рублей. Несмотря на то что эта приставка стартовала последней, у Sony в России позиции куда сильнее, чем у Nintendo и Microsoft. Пока игры для Wii не начнут нормально завозить в наши магазины, а Xbox 360 не будет запущена официально (с DVD-приводом нашей зоны и честной гарантией), PlayStation 3 будет казаться более выгодной покупкой.

Денис Никишин
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
Кулак Северной Звезды

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII
Hokuto no Ken

Вы, может быть, и не в курсе, но после пролонгированного ожидания (и облизывания на демки с японских аркад), на PS2 наконец вышел новый файтинг от Arc System Works (создатели Guilty Gear) – Hokuto no Ken (или «Кулак Северной Звезды»). Будет ли он когда-либо продаваться у нас – неизвестно, даже английской версии еще не существует в природе. Энтузиастам это, конечно, не мешает: первый турнир по Hokuto в Москве – 6 мая.

Артем «CG» Шорохов
cg@gameland.ru

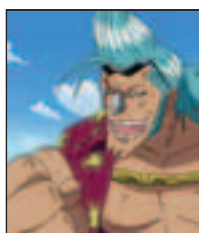


СТАТУС:
Помоги себе сам!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
...какую-то, ей-Богу, фригно и Gears of War по сети

«Того и гляди примусь за Test Drive Unlimited», – написал я в прошлом «Слове». И ведь как чувствовал – принался. Боже мой, во что я играю?! Хирургия. Бокс. Гонки. Вчера go рассвета гонял по корту рыженькую Эйприл О'Нил в Virtua Tennis 3... Что гальше, стратегия? (Свят-свят, уже три дни как скачана с Live гигабайтная демка S&S. Не хочу! Не дамся! Отдайте мне мои файтинги, верните Пулевьеву, где ты, мой зеленый Йоши в резиновых сапожках?!)

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Outcast

Была в 1999 году замечательная «игра, в которую никто не играл», такой аналог Beyond Good & Evil из другого века. Outcast – бельгийская экшн-авенчура на уровне, кроме шуток, Metal Gear Solid, с уникальным движком, невероятной игровой вселенной и инструментальной музыкой в исполнении Московского симфонического Оркестра. Провалилась с треском; разработчик обанкротился. Вот и целая после этого хорошие игры.

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Труба зовет

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Phantasy Star IV

Чем отличаются братья Марио от сантехников местного ЖЭКа? Убедилась лично – ни один сантехник не умеет уменьшаться и нырять в трубу. Было бы иначе, не пришлось бы мне бегать туга-сюда с бракованными полотенцесушителями, чья негодность выясняется исключительно после установки. Только представьте себе: отряг мини-сантехников проверяет качество сварного шва изнутри! Мечта! Ну почему я не в сказке?

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Rogue Galaxy
Digital Devil Saga 2

Пог впечатлением от Devil Summoner (читайте обзор в этом номере) взялась перепрохотить Digital Devil Saga 2. Сразу вспомнила, каково это: клясть на чем свет стоит запропастившегося куда-то сейвпойнты и наблюдать, как, получив право первого хода, враги расправляются с командой. Зато когда герои выживают, да еще не чудесным образом, а благодаря толково распределенным навыкам, неудачи забываются сами собой!

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
В танке

СЕЙЧАС ПЕРЕВОДИТ:
«Свитки подземелий»
Sega Mega Drive Collection

Фильм «Убить Билла» напоминает игры на консолях нового поколения. Графика улучшилась, но концепция осталась прежней. И пусть источников вдохновения не один, а десять, при желании их легко определить. Впрочем, умелое микширование старых идей – тоже искусство. Кстати, существует несколько игр по мотивам фильма Kill Bill, но лишь одна, в которой фигурирует двойник Квентина Тарантино. Слабо вспомнить?

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Билья-редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XII: Revenant Wings, Excite Truck

Прочел колонку Зонта в предыдущем номере, вспомнил MGS2: сколько бы ни пелось ей хвалебных од, видеть ее в хорошем свете для меня решительно невозможно. Потому что интересные идеи о мемах и прочем подобном погребены под толстым слоем негодного сюжета о говорящих руках и бегущих по воде бессмертных бисексуалах. И все попытки сломать четвертую стену тщетны: я просто не верю в паросные плоды фантазии Козимы.

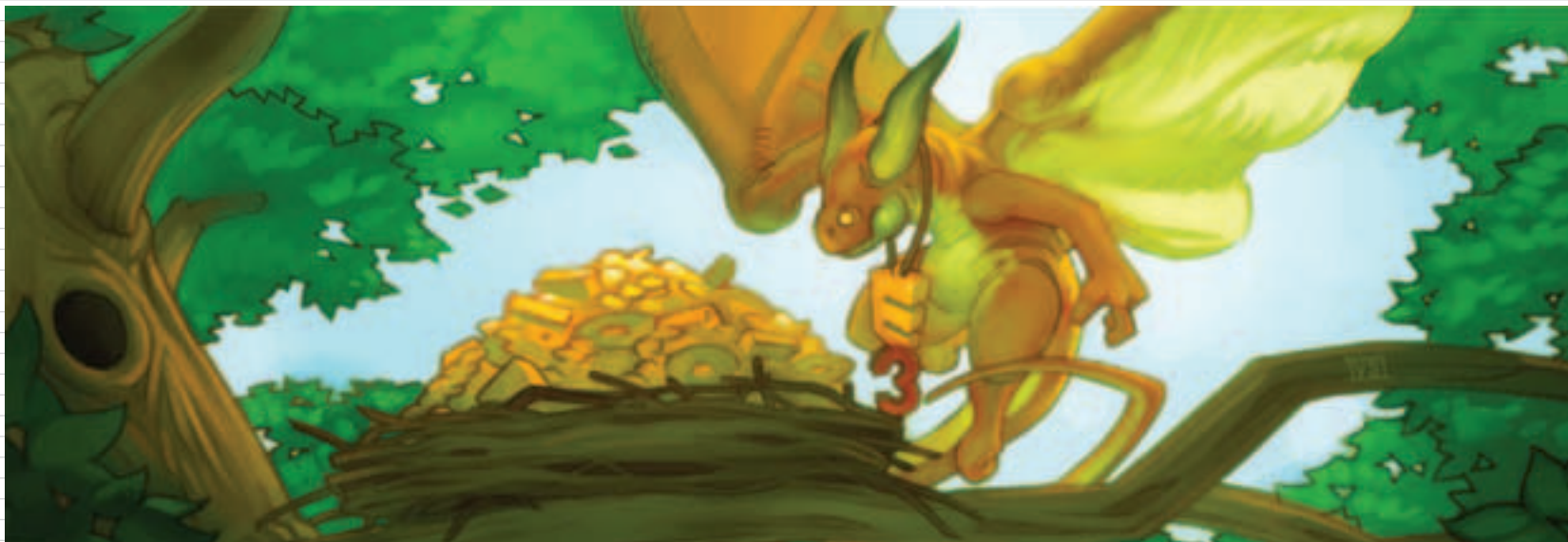
Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Зал ожидания

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Ratchet & Clank: Size Matters

Весна и близящееся лето – пора ожидания. Вот я и жду. Жгу Mass Effect – потому что Bioware, и очень похоже на Knight of the Old Republic. Жгу Blue Dragon – потому что (внешне, по крайней мере) красиво и архаично одновременно. Жгу давным-давно обещанных Metroid Prime 3 и Super Mario Galaxy, не говоря уж о слугующей Fire Emblem. И, конечно, не терпится посмотреть, какой получится заочно сенсационная Metal Gear Solid 4.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

ВСЕ НА ЗАЩИТУ ИГР!

КАК ИЗВЕСТНО, ВСЕ СУДЕБНЫЕ ТЯЖБЫ ПО ПОВОДУ ЖЕСТОКИХ ВИДЕОИГР ДО СИХ ПОР ЗАКАНЧИВАЛИСЬ ПОЛНОЙ ПОБЕДОЙ РАЗРАБОТЧИКОВ. НИКТО И НЕ ДУМАЕТ ЗАПРЕЩАТЬ GRAND THEFT AUTO И MANHUNT. ОДНАКО РАСЛАБЛЯТЬСЯ РАНО.



Не успели власти США подсчитать число жертв трагедии в Виргинском технологическом институте, как хорошо известный вам юрист Джек Томпсон уже раздавал налево и направо интервью, выступал на телевидении и радио. Разумеется, он рассказывал о том, что виной всему послужили жестокие игры, развивающие в молодых людях стремление к насилию. Не дождавшись официальных заявлений, он окрестил убийцу, студента из Южной Кореи, геймером. По некоторым данным, он и вправду был поклонником Counter-Strike. Как верно подметил комментатор сайта GamesIndustry.biz, в этом Джек Томпсон как раз почти наверняка прав. Любого 23-летнего юношу из обеспеченной семьи, давно живущего в США, можно смело записывать в геймеры – не ошибетесь. И это никак не связано с тем, склонен он к насилию или нет. Игры – по крайней мере, в США и Японии – давно уже не являются признаком человека, оторванного от реальной жизни и замкнутого в своем вымышленном мире. Напротив, странными и ненормальными в наше время скорее следует считать тех городских парней, кто так ни разу и не попробовал пострелять в виртуальных монстров. Поэтому заявления Томпсона похожи на истории из анекдотов: «Каждый, кто хоть раз в жизни попробовал соленые огурцы, умрет. Следовательно, соленые огурцы убивают!»

К счастью, официальные лица пока относятся к заявлениям Джека Томпсона с большим сомнением. Однако совсем закрыть глаза на деятельность игрофоба невозможно. Пресса охотно дает ему возможность высказаться, и далеко не все люди могут с ходу разобраться, прав он или нет. Если человек хотя бы отдаленно представляет себе, что такое игры, ничего страшного. Некоторым из них по долгу службы приходится срочно наверстывать упущенное. Например, во времена кампании против Bully, Джек Томпсон же пытался добиться запрета на продажу игры или хотя бы смены возрастного рейтинга на более строгий. Судья из штата Флорида, рассматривавший дело, получил копию Bully до официального релиза, ознакомился с ней и не нашел ни-

чего криминального. Беда в том, что далеко не все политики, общественные деятели и журналисты снизойдут до личной проверки слов Томпсона. И если им понадобится набрать очки на громкой кампании против игр – долго колебаться не станут. Не стоит также воображать, будто все власти обремененные лица столь же ответственно относятся к работе, как и американские судьи. В 2002 году в Греции разразился скандал, связанный с игорным бизнесом и правящей социалистической партией. История закончилась принятием закона, целиком и полностью запрещающего все виды компьютерных и видеоигр (в том числе на PC и на консолях). В первую очередь под атакой оказались владельцы интернет-кафе – против некоторых из них были возбуждены уголовные дела. В дело вмешался Европейский Союз, и в 2003 году грекам все же разрешили играть хотя бы дома. Но не в интернет-кафе и других публичных местах. Заваруха возникла, конечно, не оттого, что правительство совсем не умеет отличать «одноруких бандитов» от PlayStation 2. Дело в том, что в Греции широко были распространены залы с модифицированными консолями и PC, на которых запускались программы виртуального казино. Естественно, на кон ставились реальные деньги. Формально же азартным бизнесом такие заведения не занимались. Не желая разбираться в технических тон-

костях, подстегиваемые общественным возмущением парламентарии попросту запретили все игры разом. Зачастую доказательство того, что та или иная игра вредно влияет на умы подрастающего поколения, даже и не требуются. Достаточно общественного возмущения (которое легко могут симитировать десяток блоггеров в Интернете и десяток пикетчиков у правительственного здания). Например, когда-то Duke Nukem 3D был запрещен в Бразилии после перестрелки в кинотеатре, напомнившей события первого уровня шутера – Hollywood Holocaust. В Италии под давлением общественности на пару дней из магазинов исчез Resident Evil 2 – вернулась игра на полки по решению суда. Хрестоматийный же пример «бегущих впереди паровоза» продавцов игр и законодателей – история с боевиком Manhunt, произошедшая в Великобритании. Родители убитого 14-летнего подростка сообщили, что игра «связана с трагедией», и в прессе поднялась шумиха – дело дошло даже до слушаний в парламенте. Многие магазины срочно прекратили продажи Manhunt. Меж тем полиция сообщила, что злосчастный диск был обнаружен в доме жертвы, а не преступника. А что если бы дело обостряло наоборот? Достаточно одного невинного совпадения – и причинно-следственная связь между игрой и преступлением установле-

на. Такая вот презумпция виновности. В США, Европе, Японии и Австралии существуют организации, ответственные за выставление играм возрастных рейтингов. Если жестокий боевик с рейтингом 18+ попадет к 15-летнему мальчику, и его нежная детская психика будет исковеркана, виноваты будут отнюдь не производители «отравы». Крайним окажется продавец или родители, благодаря которым диск попал к ребенку, но никак не издательство. Такая система, с одной стороны, и вправду наводит порядок в распространении жестоких игр, а с другой – размывает ответственность, создает круговую поруку между издателями и распространителями игр и удобна для законодателей (дескать, все под контролем). В России ничего подобного нет. А вот общественный запрос на борьбу с играми есть. Жестокость? История с расстрелом прихожан синагоги. Политическая ангажированность? Любая игра, порочащая постсоветскую Россию. Игорный бизнес в столице вскоре будет свернут – кто поручится, что его хозяева не пойдут по греческому пути? На GDC Russia осенью прошлого года заходила речь о том, чтобы разработать рейтинговую систему. Дескать, если индустрия не возьмется за дело самостоятельно, за нее решение примет правительство. Но время идет, а воз и ныне там.



RESSURECTION OF THE STEEL FLEET



NAVY FIELD®

БЕСПЛАТНАЯ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ВОЕННО-МОРСКАЯ СТРАТЕГИЯ

США, ЯПОНИЯ, ГЕРМАНИЯ, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ В САМЫХ
МАСШТАБНЫХ МОРСКИХ СРАЖЕНИЯХ XX ВЕКА



Приведи свой флот к победе,
адмирал!



SDENTERNET
Technology for Entertainment

www.navyfield.ru



Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

БАЛДА ИДЕТ НА ВОЙНУ

ДАЖЕ ТЕ ИЗ ВАС, КТО СПЕЦИАЛЬНО НЕ СЛЕДИТ ЗА РЫНКОМ КАЗУАЛЬНЫХ ИГР, МОГЛИ ЗАМЕТИТЬ, КАК ИЗМЕНИЛИСЬ ЭТИ ПРОСТЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ СО ВРЕМЕН ПЕРВЫХ «ТЕТРИСА» И LINES. БАЗОВЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ, КАК НИ СТРАННО, ЭВОЛЮЦИОНИРОВАЛ ОЧЕНЬ МАЛО, А ВОТ ОБЩИЙ ХОД ИГРЫ ИЗ ЦИКЛИЧНОГО СТАЛ ОДНОНАПРАВЛЕННЫМ. ПРОЩЕ ГОВОРЯ, ЕСЛИ РАНЬШЕ ПАРТИЯ РАНО ИЛИ ПОЗДНО ЗАКАНЧИВАЛАСЬ ПРОИГРЫШЕМ, ТО В СОВРЕМЕННЫХ ГОЛОВОЛОМКАХ ПРЕДЛАГАЕТСЯ ПРОХОДИТЬ УРОВЕНЬ ЗА УРОВНЕМ ДО ПОБЕДНОГО КОНЦА. СООТВЕТСТВЕННО, ГЛОБАЛЬНОМУ РЕЖИМУ СТАЛИ УДЕЛЯТЬ БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ... ЗАЧАСТУЮ ЗАИМСТВУЯ ЭЛЕМЕНТЫ ИЗ ДРУГИХ ЖАНРОВ.



Так из Bookworm, довольно старого клона «Балды» (словесной игры, а не сказки Пушкина), получилась Bookworm Adventures. В ней червяк Лекс уже не просто жонглирует буквами «на интерес» – составление слов стало частью боевого режима. Сюжет отправляет Лекса на поиски пророчицы Кассандры, постоянно посылающей ему телепатические приветствия. На пути героя встают злобные, но симпатичные чудовища, которых он поражает вокабулярными атаками, составляя осмысленные слова из 16 доступных букв. Более длинные «снаряды» наносят больший урон, редкие буквы бьют сильнее, чем S, T и E. Есть и артефакты – например, Bow of Зух усиливает атаки, использующие буквы X, Y и Z; другие предметы дают традиционную для ролевых защит от физических и «статусных» атак... Я сказал «ролевушек»? Ну да, червяк не только использует снаряжение – в сражениях он накапливает опыт, получает уровни и наращивает боевые параметры.

Сложно? На самом деле – не сложнее, чем простая игра в слова. Прокачка и использование артефактов происходят автоматически, продвижение по сюжету – линейно. Максимум менеджмента, который требуется от игрока, – вовремя выпить лечебное зелье да после битвы с боссом выбрать, с какими тремя предметами перейти в следующий уровень. Интересно? Вне сомнения. Смешивание жанров расширяет границы и словесной головоломки, и «мясной» ролевухи. Например, враги могут не только непосредственно уменьшать линейку здоровья Лекса, отравлять его или заставлять пропустить ход, как в классических RPG, но и воздействовать на доступные червяку буквы – например, делать некоторые из них «пустышками», не наносящими повреждений, или

вообще блокировать их использование. Соответственно, игроку приходится не просто собирать самое длинное слово, но и стараться брать в него буквы с наибольшей убойной силой, а ещё лучше – заряженные бонусами, ослабляющими или отравляющими врага. Другой аналогичный микс – Puzzle Quest: Challenge of the Warlords от разработчиков Infinite Interactive. Авторы сериала Warlords создали тактическую RPG с боевым режимом в стиле «собери три фишки в ряд». Цветные кружочки стали обозначать разные виды маны; черепа (ещё один вид фишек) – непосредственно наносимый урон. Игрок и его компьютерный (в сюжетном режиме) или живой противник поочередно строят те самые одноцветные ряды, а накопив достаточно магической энергии – используют чары, которые, как и в Bookworm Adventures, гораздо более разнообразны, чем в традиционных RPG. Можно, например, одним махом убрать с поля все фишки определённого цвета, перегнав их в ману, или заставить сработать не линию, а квадрат 3x3 клетки. При внешней схожести с какой-нибудь Bejeweled тактика игры сильно отлича-

ется – ведь теперь надо не только делать результативные ходы самому, но и не подставляться противнику. Разумеется, в битвах, как и в Bookworm Adventures, накапливается опыт (и деньги – ещё один вид фишек), а улучшения персонажа в Puzzle Quest даже ближе к RPG-стандартам – выбрав вначале класс, при каждом повышении уровня вы распределяете очки навыков и получаете новые заклинания. Квесты, магазины и треп с NPC – всё как в более традиционных представителях ролевого жанра. Фактически, поменялся только боевой режим, но как это преобразило лицо игры! Наконец, ещё один интересный пример: «гибрид Karaoke Revolution и Super Mario 64» с каламбурным названием Opera Slinger, курсовая работа студентов Флоридской академии интерактивных развлечений. Геймплея здесь буквально на пять минут, но идея весьма и весьма интересна. Игрок в роли крутого вокалиста Форте противостоит козням Арии, соперницы героя, участвуя в певческих состязаниях (не забудьте подключить к компьютеру микрофон!). Необычность процесса в том,

что герою приходится параллельно гоняться за вредной дивой, скача по обломкам разрушенного ей концертного зала, чтобы вовремя попасть на очередную севку. Если Форте не успеет вовремя встать в лучи прожектора, ему приходится бежать и петь одновременно – поверьте, игрок при этом испытывает очень необычное ощущение! Ролевого элемента в Opera Slinger нет, но «мюзикл-платформер» увлекает и без него, жаль только, что быстро кончается. Остаётся надеяться, что идею подхватит какая-нибудь богатая компания и сделает её полноразмерную реализацию (добавит песен, вставит прокачку героя и прочие ролевые элементы, а то и мультиплеер – я бы купил!). Знаменует ли подобная гибридизация начало слияния аудиторий смешиваемых жанров – хардкорной и казуальной прослоек? Скажем так – стимулирует, по крайней мере с одной стороны, пробуждая спящего любителя пеня и головоломок в прожженном зубре RPG и экшнов. Возможно, спустя несколько поколений геймеров эта дифференциация и вовсе перестанет существовать, уступив место другой. О ней – в следующей колонке.



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы и
услуги работы
с сайтом: 1С Мультимедиа-
СервисЦентр в Москве +7(495)
123000, Москва, в/ч 54,
ул. Сокольническая, 21,
Тел: +7(495) 131-00-07,
Факс: +7(495) 681-44-07
+7(495) 74-7892 / Санкт-Петербург

АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

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

WWW.ADRENALIN2.RU



Реклама

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





Жанна Горанская
PR-менеджер, «Новый Диск»

Мнение редакции не обязательно
совпадает с мнением колумниста.

РАБОТА, КОТОРУЮ НЕ ВИДНО

ОТ РЕДАКЦИИ: ОЩУТИМУЮ ДОЛЮ ПРОДУКЦИИ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИЗДАТЕЛЕЙ СОСТАВЛЯЮТ ЛОКАЛИЗАЦИИ ЗАРУБЕЖНЫХ ИГР. НА ПОКУПКУ ЛИЦЕНЗИЙ, К ТОМУ ЖЕ, УХОДИТ НЕМАЛАЯ ЧАСТЬ ИХ БЮДЖЕТОВ. ОБЫЧНО МЫ ПИШЕМ ОБЗОРЫ СВЕЖИХ ХИТОВ ПО АНГЛИЙСКИМ ВЕРСИЯМ, НО КОГДА ВЫ ПРИДЕТЕ В МАГАЗИН, ВЫ КУПИТЕ НОВИНКУ В ПЕРЕВОДЕ ОТ ОДНОЙ ИЗ РОССИЙСКИХ КОМПАНИЙ. И, ПРЕДСТАВЬТЕ ТОЛЬКО, НЕ ОБНАРУЖИТЕ НИКАКОГО ИСКРОМЕТНОГО ЮМОРА, КОТОРЫЙ ТАК РАСХВАЛИВАЛИ В РЕЦЕНЗИИ. НЕГОДОВАНИЕ, РУГАНЬ НА НЕРАДИВЫХ ЛОКАЛИЗАТОРОВ – ЗНАКОМО? НО КАК СИТУАЦИЯ ВЫГЛЯДИТ С ОБРАТНОЙ СТОРОНЫ? В НАШЕЙ ГОСТЕВОЙ КОЛОНКЕ МЫ, НЕ ПЕРВЫЙ УЖЕ РАЗ, ДАЕМ ВЫСКАЗАТЬСЯ САМИМ ПЕРЕВОДЧИКАМ.



Каждые две недели мы с замешательством ждем, когда курьер доставит нам в офис свежий выпуск «Страны Игр». И первая рубрика, которую мы прочитываем, – это «Дайджест. Обзор локализаций». Ради этой рубрики сотрудники отдела локализации выстаиваются в очередь, составляют списки и записывают номера на ладонях. А все потому, что «Дайджест» – это самая оперативная и строгая оценка проделанной работы. Если вы как-нибудь напоите пивом локализатора, он поведаст вам по секрету, что всех игроков можно условно разделить на три группы: одни стремятся как можно раньше заполучить игру, переведенную на русский язык, при этом неважно, лицензионная она или пиратская, вторые в принципе против того, чтобы игры переводились, а третьи согласны терпеливо ждать, когда выйдет официальная версия на русском языке. Полностью угодить всем можно лишь одним способом – выпустив на одном диске обе версии, русскую и оригинальную, да еще и одновременно с мировым релизом (этот финт удался с «UFO Extraterrestrials. Последняя надежда»). Но западные правообладатели не очень-то поощряют такие трюки: из-за того, что игры в России стоят дешевле, чем в Европе, им все время снится кошмарный сон, как ушлые «челноки» тоннами скупают русские тиражи и везут их для перепродажи за рубежом. Казалось бы, есть выход, который должен устраивать абсолютное большинство – когда в игре переводятся субтитры, а голоса остаются из оригинальной версии. Но по закону подлости именно переводы с субтитрами вызывают у игроков наибольшую ярость. На форумах издателей с удручающим постоянством появляется один и тот же вопрос: «Лодыри! Почему вы не сделали полный перевод?». Как правило, мы начинаем оправдываться тем, что в игре прекрас-

ный оригинальный звук, и что игроки лишатся львиной доли удовольствия, если игра будет полностью локализованной. Но пиратам до такого эстетства далеко, и они продолжают клепать свои «поделки», соблазняя морально неустойчивых геймеров возможностью получить игру на русском без проводов. Ну и что, что вместо нормальной игры на диске окажется недотестированная бета, а перевод выполнен с помощью электронного словаря по хирургии? Зато ты будешь первым познавшим это «наслаждение». Но иногда судьба русской версии напрямую зависит от разработчиков или западных издателей. Самый яркий недавний пример – игра Resident Evil 4. Разработчики из японской компании Capcom категорически запретили менять оригинальный звук и велели всем региональным издателям довольствоваться субтитрами. Под раздачу попала даже японская версия игры. Однако их объяснение расставило все по местам: «Мы считаем, что все американцы в игре должны говорить по-английски, а жители испанской деревни – по-испански». И как тут поспорить?

Бывает, что разработчики так увлечены отношением к созданию игр, что начисто забывают об исторической достоверности. В этом случае локализаторам приходится не только переводить игру, но и исправлять чужие косяки. Помните стратегию «Rise and Fall. Война цивилизаций»? Любого серьезного историка после знакомства с игрой хватил бы кондрашка – столько исторической отсебятины записали в нее создатели. Нашим локализаторам ничего не оставалось, как рыться в энциклопедиях и на тематических сайтах по истории Древнего Рима, Греции и Египта, выискивать иллюстрации боевых юнитов, сверять исторические названия и имена. Зато теперь все, кто работал над переводом, без труда смогут прочитать лекцию по военному искусству древних вавилонян или римлян. Такая же печальная участь постигла переводчиков стратегии Paraworld – им пришлось разбираться в палеонтологических тонкостях и выяснять, чем смилодон отличается от дилофозавра. Но самое сложное и интересное – выпустить игру, полностью переведенную на русский, со всеми надписями, голо-

сами, криками, субтитрами и прочими внутриигровыми штуками. Как правило, такая работа затягивается на несколько месяцев и заканчивается сильно позже мировой премьеры. Но ожидание игроков окупается сторицей. Работа над полной локализацией – титанический и неблагодарный труд. Например, в игре «Lara Croft Tomb Raider. Легенда» ребятам пришлось попотеть над звуками для сюжетных роликов – их в игре более 70. Из-за того, что английские слова короче, чем русские, а «оригинальная» Лара тараторит как сорока, русская актриса никак не могла попасть в отведенное время. Пришлось выдирать ролики из игры и показывать их актрисе во время записи. Работа локализаторов – дело не только сложное, но и неблагодарное. А все потому, что добротный перевод воспринимается как само собой разумеющееся, а малейшая ошибка тут же бросается в глаза. И самое обидное, что все похвалы и благодарности геймеров, как правило, достаются разработчикам. А доблестные бойцы невидимого фронта локализации вынуждены искать утешение только на страницах «Дайджеста».



БАРЬЕР МИРОВ



СТРАТЕГИЯ ВЫЖИВАНИЯ

ПОЛНЫЙ ТЕРРАМОРФИНГ / ГИГАНТСКИЕ ВРАГИ / ПОПЫТКА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА ВЫЖИТЬ

«Отлично выдержан стиль» (Gamerplay)

«Ulysses отдает экономическую составляющую на откуп AI, потому как поздно пить, если речь идет о выживании человека как биологического вида!» (Навигатор игрового мира)

«Утомляющая многих добыча ресурсов будет вверена компьютеру, что позволит игрокам полностью сосредоточиться на боевых действиях» (www.ag.ru)



ULYSSES GAMES



METAL GEAR SOLID



ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР:
shooter, third-person, tactical
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Konami
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Kojima Productions
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.konami.jp/gs/game/mpo>



▶ Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



«Снейк, враг без сознания. Сейчас самое время овладеть им. Тащи парня ко мне в грузовик».

ПОСЛЕ ДВУХ ЧАСТЕЙ «КИСЛОТЫ» НА PLAYSTATION PORTABLE НАКОНЕЦ ПОЯВЛЯЕТСЯ ДОЛГОЖДАНЫЙ «НАСТОЯЩИЙ» METAL GEAR SOLID.

На PlayStation Portable очень не хватает мощных эксклюзивных игр. Можете ли вы назвать хоть один сериал, родившийся и возмужавший на PSP? Вот и мы не можем, а консоли между тем уже два с половиной года. PSP не покупают ради какой-то игры. Наоборот, ты сначала покупаешь PSP, а потом думаешь, какая из купированных версий «больших» хитов по душе. Сериал Metal Gear на портативной консоли от Sony — один из рекордсменов: Portable Ops стала уже третьим рели-

зом за два года (четвертым, если считать интерактивный комикс Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel). Набив руку на двух частях кислотной карточной стратегии Metal Gear Ac'd, подопечные Хидео Кодзимы наконец взялись за серьезное продолжение овеянного легендами сериала. Metal Gear Solid: Portable Ops должна была стать первоклассным хитом. И можете даже не заглядывать в последний абзац: она им блистательно стала. Как нам и обещали, сюжет Portable Ops прекрасно вписывается в историю Биг Босса и, поз-

же, Солида Снейка, а сама игра, таким образом, становится подлинной частью «саги MGS» (чего нельзя сказать ни об одной из лубочных MGA). Как известно, между развязкой Metal Gear Solid 3: Snake Eater и началом оригинального Metal Gear лежит чертова прорва «свободного» времени. В конце Snake Eater Биг Босс — супершпион, волк-одиночка. В начале Metal Gear он же — признанный лидер, всемирно известный солдат и командир, основатель «нации наемников». Действие Portable Ops происходит в семидесятых годах

прошлого века, через несколько лет после финала Snake Eater, и показывает то время, когда Биг Босс осознал себя как лидер и принял ответственность за жизни подчиненных. Характер Босса (по ходу игры героя, конечно, называют только по позывному «Снейк») раскрывается постепенно на протяжении всей игры... чего нельзя сказать об остальных давно знакомых героях. Рой Кэмпбелл, с которым Снейк проводит всю кампанию, низведен до водителя грузовика, который друзья сделают своим передвижным штабом.

ID: PORTABLE OPS



Из прочих героев в сюжет вляпался только Соколов, остальные любимцы добавлены лишь для галочки; пройти кампанию, не встретившись с ними, — плевое дело. Заставки Portable Ops построены так же, как цифровой комикс Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel Эшли Вуда: статичные картинки анимированы при помощи спецэффектов и умелого монтажа. Но если в упомянутом комиксе это смотрелось довольно глупо и нелепо, то в Portable Ops заставки, наоборот, что надо: все реплики озвучены, Снейк говорит голосом Дэвида

Хейтера, а музыка (в лучших традициях саундтреков «больших» игр!) добавляет столько пафоса, что на финальных заставках вы обязательно захотите надеть наушники и с головой окунуться в происходящее. В Portable Ops Снейку противостоит порция неплохих, но «одноразовых» злодеев, которые успешно гибнут к концу игры и не оставляют заметного следа на страницах саги. Но вот беда: на этот раз Снейк не на задании. Мы не начинаем диверсионную операцию. Мы начинаем войну, и нам понадобится боеспособная армия.

Metal Gear Solid: Portable Ops — не путешествие одиночки в тыл врага. Над трехмерной игрой в разведчиков появился уровень тактического планирования: как только Кэмпбелл угоняет грузовик, вы уже свободны в выборе места проведения следующей миссии. Вскоре герои решают сколотить армию. Снейк убеждает примкнуть первым советского часового с красивым именем Джонатан, и движок открывает все скрытые тактические рычаги. Каждый персонаж описывается четырнадцатью характеристиками, которые и оп-

ределяют его дальнейшую судьбу. Вы можете назначить солдата в доктора (лечить раненых), инженеры (исследовать новые виды оружия), разведчики (добывать полезную информацию об игровом мире) или оперативники (эти отправляются на задания вместе со Снейком). Хотите действовать по старинке, в одиночку — действуйте. Не хотите — отправляйте на задание до четверых товарищей и управляйте ими по очереди, пока остальные прячутся по картонным коробкам. И даже классическая ситуация «Снейк в плену врага»

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ

Лихо закрученный сюжет, голос Дэвида Хейтера, прекрасная музыка и видеоролики, неожиданные и удачные геймплейные ходы, богатый выбор сетевых режимов.

МИНУСЫ

Не самое удобное управление, отсутствие озвучки вне видеороликов, немного однообразные миссии с похожими задачами, отсутствие защиты от читеров.

РЕЗЮМЕ

Одна из лучших игр для PSP и весьма неурное развлечение как для поклонников сериала, так и для новичков в мире MGS.

Сдохни, киберниндзя! Если ты не умрешь сейчас, тебе придется исполнять эту роль в следующих частях MGS!



СЕКРЕТ!

Вот полезный прием при сетевой игре под кодовым названием «хэдшот за полсекунду». В MPO есть два основных режима прицеливания. Если вы зажимаете левый шифт, камера сама прицеливается в «центр массы» ближайшего противника, а если правый, то игра переходит в режим от первого лица, где игрок управляет прицеливанием вручную. «Хэдшот за полсекунду» делается с применением обоих похоров. Сначала вы зажимаете левый шифт, и прицел фокусируется на ближайшем враге, потом правый. После этого вы от первого лица берете оружие на изготовку и целите в пузо сопернику. Легким движением аналоговой рукоятки вверх вы совмещаете на экране мушку с головой жертвы, и дело в шляпе!



Точка завершения миссии всегда помечена летающими красными квадратами и левитирующим крестиком. Дать реалистичности!



Доктора сами по себе безобидны, но один хороший женский крик в мгновение ока поднимет охрану на ноги.



Мы не начинаем диверсионную операцию.
Мы начинаем войну, и нам понадобится
беспособная армия.



разрешается здесь совсем по-новому: вы не бежите из камеры, вы собираете команду и устраиваете налет на тюрьму! Все это открывает в Metal Gear Solid новую степень свободы. Вместо того чтобы проходить уровни один за другим, вы все больше увлекаетесь менеджментом, собираете оружие и патроны, ищете нужных людей – словом, проводите на экране тактической подготовки едва ли не больше времени, чем на заданиях. Вскоре от шпионов начнут поступать донесения: например, о том, что в одном из кораблей в гавани можно найти ценный скорострельный пулемет. Таких сообщений скапливается довольно много, и скоро вы сами будете решать, в какую часть карты и зачем стоит отправиться. Как оказалось, это

захватывает: по сравнению со Snake Eater в Portable Ops тут не так много заставок и болтовни по кодеку, и вы больше времени будете проводить собственно за игрой, увлекшись, погрузившись в происходящее. В целом, геймплей неувлочно напоминает компьютерный сериал UFO (в девичестве X-Com), и мы можем получить почти что точную копию, если развить идею до стратегического уровня и позволить Биг Боссу строить свою базу (условно Outer Heaven) и отправлять наемников в разные части мира (возможно, в сиквеле?). Пока же тактика остается весомой, но всего лишь добавкой к собственно шпионскому приключению. Графика в этой игре отчетливо стала лучше со времен MGA2 и, хоть и не дотяну-

лась до красоты Snake Eater, все равно производит очень хорошее впечатление, а «тормоза», то и дело проявлявшиеся в обещаниях Ac!d, теперь днем с огнем не сыскать. Хромает разве что дизайн уровней и проработка заданий: что бы вы ни делали, задача Снейка всегда одна: добраться из пункта А к пункту Б. Даже если к «выходу» из последних сил выползет израненный герой с десятком спецназовцев на хвосте, миссия будет считаться выполненной, а Снейк волшебным образом перенесется в спасительный грузовик. Особенно неприятная, искусственно усложненная миссия ждет вас перед самым финалом (вы ее узнаете; подсказка: частоты для кодекса написаны на стенах), и только боссы, как принято



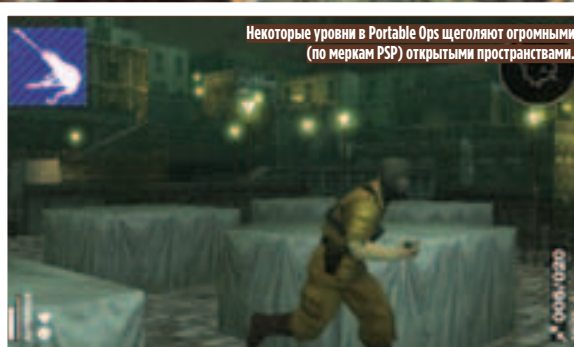
В коридорах камера часто цепляется за стены. Без радара – никуда.

ЕВРОПЕЙСКАЯ ВЕРСИЯ

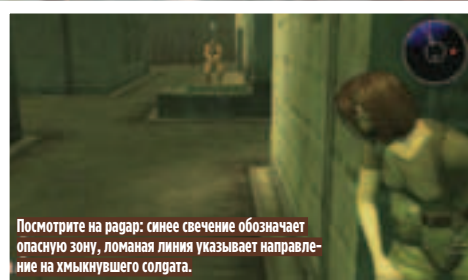
Metal Gear Solid: Portable Ops вышла в Японии и США в декабре прошлого года, а релиз для европейского региона задержался аж до мая. Так повелось, что «наши» версии Metal Gear Solid выходят позже, но ожидание всегда вознаграждается дополнительными режимами, картами, моделями, персонажами и прочими любопытными бесполезностями. Не станет исключением и Portable Ops. В состав евроверсии Portable Ops войдут десять многопользовательских карт и двенадцать невиданных ранее персонажей. Специализации всех солдат будут пересмотрены, чтобы лучше отражать их ключевые навыки. Кроме того, мы получим дополнительный режим Boss Battle, в котором за победу над опасными главарями игрок поощряется новыми и очень полезными (наверное) поучинными.



Иконка с хамелеоном в левом верхнем углу дает понять, что этого персонажа здесь считают своим и ему не придется прятаться от охраны.



Некоторые уровни в Portable Ops щегают огромными (по меркам PSP) открытыми пространствами.



Посмотрите на радар: синее свечение обозначает опасную зону, ломаная линия указывает направление на хмыкнувшего солдата.

в MGS, сложны и опасны, но при умелом подходе и они не устоят. На PS one и PS2 мы привыкли играть в Metal Gear Solid на геймпаде с двумя аналоговыми ручьями, а в Subsistence геймеры заново открыли для себя свободную камеру, которой было так удобно и приятно вращать. Портативная Змейка умеет почти все то же, что и стационарный коллега, но управлять героем не в пример сложнее, и даже ветеранам MGS придется не раз открывать мануал, чтобы узнать, какую комбинацию кнопок и в какой последовательности нужно нажать, чтобы допросить захваченного солдата. Доступ в инвентарь переехал на «кружок», и каждый персонаж может иметь при себе не больше четырех предметов. Аналоговая

«пуговица» отвечает за передвижение героя, крестовина вертит камерой. Она в Portable Ops висит ближе к герою, чем в Snake Eater, но, будучи свободной, не всегда выбирает оптимальный ракурс. Недостатки камеры окупает совершенно новый, округлый радар: он цветом подсказывает, с какой стороны и на каком расстоянии может быть враг, а если Снейк слышит отчетливые шаги или голоса, то радар укажет точное направление на противника. Это, во-первых, незаменимо, если вы захотите поиграть без звука и, во-вторых, избавляет от необходимости вертеть камерой на каждом перекрестке: если радар молчит, значит все чисто. Если заливаются красным или синим цветом, стоит быть осторожным.

Нельзя забыть и про развесистый и многоликий мультиплеер, который уже навсегда стал обязательной частью любой игры со словами Metal Gear Solid в названии. Из главного меню можно начать Deathmatch с участием пятерых приятелей (которым, кстати, не обязательно иметь при себе копии игры). Но все настоящие сетевые режимы спрятаны в недрах тактического интерфейса, и это неспроста: те боевые четверки, которые вы сформировали по ходу однопользовательской кампании, теперь под вашим чутким руководством отправляются в Сеть: себя показать, да на других посмотреть. Те же режимы Deathmatch, Team Deathmatch и Capture the Flag обретают новую глубину, когда под



Мнение

Сергей Циплюрица (td@gameland.ru)



Каждый раз, сагая за очередную MGS, я знал: меня ждет увлекательный геймплей с огромным вниманием к мелочам. В Portable Ops, увы, мне было уже не до них – трещину гала сама основа. Когда большую часть времени проводишь, борясь с управлением, об удовольствии не может быть и речи. Камера ужасна; если у контроллера PS2 был второй аналог, чтобы регулировать угол обзора «на ходу», то у PSP его нет, и придется выбирать: или перевернуться, или крутить камеру, или ломать руки в попытках осуществить и то и другое одновременно. Отсутствие целостности в игровом процессе также не на пользу MGS: PO – ведь когда нужно лишь добежать до определенной точки небольшого уровня, чтобы завершить миссию, фактор скрытности уже не имеет большого значения. Да и постоянно таскать тела в грузовик – занятие не из увлекательных, равно как и игра за безликих агентов Биг Босса. Про сюжет промолчу: за те пять часов, что я смог терпеть MGS: PO, в ней прослеживалась лишь банальщина.

СЕКРЕТ!

Начните игру или загрузите уже существующее сохранение. В пункте меню Respit найдите опцию Password. Здесь можно ввести специальные пароли и быстро и безболезненно (но не совсем честно) получить ценных союзников. Пароли можно вводить как большими, так и маленькими буквами. Вот они:

JUNKER	Канинхэм (MPO)
THE-L	Элиза (MPO)
ERBE	Джин (MPO)
Hunter-n	Нуль (MPO)
LQ.NZ	Питон (MPO)
PK+ESP	Урсула (MPO)

E.APPLE	Ева (MGS3)
R.R.R.	Оцелот (MGS3)
PM-EMS	Парамедик (MGS3)
IVN=RV	Иван Райгенович Райков (MGS3)
DARPA-1	Сигинт (MGS3)
SATURNV	Соколов (MGS3)
I+2-3	Майор Зеро (MGS3)

!TRAUMER	Га Ко (особый солдат)
T.F-ACID	Телико (MGA)
MGA2VE	Венера (MGA2)

Внимание: в европейской версии игры пароли могут быть изменены!



Для ЖУРНАЛА «ХАКЕР»
Мультиплеер в Portable Ops пал жертвой сначала хакеров, потом читеров, а потом и хакеров-читеров. Во-первых, ни для кого не секрет, что прошивка 1.50 для PSP позволяет не только запускать любые самопальные программы, но также и эмулировать старшие версии прошивки и, например, играть в Metal Gear Solid: Portable Ops, которая теоретически должна требовать обновления мозгов PSP до версии 2.81. Кроме того, Metal Gear Solid: Portable Ops с самого начала была беззащитна перед хакерами, ведь игра хранит информацию о ваших солдатах на карте памяти, а не на сервере. Злоумышленнику ничего не стоит изменить некоторые цифры в статистике персонажа, и сервер никак не сможет раскрыть обман, ведь игрок всегда мог добыть такого «суперсолдата» тем или иным честным способом. Поэтому серьезные диверсанты стараются не заходить на публичные сервера, а играют между собой, с настоящими персонажами и без мошенничества. Надежда на то, что с выходом европейской версии ситуация изменится, невелика: ведь мы так и так будем получать солдат в одиночной кампании, и проверить достоверность статистики ева ли возможно.

Угробный радар позволяет узнать, что справа от Снейка два противника: один за спиной, другой спереди, в мертвой зоне игровой камеры.



Избавиться от тревоги на базе проще простого: спрячьтесь под грузовик Кэмпбелла, и вас уже никто не найдет.



вашим началом не безликий чурбан, а товарищ, с которым вы прошли огонь, воду и битву с Метал Гиrom. Сетевые игры бывают «виртуальные» и «реальные»: в первом случае вы застрахованы от потерь среди личного состава, во втором каждая смерть навсегда лишает вас верного товарища (если вы не захотите выбросить белый флаг и признать поражение). Со своей стороны, победитель может забрать себе «убитых» солдат врага. Мультиплеер в Portable Ops напоминает сетевые режимы Subsistence: вроде все при них, но дух сериала, «битва идеологий» и ощущение «диверсионной операции» пропадают, оставляя очень хороший, но никак не революционный шутер. К чести Portable Ops, постоянные поиски наиболее способных солдат позволяют игре вы-

делиться из толпы и найти своё лицо. В специальном режиме Cyber-Survival вы можете отправить в Сеть автономную группу со своим командиром – солдаты будут сами встречаться с отрядами врагов и сражаться без вашего участия, по специальным правилам отдельной стратегической игры (правила эти, однако, настолько невнятно разъяснены, что охватить их разумом можно лишь после многочасового мозгового штурма). Игроку и делать ничего не надо: просто отправляешь четверку в Сеть, а через пару дней «забираешь» бойцов и смотришь, удалось ли им остаться целыми и захватить солдат противника. Кроме того, вы всегда можете обмениваться солдатами с другими игроками и захватывать бойцов, подключаясь к новым точкам доступа Wi-Fi. Есть и поддержка модуля GPS, который уже давно продается в Японии.

Печально, что система кодирования данных в Portable Ops оказалась совершенно бесполезной перед хакерами, которые давно превратили все защитные схемы PSP в решето. Подробнее об этом вы можете прочитать во врезке, но, грубо говоря, выходя сейчас в онлайн, вы наверняка столкнетесь с читерами, неотличимыми от нормальных игроков. Этот обзор был написан на основе американской версии игры, и если в европейском релизе проблема с мошенничеством вдруг будет решена, карманные путешественники Снейка мгновенно станут достойны «девятки» – и это как минимум. Но даже в условиях жестокого «кибер-выживания» внушительная графика и долгая, интересная и необычная сюжетная кампания делают Metal Gear Solid: Portable Ops одной из лучших игр для PSP. **СЛ**

АГРЕССИЯ

В ПРЕДДВЕРИИ ВЫХОДА ГЛОБАЛЬНОЙ ВОЕННО-ИСТОРИЧЕСКОЙ СТРАТЕГИИ

КОМПАНИЯ «БУКА» ОБЪЯВЛЯЕТ КОНКУРС ВОЕННОЙ ПЕСНИ!

Сочините (или переделайте известную) военно-патриотическую песню, чтобы в тексте фигурировали термины, характерные для Первой и Второй Мировых войн. Это может быть что угодно – от «Синего платочка», до тевтонского марша.

ВНИМАНИЕ!

Конкурс проводится в несколько этапов. Самых активных участников ждет целый арсенал подарков и главный приз под грифом "Совершенно секретно"!

Вырежьте фигурку в углу этой страницы и следите за анонсами!

ЛУЧШИЙ ПОЭТ-ПЕСЕННИК
ПОЛУЧИТ В ПОДАРОК 5 ИГР ОТ «БУКИ»
И ЛЮБУЮ СБОРКУ МОДЕЛЬ
ВОЕННОЙ ТЕХНИКИ
ОТ ЗАВОДА «ЗВЕЗДА» (www.zvezda.org.ru)

Aggression



Работы принимаются с 1 мая по 20 июня на адрес konkurs@buka.ru
Победители будут объявлены на сайтах www.buka.ru и www.aggression.ru

Лесга



© 2007 студия "Лесга" и © 2007 Бука. Все права защищены. Не распространять и не продавать. Бука
Завод авторских игр "Бука" на территории России осуществляет авторские "Русский Шах" и "Инцидент".
По вопросам заказов звоните по тел. 14951 760-75-00, e-mail buka@buka.ru

Бука

COMMAND & CONQUER

ТИБЕРИЙ ДАВНО ВОСПРИНИМАЕТСЯ КАК НЕКАЯ ЖИЗНЕННАЯ РЕАЛИЯ. ЭТО КАКОЙ-ТО МИНЕРАЛ, ЕГО ПОЛНО НА СЕВЕРЕ И ЗА ПОЛЯРНЫМ КРУГОМ... КАЖЕТСЯ.

Любовь к С&С – это навсегда. Любить С&С – значит бежать после школы к другу, бросать рюкзак с учебниками, садиться перед компьютером и завороченно смотреть на взрывы. С&С – это кумачовый транспарант, что соседствует в памяти рядом с образом Кати из параллельного класса и китайскими роботами-трансформерами в яркой коробке.

Если честно, гремящего медалями старичка Command and Conquer обсуждать не хочется. Следует проводить его на почетное место где-нибудь в красном углу и там усадить. Сидите, дедушка, не волнуйтесь, вам в этой жизни уже ничего не грозит. Тем же, кто не верит в судьбу боевого старика или не помнит его славного прошлого, советуем откопать августовский номер «СИ» за прошлый год и открыть его на сороковой странице – все встанет на свои места. Однако осознать величие игры непросто. Ведь уже, простите, пять... десять... целых двенадцать лет она без особенных усилий завоевывает сердца людей все возрастов и профессий. При этом не меняясь, не выдумывая графических фокусов и сюжетных поворотов. Просто оставаясь собой. Войной нас потчуют одной и той же, то временно приглушая гро-

хот канонад, то с новыми силами разыгрывая очередное побоище. Ложечку за тиберий, ложечку за неминуемую гибель всего живого, дядя Кейн снова жив и ослепительно сияет лысиной в заставках. А значит, вперед, на мины за орденами – бодрим солдатским шагом через три продолжительных кампании.

Мы можем лучше?

Мир жалок: пригодной для жизни остается лишь треть суши. Остальное пространство заполнено месторождениями зеленоенного минерала тиберия, предельно ядовитого для живых существ, но и чрезвычайно нужного оставшимся на Земле людям. Тиберий – прекрасный источник энергии, и именно за ним охотятся две группировки – Global Defense Initiative (GDI) и Brotherhood of Nod (NOD). Впрочем, что это мы вам рассказываем, сами все прекрасно знаете. Разработчик игры EA Los Angeles тоже рассчитывает на игровой опыт аудитории и заискивающе предлагает ветеранам чувствовать себя как дома. Вот, глядите, харвестер. Он ничуть не изменился – все такой же неповоротливый сборщик внеземной гадости. Он, как и прежде, любимая цель атакующих, и пусть к нему прицепили пулемет, все равно мрет очень быстро. А вот «Рука Nod», рвущаяся к небесам длань



Вот основная цель игры в С&С 3 миллионов игроков. Красивый взрыв.

3: TIBERIUM WARS



ГЕНИАЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
strategy.real-time
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
EA Los Angeles
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
2,2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 6
- ▶ ОНЛАЙН:
www.commandandconquer.com/default.aspx



▶ Автор:
Александр Каньгин
alexk@gameland.ru

ВЕРДИКТ



ПЛЮСЫ +
Три расы, прекрасное звуковое и видеоформление, богатая история и внушительный прегворитель братства NOD.

МИНУСЫ -
Довольно примитивное прохождение однопользовательской части, мелкие огрехи в анимации, вызывающая лысина Майкла Айронсайга.

РЕЗЮМЕ ✓
Command & Conquer стала группой. При этом игре все равно удастся быть потрясающе привлекательной. Разве это не лучшая похвала?





Дождь разрушительной силы.



Вы просто обязаны увидеть защитный экран в действии! Поверхность пульсирует и нагоняет страх.



освободительного движения, сжимающая шар. Глаза застилают слезы умиления и ностальгии, картинка, кажется, плывет и становится двумерным объектом юношеского восторга. Решительно протрите глаза – вас дураят. После нескольких часов знакомства с игрой ловишь себя на мысли, что «что-то не так». Идеальный интерфейс, послушные юниты и задорно прорастающие здания лишь подтверждают опасения. Все походит на кропотливо собранную куклу с прекрасными стеклянными глазами. Почившая уже Westwood, создатель оригинальных игр C&C, возможно и поделилась с желающими лучшим на свете алгоритмом стратегических игр, однако секрет очарования вселенной не оставила. Command & Conquer 3 стала другой игрой в старой обложке. В ней не нужно ничего вспоминать. Забудьте о попытках показать друзьям одиночку-командос и сравнить его с той самой фигуркой из трех пикселей. Не ищите Flame Tank – он здесь есть, но воспринимается совсем иначе. Сделайте над собой небольшое усилие – познакомьтесь с новой стратегической игрой Command & Conquer 3: Tiberium Wars.

Во всех кинотеатрах страны

Продукт высшего класса, никаких сомнений. Все, начиная с вступительного ролика с логотипом EA, обрастающего кристаллами тибериумов, и заканчивая озвучкой межмиссионных заставок, вызывает лишь восторг. Но скажите, где тут стратегия? Мы смотрели в пустынях Афганистана, около Белого Дома, под трупами насекомых The Scrin, и не нашли. Суровая когда-то такти-

ческая головоломка надела клоунский колпак и отправилась развлекать детвору: теперь большинство миссий проходит так: строим стреляющее и гранатометающее, выделяем копошащиеся юниты рамкой и тыкаем в любую приглянувшуюся точку на карте. Повторяем до победного конца. Наслаждаемся роскошным роликом. Читаем брифинг следующей миссии. Бывают некоторые вариации. Иногда нас попросят уничтожить объект за определенное время. Ограничат в ресурсах или электроэнергии. Нехватка последней грозит отключением радаров, охранных систем и прочими неожиданностями. Все вместе напоминает хорошо поставленное шоу. Нам лишь остается подключить к видеокarte телевизор побольше и наблюдать за происходящим, нехотя бросая приказы многочисленным подчиненным. Все три стороны конфликта, помимо обязательных отличий, обладают неповторимым стилем. GDI, простите, совершеннейшие дуболомы. Их кампания (первая, конечно, потом за нее просто никто не возьмется), самая безликая. И дело не в сюжете или заданиях, нет. Просто видеть пионеров в шлемах и скафандрах, снайперов в панамках и солнцезащитных очках, танки и джипы с развевающимися на ветру флажками мы привыкли давным-давно. Вся эта братия защищает, понятно, Пентагоны и прочие родные каждому среднестатистическому американцу ценности и никаких ровным счетом чувств не вызывает. Совсем другое дело – плохиши NOD. Просто начните кампанию за последователей Кейна, и вы не узнаете игру. Синие тона сменяются агрессивным алым фоном, закард-



В это время NOD строят огромный тапок.



Космодром «Буря». После старта.



Да, вы не ошиблись, это С&С 3. Просто дизайнеры сильно устали, когда рисовали ЭТО.



Мое кино

Видеовставки Command & Conquer 3: Tiberium Wars прекрасны сами по себе. Именно они создают неповторимое настроение игры и раскрывают сюжет, связывая миссии в единое повествование. При этом, конечно, кое-кто называет работу актеров халтурой и желанием поззаработать легких денег. Мы же считаем это своеобразной данью традициям, намеренным упрощением видеоряда. В любом случае, освежите в памяти несколько имен. Майкл Айронсайд (Michael Ironside), сильно протезированный генерал-наставник из фильма Starship Troopers, был замечен в картинах Total Recall и Top Gun. В игре за GDI вы будете лицезреть его весьма и весьма часто. Джош Холлоуэй (Josh Holloway) – разгильдяй Сомер из блокбастера для домохозяек сериала Lost стал почему-то командиром NOD и периодически наставляет игрока на путь истинного последователя братства. Грэйс Парк (Grace Park) и Триша Хелфер (Tricia Helfer) из сериала Battlestar Galactica в меру сил развлекают мужское общество. И, конечно, Джо Кукан (Joe Kujan) по-прежнему играет лидера братства Кейна.



Чистой воды фарс. Через секунду роботов накроет карающая влатьь GDI.



Столкновение ужедаев и ситхов. Хотя нет, это другая игра.





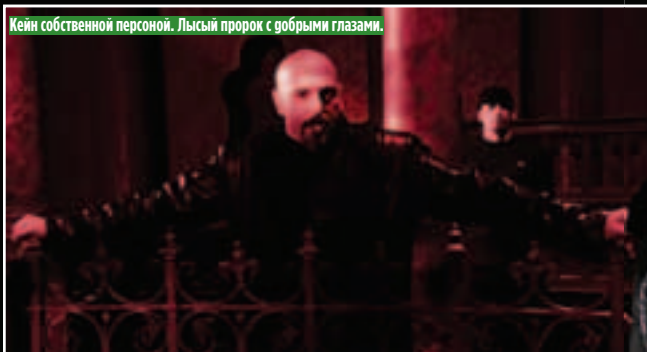
NOD берет напором. Все равно повозят каждую минуту.



Дискоотека перед победным завершением миссии.



Кейн собственной персоной. Лысый пророк с добрыми глазами.



ровый голос станет грубее, в нем появятся нотки безжалостной уверенности настоящего фанатика. За дело братства «нодовцы» готовы сотнями умирать под вражескими стенами, потери никто не считает, а места павших тут же занимают другие. Не можете прорваться сквозь заставу – закажите несколько групп ребяг с бомбами. Хорошенько разбежавшись, они подорвутся вместе с досаждающей целью – проход открыт. Судьбу труднодоступных объектов можно решить еще изящнее. Специальные юниты «тени» направляют крылья и отправляются в тыл врага по воздуху, неся с собой солидный запас взрывчатки. Однако приз зрительских симпатий, безусловно, уходит к The Scrin, расе насекомоподобных пришельцев. Мы, признаться, ждали двойников зергов – безжалостных стремительных убийц, а получили эдаких разумных амеб. Скрины куда не торопятся, словно знают, что победа на их стороне. Их строения колышут на невидимом ветру ложноножками и усиками, а харвестеры пускают во время движения забавную волну по ресничкам вдоль тела. Группы жучков и паучков преодолевают ториумные поля без вреда для здоровья, насаждают на опешившего врага и без проволочек его аннигилируют. Запом-

ните: даже самые успешные противники бледнеют и падают ниц при виде Mothership. Очень жаль, что при выстреле она не проигрывает металлическим голосом фразу «We come in peace» из прекрасного фильма «Марс атакует».

Вы просто не умеете веселиться

EA не была бы собой, если бы не заставила старенький движок SAGE выдавать сочную высокобюджетную картинку. Среднестатистический бой выглядит так, словно в песочницу вывалили банку фруктового мармелада, брызнули пару раз тархуном, вывалили полведра заводных автомобильчиков из совершенно разных наборов и воткнули в произвольных местах зажженные бенгальские огни. Праздник. Честно. Защитные сферы пришельцев пульсируют и переливаются розовыми сгустками. Засевшие было в здании бойцы GDI с воплями вылетают из дверей и окон под улюлюканье парней NOD. Иногда заметно дергается анимация пеших юнитов, но опытные полководцы на такое внимания не обращают. Рамкой их, рамкой. Массовая стратегия, господа. Даже если вы не любите игры или вам претит водить кого-то там рамкой, посмотрите на досуге заставки. После этого можно важно восклицать: «О да, я видел Command & Conquer 3: Tiberium Wars!» **С**



Кросс-обзор

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

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Олег Хажинский**
omx@gameland.ru



СТАТУС: оборотень-бесхребетник
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Actionloop (DS)

Раз в год уезжает перезагружать матрицу, в страшную глушь, где из игр в лучшем случае абак, а еще море, ветер и много солнца. Возвращаться в этот раз намерен не раньше, чем освоит глиссирующий фордевинг.

ГЕЙМПЛЕЙ

Command & Conquer 3 надо прописывать в качестве профилактического средства для восстановления психического здоровья, попорванного после пары негелей в Supreme Commander. Полный антипоп. Руки работают на автомате, мозг отбывает...

ГРАФИКА

...картинка рагует глаз: раскаленный воздух над броней танков, бешеная цветомузыка перестрелок, высокообожженные пиротехнические зрелища и, самое веселое, «короткий метр» в лучших традициях американских фильмов категории «Б» между миссиями – что еще нужно RTS-инвалиду?

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

В эту игру я уже играл – лет восемь назад, и проходить ее снова особенного желания нет. Может быть, просто нет настроения. Возможно, нагоял искусственный, кричащий, пластиковый дизайн. Company of Heroes в полной детализации выглядит благороднее, строже и чище. Уберите игру, оставьте мне только ролики, хорошо?

ВЕРДИКТ
8.0

 **Александр Каныгин**
alexk@gameland.ru



СТАТУС: Возмущенный голос Джека
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Угадывать, в какой момент убьют Кенни

Замыкается в себе и теряет интерес ко всему окружающему, когда читает новости. Посему предпочитает посещать новостные сайты только для того, чтобы узнать погоду. Нередко остается там наоколо: разглядывает облака над Бангкоком.

ГЕЙМПЛЕЙ

Он простой и ясный, как букварь. Оказаться на распутье, перед камнем с ультимативным «налево пойдешь, коня потеряешь» невозможно – враг четко обозначен, пакеты с заданиями вскрыты, конь и шашка поганы. Отступать обычно некуда, да и незачем. Позади – рогная база и харвестеры-неотроги.

ГРАФИКА

В движении все весьма неплохо – огонь горит, лучи вовсю рассекают пространство, а защитные купола зло гудят и потрескивают. Движок рисует слишком яркие текстуры и пуляет детскими искорками, ну и что? Скажите честно: кто, кроме пижона Хажинского играет в Company of Heroes в максимальном разрешении?

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Я не люблю стратегии и не вижу смысла протирать стол мышкой. Но Command & Conquer 3 прекрасно влияет на подсознание: я ненавижу GDI и готов безжалостно давить космических тараканов. После просмотра роликов GDI моими врагами станут NOD, но я пока об этом не знаю. Игра придется по вкусу и стратегическим гениям и любителям посмотреть на родео крошечных танчиков за чашкой кофе.

ВЕРДИКТ
9.0

 **Константин Говорун**
wren@gameland.ru



СТАТУС: главный редактор
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Europa Universalis Galaxy Plus

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

ГЕЙМПЛЕЙ

Игровой процесс лишь незначительно изменился со времен второй части. Если сравнивать с Generals, то игра и вовсе кажется морально устаревшей. Ей не хватает глубины – такие RTS делали лет десять назад. Зато игра дружелюбно к новичкам: удобное управление, простые миссии в кампании, понятный набор юнитов.

ГРАФИКА

Взрывы, столбы дыма, летящие во все стороны обломки строений и боевой техники, всполохи выстрелов – на спецэффекты игра очень богата. Под зависшими над полем боя истребителями – турбулентные потоки воздуха. Мощно. А вот дизайн строений и юнитов мне не понравился – он какой-то бессмысленный.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

У C&C3 был шанс стать современной RTS с серьезным сюжетом и правильным балансом. EA пошла по пути трэша: даже знаменитые видеоролики с живыми актерами кошмарны. Говорят, это сделано нарочно – так фанатам больше нравится. Мне кажется, фанаты за последние десять лет выросли. RTS вообще выросли. А вот сериал C&C встал в детство.

ВЕРДИКТ
7.0

 **Александр Трифонов**
operfl@gameland.ru



СТАТУС: прихотите завтра
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ X-Com Planescape: Torment

Считает, что хорошая игра – пошаговая игра, даже если в ней зеленые кварталы 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

Когда-то именно в Command & Conquer появилось понятие «tank rush», возможное благодаря отсутствию лимита на постройку юнитов. Наследник верен традициям, на вкус некоторых, даже черезчур. Но правильнее всего воспринимать миссии просто как заполнение между роликами. Ах, ролики...

ГРАФИКА

Хоть движок не самой первой свежести, пристойную картинку он выдает еще способен. Перспектива, дизайн юнитов и званий, даже интерфейс – все направлено на воссоздание «того самого» духа. Ролики, впрочем, помогают этому гораздо больше. При игре за NOD это особенно заметно.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

На мой взгляд, это нечто вроде Advent Children, только среди RTS. Когда количество фанатов столь велико, что можно особо не заботиться о том, что новички и непричастные не поймут. С другой стороны, сегодня сложно найти более незатейливую, но привлекательную при том стратегию, и тем самым охват аудитории получается полным. Перевод от «Софт Клуба» – вполне приличный.

ВЕРДИКТ
8.5

**ОТВЕТЫ
ПРИНИМАЮТСЯ
ДО 1 ИЮЛЯ
2007 ГОДА.**

Журнал «Страна Игр»
и компания «Софт Клуб»

проводят конкурс по игре
Command & Conquer 3: Tiberium Wars.



СУПЕРЗЛОДЕЙСКИЙ КОНКУРС

Великий Кейн, бессменный предводитель Братства НОД, — один из главных злодеев в истории компьютерных игр. Добиться его расположения непросто — для этого нужно показать непримиримость к врагам, готовность идти до конца и острый ум. У вас есть такая возможность — напишите сочинение на тему «Как я захвачу мир» в вольной форме и пришлите его нам. Мы обязательно отправим его куда нужно.

НА КОНУ:

Авторов трех лучших работ ожидает отличный подарок — коллекционное издание, выпущенное ограниченным тиражом только для России. Эксклюзивная упаковка, русская версия игры и банда с брелоком в комплекте. А самому многообещающему суперзлодею вдобавок достанется шикарный перстень самого Кейна!

Планы по захвату мира присылайте по адресу tiberiumwars@gameland.ru
или на обычный почтовый ящик редакции .

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС — ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

КРАХ АННЕНЕРБЕ

Оккультизм на службе
Третьего Рейха.
Война продолжается.

THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

ХОББИТЫ – ЭТО НЕ ТОЛЬКО ЦЕННЫЙ МЕХ

ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
role-playing, MMO, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters/Midway
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Turbine
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
тысячи
- ▶ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:
www.lotro.com



▶ Автор:
Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru

Бедный, бедный Толкиен! Нет большего проклятия для книги, чем превратиться в популярную торговую марку и дорогую лицензию. За голливудскими штампами уже сложно различить тот самый «английский эпос», который создал профессор филологии. Арагорн и Элронд по объемам продаж бьют Микки Мауса и Дональда Дака. Фильмы, игрушки, мультфильмы, комиксы, компьютерные, настольные, карточные и видеоигры... А тут еще и MMORPG. Страшно представить, что пришлось сделать со Средиземьем, чтобы там комфортно чувствовали себя «WoWarизированные» подростки. Вообра-

зите толпу игроков, которые с воплями «лол, нюб!» врываются в Хоббитанию, «киляют» Фродо и «шпилят» орками... «Турбиновцы» взяли за очень сложную задачу, почти невыполнимую: добавить приставку Online к The Lord of the Rings. Но им это удалось. Удалось сохранить равновесие между соответствием эпопее и играбельностью, единым стилем и разнообразием игрового мира, сотворить мир, одинаково интересный фанатам-толкинистам и любителям онлайн-игр. По цифровому Средиземью просто приятно и интересно гулять. Улучшенный движок Dungeon&Dragons Online все еще способен выдавать высокока-

Музыка

В игре большой выбор различных инструментов: лютня, кларнет, рог, флейта и арфа. Каждому классу доступен один или несколько, но только менестрель может использовать их все.

Наберите '/music', чтобы начать играть на выбранном музыкальном инструменте. Клавиши 1-8 соответствуют нотам одной октавы, а сочетания этих клавиш с shift и control позволяют на полтона повысить или понизить эти ноты (взять диез или бемоль).

Простор для экспериментов открывается нешуточный. Уже сейчас создаются первые музыкальные шедевры, а скоро, когда разработчики справятся с рассинхронизацией, можно будет услышать целые оркестры, исполняющие в центре Бри «Полет валькирии». <http://www.lotro-wiki.com/index.php/Music>

ВЕРДИКТ
8.5**ПЛЮСЫ** +

Отличная графика, безупречный стиль и проработанная вселенная. Соответствие литературному источнику не принесит в жертву играбельности.

МИНУСЫ -

Зачаточная PvP-система, не доведенная до ума экономика, технические недоработки. Туманные перспективы после 50-го уровня.

РЕЗЮМЕ 📄

MMORPG с отменным сюжетом, но почти без PvP. Огня из самых многообещающих игр жанра и, наверное, лучшее цифровое воплощение вселенной Толкиена.

чественную и детализированную картинку. Мирная и спокойная Хоббитания (Shire), людный и шумный город Пригорье (Bree), который находится на перекрестке всех дорог, опасный Вековечный Лес (Old Forest), где очень легко заблудиться и наткнуться на Старый Вяз (Old Man Willow), кишящие мертвецами Могильники (Barrowdowns), Заверть (Weathertop), где видны следы от молний Гэндальфа. Кстати, приглашенных знаменитостей встретить предстоит немало: Арагорн, Гэндальф, Том Бомбадил, Элронд и многие другие. На кинолицензию у «Турбины» денег не хватило, но это только пошло на пользу. Элронд не похож на агента Смита!

Не менее тщательно сверены с оригиналом все враги и система квестов. Правда, это некоторым образом ограничивает: придется сражаться исключительно с мертвецами (куда без них), орками, гоблинами, бандитами, а также хищными представителями флоры и фауны. Не много, но и не так мало. Встречаются даже neekerbreakers (так Сэм прозвал комаров, обитавших в болотах возле Бри). Поединок с парочкой таких тварей вполне может закончиться смертью героя. Система квестов тщательно вписана в общую стилистику. Даже бывшие оскомина «принеси такой предмет» и «убей десять таких монстров» снабжены занимательной предысторией. Все желающие

выдать нам задание обозначены на мини-карте значком кольца, а у них самих над головой мерцает изображение этого корня мирового зла. Видимо, разработчики решили, что плох тот квестодатель, который не мечтает отправить Фродо в Мордор. «Уничтожено Колец Всевластия – 1/1» – «Quest Complete». У LotRO есть нетипичная для MMO черта – проработанный сюжет, который разбит на книги и главы. На деле – огромная квестовая линейка, которую предстоит выполнять всю игру. История нашего героя развивается как бы параллельно истории Братства Кольца, мы идем чуть впереди, иногда немного позади Фродо с компанией. Мы прибываем в

«Гарцующий Пони», где встречаем Арагорна. Он просит проследить за назгулами, которых видели на границе Хоббитании. Сам он не может отлучиться, так как ждет важной встречи. Мы-то знаем, какой. В Хоббитании мы находим напуганного Фредегара Болджера и разгромленный дом. Здесь побывали назгулы, они не нашли того, что искали, но вот их вороны нападают на бедного хоббита. Мы должны помочь ему... Вернувшись в «Пони» мы выясняем, что Арагорн уехал и просил нас встретиться с Гэндальфом, который после долгого рассказа отправляет нас к своему брату Радагасту... История у нашего героя весьма



Здравствуйте, а автограф можно?



Ну пожааааулуйста!



Местная рок-группа «Король и эльф».



Ой, извините, а где здесь туалет?



Журналистское расследование

Незадолго до релиза произошла «история, легендящая кровь». На территории Европы LotRO проаует Codemasters, в США и близлежащих странах – Midway и сама Turbine. Обе стороны четко разделили мир на зоны влияния, пописали контракты, вывесили суровые объявления, что для американского клиента Европа недоступна и наоборот. Что они не только клиент будут проверять, но и IP отслеживать, чтобы все играли в положенных им регионах. Тут-то и выяснилось, что Россию забыли. Она не значилась ни в одном из списков, равно как и Украина, и страны Балтии. То есть, мы не сможем играть ни в одну, ни в другую версию? Ни на те, ни на другие сервера нас не пустят? Разработчики хранили горное молчание, нагнетая обстановку... Меж тем загадка проста. Россия, СНГ и страны Балтии – стандартная область дистрибуции для российских издателей. В Turbine решили заработать побольше и, учитывая опыт Sony, попытались програть права на этот регион отдельно, а не в пакете Codemasters. Официальной информации, почему загадочный российский партнер Turbine отказался от покупки, у нас нет. Видимо, не сошлись в цене. В конце концов, все разрешилось мирно. Codemasters и Turbine сняли все региональные ограничения. Играйте где хотите. Только коробки с LotRO в Россию не завезут, придется из-за границы выписывать.

А мы приперлись

Русские расположились на двух англоговорящих серверах. На Snowboute существует гильдия Wild Hearts (www.wild-hearts.com). На Laurelin, ролевом сервере, созданы две гильдии – Arfings и Carne Hosse (www.ra-lotro.ru). Последняя существует достаточно давно, уже больше года, обзавелась четким уставом и структурой, позаимствованной у гондорской армии. На данный момент Carne Hosse – одно из самых организованных и больших русскоязычных виртуальных сообществ с ярко выраженными «ролевыми элементами».

любопытная, его роль в Истории Кольца, хоть и не центральная, но важная. И Фродо в Ривенделле мы еще встретим. И с Назгулами сразимся. И даже, видимо, убьем короля Ангмара, благодаря чему у Фродо будет шанс выполнить свою миссию. Но до этого еще далеко. Все события главного квеста происходят в специальных сюжетных инстансах, где мы остаемся наедине с порцией сюжета. Тут-то проверенная на Dungeon&Dragons Online механика начинает работать на полную катушку. Мы оказываемся посреди театрализованного представления: Арагорн с факелом отгоняет назгула, повелителя гномов воскрешают из мертвых после жуткого обряда, бандиты нападают на деревушку Арчет и сжигают ее дотла. С впечатляющей ловкостью Turbine тасует закрытые двери, и мы попадаем в свою версию, тем не менее, открытого мира. А закадровый голос жизнерадостно комментирует события, создавая полное ощущение, что Средиземье вращается вокруг нас, и все эти эльфы и люди со странными именами – всего лишь статисты в нашей, персональной, истории.

WoW-эффект

Ни один обзор современной массивно-мультиплеерной игры не может обойтись без этих магических слов: World of Warcraft. Под влиянием этого монстра даже игры другого жанра мутировали, что уж говорить о соседях по полкам. Аукцион, почта, инстансы, группы на 6 человек, LFG-LFM – любителям World of Warcraft будет вполне привычно. Кто-то говорит – плагиат, я говорю – традиция. LotRO очень удачно переняла и применила многие наработки популярного предшественника, и это явно пошло ей на пользу.

Живительная сила искусства

Вселенная Средиземья жестко ограничила набор доступных классов, умений и, естественно, рас. Стандартная схема лекарь-маг-воин здесь плохо применима. Волшебников у Толкиена ровно пять, священников, которые могли бы воскрешать всех подряд, нет вообще. Так что магов заменили на Мудрецов (lore-master), выдав им ограниченные возможности по сотворению боевых заклинаний и призыв животных в помощь. А задачку с лечением решили с

большим изяществом. Музыкай. Когда персонаж получает урон в бою, он теряет не абстрактные хитпойнты. Уменьшается его вера в собственные силы, надежда на победу, и традиционная зелененькая полосочка обозначает вовсе не запас здоровья, а боевой дух. Когда эта шкала доходит до нуля, герой не умирает, он побежден и вынужден отступить. Восстановить волю к победе поможет Менестрель. В его распоряжении – набор различных мелодий, и с их помощью он подбадривает соратников, повышает боевой дух (он же жизнь) и даже может «снять тяжкий груз поражения», проще говоря – воскресить. Вот она, сила настоящего искусства.

Великий комбинатор

Очень важной частью боевой системы являются conjunction – подобие hero opportunities из Everquest II. Использовать их могут только изредка Страж (guardian), а в основном – Взломщик (burglar), чья основная задача именно в этом заключается, и только в группе и в битве с элитным монстром. Система проще и понятнее, чем в том же EQ II. В



какой-то момент посреди экрана появляются четыре большие кнопки – синяя, желтая, зеленая и красная, и игра услужливо застывает – ваша партия и ваш враг замирают на несколько секунд. Выбор кнопки дает определенный разовый бонус персонажу: красная – увеличивает наносимый урон, желтая – увеличивает защиту, зеленая – восстанавливает боевой дух (здоровье), синяя – энергию (ману). Каждый из партии выбирает одну кнопку, и над ним загорается соответствующая иконка, и тут-то начинается самое интересное – сочетание. Их существует огромное количество, и каждая обладает собственным эффектом, а многие – еще и зрелищной анимацией. Каждая удачная комбинация записывается в специальную закладку меню, где можно потом посмотреть, какие кнопки нажимались и какой результат это дало. Самый простой вариант – сочетание двух цветов, два «синих» – восстанавливают энергию всей группе, два «зеленых» – боевой дух и так далее. Самые сильные комбинации могут сработать только в группе из шести человек и

требуют четкой координации усилий всех участников. Однако если вам удалось провести такой маневр – последствия будут очень ощутимыми. Например, Hew the Stone – сочетание из пяти красных и одного синего – наносит значительный урон всем врагам в определенном радиусе, восстанавливает энергию всем членам группы и вызывает Благородного Духа (Noble Spirit), который сражается с вами в течение одной минуты. Обычно этого достаточно, чтобы переломить ход даже самой сложной битвы.

Царь, просто царь

В игре встроена система так называемых traits – черт характера, которые позволяют создать уникальный боевой стиль и специализировать персонажа. Они делятся на несколько групп: классовые, расовые и даже легендарные. В отличие от других игр, с ростом уровня героя нам открываются только свободные слоты под них, а вот добывать трейты придется разными способами, выполняя так называемые accomplishments (достижения): убить столько-то монстров определенного типа, выполнить

некоторые квесты в заданном регионе, использовать одно из умений какое-то количество раз. Менять набор характеристик (traits) можно в любой момент у специального NPC, поэтому вы всегда можете подготовиться к определенной задаче. Решили сражаться в одиночку – в ход идут необходимые характеристики, собираетесь группой штурмовать сложный инстанс – другие. За свои «достижения» вы обычно получаете не только трейт, но и специальный титул, который при желании можете добавить к имени. Титулов у среднестатистического персонажа может быть до полусотни, на любой вкус и цвет. От «Убийцы волков» и «Грозы мертвецов» до «Главного пивовара» и «Столяра со стажем». Выдают титулы щедро, выбрать есть из чего. В дальнейшем, видимо, появятся престижные прозвища, и сразу будет видно персонажа, который победил самого главного злодея. Если в World of Warcraft приходилось всем долго рассказывать, что ты убивал Кельтузеда или Нефариана, в LotRO достаточно щелкнуть мышью и вывести соответствующий титул на всеобщее обозрение.

Крафтинг

Создание предметов в LotRO несколько необычно. Во-первых, игроку доступны сразу три профессии из девяти, но получает он их в наборе, который предлагают ему разработчики; совмещать профессии по своему усмотрению не получится. Во-вторых, в процессе создания предмета может произойти «критический успех», и предмет получится на порядок лучше обычного. Чтобы повысить шанс такого успеха, используются специальные предметы, с их помощью шанс «криты» можно довести до 55%.

- Cook (повар) – готовит различные блюда, которые ускоряют восстановление энергии и боевого духа, а также временно увеличивают параметры.
- Farmer (фермер) – выращивает различные полезные в хозяйстве продукты. В том числе и табак, процесс его курения выглядит весьма... зрелищно.
- Forester (лесник) – собирает древесину и обрабатывает шкуры для портного и столяра.
- Prospector (добытчик) – добывает различные металлы. В том числе и драгоценные.
- Jeweler (ювелир) – из драгоценных металлов делает кольца и ожерелья, а также специальные одноразовые предметы, улучшающие параметры.
- Weaponsmith (оружейник) – мечи, кинжалы, топоры и прочее холодное оружие. Также делает инструменты для всех других профессий.
- Woodworker (столяр) – из дерева получаются неплохие луки, копыя и посохи. Ну а также – костры для поваров.
- Tailor (портной) – шьет легкие и средние доспехи из звериных шкур.
- Armorer (кузнец) – занимается производством тяжелой брони и щитов.
- Scholar (ученый) – создатель одноразовых свитков и лечебных зелий. Также умеет производить красители, с их помощью можно менять цвет своих предметов.

Добро пожаловать на Темную Сторону Силы.



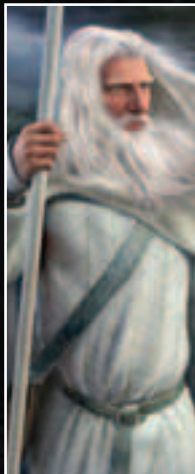
Очень вежливый злодей: «Добро пожаловать. Сейчас я вас убью».



Turbine веников не вяжет

Компания была создана в 1994 году группой энтузиастов и с тех пор специализируется в выбранном жанре – многопользовательские онлайн-игры. За спиной у компании уже целая обойма выпущенных проектов. The Lord of the Rings Online Online разрабатывается с 2003 года, параллельно с Dungeon&Dragons Online, на том же движке – Turbine Engine.

- Asheron's Call (1999) – издатель Microsoft. Проект существует до сих пор, и в свое время был весьма популярен. Сейчас в Asheron's Call играют около 10000 пользователей.
- Asheron's Call 2 (2002) – издатель Microsoft, проект закрыт в 2005 году после провальных продаж продолжения.
- Dungeon&Dragons Online (2006) – MMORPG, основанная на популярной настольной ролевой системе. Игра была тепло принята игроками и прессой, и даже обзавелась некоторым количеством верных фанатов.



Создай своего хоббита – настроек не много. Слайдер – увеличивает брюшко.



Нет ничего лучше, чем покурить трубку у камня после трудного дня.



Классицизм и расизм

На выбор игроку предлагается шесть классов и четыре расы (люди, эльфы, гномы и хоббиты).

- Guardian (страж) – классический «танк». Крепко защищен, умеет отвлекать внимание врагов на себя и обладает повышенной живучестью.
- Champion (чемпион) – воин ближнего боя. В отличие от Стража, умеет наносить большой урон как одному, так и нескольким врагам.
- Hunter (охотник) – специализация этого класса – урон на расстоянии. Неплохо сражается и в ближнем бою и умеет ставить ловушки.
- Burglar (взломщик) – в отличие от воров в других играх, задача Взломщика – ослаблять врага и «запускать» conjunction. Прятаться, правда, тоже умеет.
- Captain (капитан) – эдакий паладин с петом-флагоносцем. На все руки мастер, улучшает боевые параметры соратников и умеет немного лечить.
- Lore-master (мурец) – нестандартный «маг». Урон наносит не очень большой, но может вызывать животных в помощь, оглушать врагов и высасывать ману.
- Minstrel (менестрель) – местный лекарь. С помощью различных песен улучшает параметры соратников и даже убивает врагов.

Frodo the Sauron Slayer

Если же доступных титулов вдруг покажется недостаточно, можно с помощью специально обученного NPC – Нотариуса – придумать себе фамилию. Чтобы семейный очаг не угас и ваша прославленная фамилия сохранилась в веках, можно даже усыновить другого персонажа. Он получит вашу фамилию и будет обозначен на семейном древе. Всего у вашего рода может быть до 15 поколений. Жениться, правда, почему-то нельзя. Странная система – герои, видимо, дают обет безбрачия.

Я злой и страшный серый волк

PvP в LotRO нет. И правда, вы представляете хоббитов, собирающих коллекцию из эльфийских ушей? Но народ требует, призывки. Так появилась система PvP – Player versus Monster Player. После 10 уровня у вас есть возможность воспользоваться так называемым Dark Scrying Pool и стать... монстром 50 уровня. Вы попадаете на темную сторону силы, где уже в роли паука, волка, орка или гоблина топчете и сжигаете мирные деревушки людей и хоббитов. Особенно весело толпой в 25

человек с гиканьем и похабными песнями вваливаться в столицу и вырезать беззащитных NPC. Постоять за бедняжек пока что некому – до 40 уровня, когда можно войти в зону PvMP, большинству игроков еще очень далеко. Разграбить Хоббитанию или Бри, правда, не получится – ареал обитания игроков-монстров весьма ограничен – не развернешься. У монстров нет привычного инвентаря и статистики, опыт они не получают, уровни не набирают. За выполнение заданий и убийство невинных и беззащитных наши чудовища приобретают destiny points (очки судьбы), с помощью которых можно улучшать параметры, навыки и боевые характеристики. Destiny points могут быть использованы также и основным, «добрым», персонажем для покупки временных улучшений (дополнительный опыт, увеличенное здоровье, сила и т.д.). Сложно сказать, насколько эта система жизнеспособна и интересна. Впрочем, она изначально замышлялась как приятное дополнение к основному процессу. И вряд ли кто-то откажет себе в удовольствии отведать хоббитского мяса в шкуре волка.

Game experience may change during online play

Писать обзор по MMO – благодарное занятие. Секрет успеха такой игры – это хорошая техническая поддержка, нужные и своевременные обновления, устойчивая экономическая система, а увидеть и оценить все это мы сможем только через несколько месяцев после релиза. Сейчас главная задача создателей LotRO – оптимизация. Беспричинные лаги и вылеты очень портят впечатление, до сих пор так и не избавившись от напасти с утечками памяти. Экономическая система все еще далека от идеальной: то цены на ремонт взлетают до небес, то золото из монстров начинает сыпаться в огромном количестве. Много претензий и к интерфейсу. Тем не менее все, что нужно для успеха, у LotRO есть. Разработчики делают уже второй проект в этом жанре. Они собрали с миру по нитке, грамотно приложив проверенную временем модель MMO к миру Средиземья. Игра берет не революционным геймплеем, а вниманием к мелочам и, главное, уважительным отношением к оригиналу. Как минимум, место в пантеоне лучших игр по лицензии LotRO уже получила. **CI**

ТАИНСТВЕННЫЙ ОСТРОВ 2

Сокровища Сильвера

ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
суперхита

«Возвращение на
Таинственный Остров»

Новые приключения
старых героев!



© 2007 Nobilis. Nobilis and Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis Group. All the other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
© 2007 GFL. All rights reserved. © 2007 «Русобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@rusobit.ru, 495 811-62-85.
Техническая поддержка: support@rusobit.ru, 495 811-62-85, e-mail: support@rusobit.ru, а также на форуме сайта: www.rusobit.ru
Российская пресса и маркетинг-фирмы

РЕКЛАМА

TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

ОЧЕНЬ НЕПЛОХО. МАЛО ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПЕРВОЙ ЧАСТИ GRAW, НО ВСЕ РАВНО ОЧЕНЬ НЕПЛОХО.

Графика в кооперативных кампаниях теперь не хуже, чем в сингле.



С умом выбранное оружие – половина успеха. Сейчас нашему герою очень пригодится снайперская винтовка.



Как человек, который следит за деятельностью Ubisoft и знакомится почти со всеми играми издательства, я мог написать обзор Ghost Recon Advanced Warfighter 2, не приходя в сознание и не закончив ни одного уровня. «Ряд косметических улучшений делает GRAW2 идеальным выбором для поклонников первой части, но и новички не будут разочарованы». Сейчас, финишировав в одиночной кампании, я готов подписаться под каждым словом. Да, от первой части игру действительно отличают лишь малозначительные обновления – в конце концов, такая ли уж большая разница, сорок видов оружия у вас или пятьдесят? Да, взрывной геймплей непременно очарует новичка, не знакомого с первой GRAW. Удивительно, как разработчикам удалось избавить нас от ощущения дежавю – ты не думаешь о том, что все это уже было, наоборот, ты с восторгом встречаешь каждую новую подлянку мексиканских террористов: «Ах вы вот так? Получите-ка, гады, американского свинца!» Даже суровые ветераны, прошедшие не один тактический шутер, найдут здесь на что посмотреть. История вопроса: давным-давно, на заре этого века, Ubisoft придумала новый игровой сериал в линейке от Тома Клэнси. В первой Ghost Recon мы, управляя отрядом спецназовцев, выполняли секретные операции в тылу врага. Пресловутой «ре-

алистичности» в игре было выше крыши, перестрелки в основном шли на расстояниях метров в сто: ближе подходить было слишком рискованно, ведь одна меткая пуля могла запросто отправить героя на тот свет. Происходящее напоминало старые Rainbow Six, с той разницей, что бои шли на открытой местности. Новое время диктует новые решения: Rainbow Six превратилась в консольный шутер (скажи это кто лет семь назад – засмеяли бы и закидали огрызками), а Ghost Recon получила приписку Advanced Warfighter и променяла настоящее время на недалекое будущее, а реалистичность на зрелищность. Оригинальная GRAW была одной из первых стоящих игр для Xbox 360 и по праву заслужила любовь как журналистов, так и геймеров. Вторая часть выходит всего через год – не это нормально. Ubisoft давно наловчилась делать продолжения в крайне сжатые сроки. Не нужно быть Кашпировским, чтобы... Впрочем, Кашпировским быть вообще не нужно. Но и догадаться, откуда создатели второй части черпали вдохновение, все равно легко. GRAW была довольно правильным и суровым тактическим шутером. Команду могли высадить на краю уровня и отправить за победой в другой угол огромной карты – а уж как туда попасть, вы решали сами. Свобода осталась и в GRAW2, но сейчас в игру впрыснули здоровую дозу военного пафоса из Call of

Военные истории назовут этот конфликт «Битвой при трубопроводе».



ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360, PlayStation 3
- ▶ ЖАНР: shooter.third-person.tactical.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: нет
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Paris
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 16
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox 360
- ▶ ОНЛАЙН: <http://ghostrecon.us.ubi.com/graw2>



▶ Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ +

Первоклассная графика, перегоревые спецэффекты, эталонный геймплей и отличные многопользовательские режимы.

МИНУСЫ -

Слишком короткая одиночная кампания, которая лишь незначительно отличается от того, что мы видели в первой GRAW.

РЕЗЮМЕ ✓

Яблочко от яблони далеко не падает. Продолжение одного из лучших шутеров для Xbox 360 и само становится образцовым шутером.



Вражеские вертолеты – вечная головная боль пехотинца. Да, мы будем с ними сражаться. И не один раз.



Теперь вы можете смотреть на мир глазами товарищей и отдавать приказы на лету, не возвращаясь в шлем капитана Митчелла.



Кроме версии для Xbox 360 и PS3, о которой мы вам сегодня рассказываем, существуют также GRAW2 на PC и PlayStation Portable. Это не порты; это обособленные игры со своими движками. Для PC – продолжение первой части этой же компьютерной игры: мы видим происходящее от первого лица, а управление и уровни изначально создавались для PC. Следует заметить, что она уступает консольной версии по размаху происходящего и накалу страстей: если есть возможность выбирать, мы бы посоветовали вариант для Xbox 360. Наконец, на PSP вы отправляетесь в бой в одиночку, без поддержки товарищей, а игра превращается из тактического шутера в шутер обыкновенный. Разработчики обещают, что кампанию можно будет проходить вместе с друзьями, соединив консоли по технологии Wi-Fi. Обе «синие» версии выходят в июне; на PC игра появится в начале месяца, а на PSP – в конце.

Ни в одной другой игре нет таких праволобовных взрывов. Поддержка с воздуха уничтожает любую технику противника в считанные секунды.



Duty: эпичный инструментальный саундтрек, дерзкие штурмы, безнадежные обороны, бравадные заставки на движке и атмосферу войны за правое дело супротив злодейской интернациональной гидры. Дымовые шашки впервые в истории видеоигр выглядят не хуже, чем в Call of Duty 3, а одно из немногочисленных нововведений и вовсе скопировано с CoD один в один: подчиненные научились криками предупреждать о положении врага: «Вижу двоих! За красной машиной!» или «Снайпер! Прямо, на крыше!». Поневоле ждешь продолжения из дебрей Второй мировой: «Василий! Гет-ту-кавер!» И это не плохо. Это, наоборот, здорово и идет GRAW на пользу. Если раньше кампания была подзагнутой, а выполнение приказов начальства сводилось к утомительной «ликвидации» мексиканцев, то теперь... конечно, мексиканцам же, конечно, мексиканцам все равно не жить, но битва никогда не обходится без спецэффектов. На каждом уровне вы гарантированно пару раз откроете рот от удивления и восторга после очередной героической сцены. Из последних сил

сдерживаешь жестокую атаку врага, противники все ближе, здоровая все меньше, патроны на исходе, и вся надежда только на транспортный вертолет... Когда объятая пламенем спасительная машина с грохотом падает в десяти метрах от отряда, забываешь, что происходящее – всего лишь игра. Даже обычные заставки на движке стали более живыми, и сам Митчелл из солдата становится человеком: в одном из уровней он лишается своего модного шлема, а с ним – связи с базой и доступа к командному интерфейсу, что полностью меняет ход игры. И не потому, что вы впервые видите лысый затылок Скотта: оставшись без спутниковых подсказок, вы просто не понимаете, где свои, а где чужие, и вместе с героем ощущаете хаос, внезапно захлестнувший городские улицы. Кампания очень хороша, но пороку у разработчиков на многое не хватило – трое игровых суток в компании «призраков» в реальном мире пролетают за пять-шесть часов. Из обновок: компьютерная система Cross-Com теперь позволяет смот-

реть на мир глазами товарищей и отдавать приказы, как если бы вы были рядом с ударной группой, что значительно расширяет тактические возможности. В дополнение к «сайферу» (шпионской летающей камере с моторчиком), БМП, танкам и вертолетам нам дали так называемого «ослика» – безоружный бронированный ящик на колесах. Используется двоем: во-первых, чтобы доставить Митчеллу новое оружие, во-вторых, как мобильное укрытие. Подчиненные теперь делятся на классы, и вы сами выбираете, кого взять на задание, например, снайпера или медика. Снайпер легко убедит врага даже на сверхвысокой дистанции, а медик мало того что носит с собой больше «аптечек», чем любой другой солдат, но также может вылечить самого Митчелла. Сказочки об «улучшенном AI» сказочками и остались: враги глупо мечутся по открытому месту, а наши спецназовцы не всегда могут угадать, с какой стороны укрытия их жизням не угрожает опасность. Как и раньше, пешие миссии разбавлены развлекательной стрельбой из шести-



Вертолетные уровни, как правило, очень щедры на спецэффекты. А какой здесь эффектный дым!



СЕКРЕТ!

Начните новую одиночную кампанию. Когда игра попросит вас ввести имя кампании, наберите «GRAW2QUICKFAMAS» без кавычек. В сюжетном приключении ничего не изменится, но зато какой бы уровень вы ни запустили в режиме Quick Mission, Митчелл всегда будет иметь в своем распоряжении французскую винтовку FAMAS. А вот другая хитрость: если у вас на жестком диске (или на карте памяти) есть сохранения от Rainbow Six: Vegas или Splinter Cell: Double Agent, то в многопользовательской игре при настройке внешнего вида персонажа вы получите по паре бонусных головных уборов. Каких? Сюрприз!

ствольного пулемета с вертолетного борта – именно в этих сценах вы оцените, как же здорово авторы GRAW2 научились делать графику. Таких впечатляющих взрывов нет ни в одной другой игре, да и видимость с высоты птичьего полета на несколько километров во все стороны никого не оставит равнодушным. Мультиплеер в первой части был построен на немного другом движке и выдавал графику не настолько замечательную, как сингл. Теперь – другое дело: картинка при игре по сети стала такой же, как в одиночной кампании. В многопользовательских перестрелках могут принять участие до шестнадцати человек, но разработчикам так и не удалось изобрести единую игровую механику: сетевой спецназ опять отказывается прижиматься к стенкам и стрелять из-за углов. Впрочем, это совсем не портит замечательный тактический онлайн-шутер, а каждый из десяти режимов игры можно настроить под свои нужды, изменяя условия победы, количество «жизней», доступное оружие и прочее. Варианты мультиплеера почти бесконечны –

первая GRAW была одной из самых популярных игр на Xbox Live, и вторая наверняка продолжит эту хорошую традицию. Есть и кооперативная кампания на шесть миссий, в которой на этот раз придется действовать сообща. В первой части от нас требовалось, грубо говоря, «зачистить карту», а теперь, с появлением динамических заданий, штурмовым отрядам «призраков» придется научиться помогать друг другу – например, в одном уровне нужно подорвать две радиовышки одновременно, чтобы враг не смог вызвать подкрепление. Кроме того, любого солдата в отряде могут смертельно ранить – тогда он падает на землю без сознания и нуждается в неотложной медицинской помощи. Задача товарищей – ее оказать, задача врага – не позволить. Наконец, поклонники GRAW требовали добавить в игру поддержку кланов, и пожалуйста: кланы есть. Вы можете объединяться в команды, выбирать общие цветовые схемы, униформу и девиз – а потом вызывать другие кланы на дружеские состязания. Даже на Xbox Live редкая игра может

похвастаться такими богатствами возможностями. В последних строках этого письма хочется вернуться к строкам первым. Игра – отличная, еще более взрывная и увлекательная, чем прошлогодняя GRAW. Сингл мог бы быть и подлиннее, но богатейший мультиплеер легко искупает этот недостаток. Отличий от первой части мало, да они и не очень нужны: GRAW2 – игра цельная и завершенная. Если Call of Duty 2 можно назвать виртуальным «Спасением рядового Райана» Стивена Спилберга, то Advanced Warfighter 2 будет «Падением черного ястреба» Ридли Скотта. Пусть Оскар за режиссуру этот фильм и не получит, но номинирован будет обязательно. **М**



1 Пули Райдо всегда безошибочно попадают «в яблочко», но удары мечом не так ловки. Монстр давно отошел, а герой все упрямо фехтует с воздухом.

2 Аллергией врагов на различные виды заклинаний следует пользоваться: ошарашенному таким гнусным поступком монстру потребуется несколько секунд, чтобы прийти в себя.

3 После густо населенных городов Final Fantasy XII японская столица кажется полувымершей.



Демоны в быту и на работе

Таланты некоторых погручных оказываются весьма кстати не только в квестах да граках. Огни спутники побирают в лабиринтах полезную для хозяйства мелочь, другие отыскивают невидимые смертным предметы, третьи – запугивают всю округу, чтобы снизить количество случайных стычек.



ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2

▶ ЖАНР:

role-playing, action-RPG/
adventure, third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Koei

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

Vellod Impex

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Atlus

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОНЛАЙН:

www.atlus.com/devilsommer



▶ Автор:

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER – RAIDOU KUZUNOHA VS. THE SOULLESS ARMY

БЕЗДУШНУЮ АРМИЮ СВЕРХСОЛДАТ ОСТАНОВИТ АРМИЯ РАЗНОМАСТНЫХ СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫХ СУЩЕСТВ.

Частные сыщики редко обходятся без помощников или, по крайней мере, сети осведомителей. Говоря о Шерлоке Холмсе, мы непременно вспоминаем доктора Ватсона, сведения для Ниро Вульфа добывал Арчи Гудвин, а общение с жителями деревушки Сент Мэри Мид обеспечило проницательную мисс Марпл целым багажом наблюдений, которые оказывались как нельзя кстати при раскрытии очередного запутанного дела. Вот и Кудзуноха Райдо – вернее, четырнадцатый обладатель этого звания – не ведет расследования в одиночку. Среди его напарников есть и громилы, и настоящие джентльмены, и милые соблазнительницы, и малыши-проказники, но объединя-

ет их то, что все они – демоны. Да и сам Кудзуноха специализируется вовсе не на слежке за неверными супругами или розыске похитителей столового серебра. Ему поручено охранять японскую столицу от сверхъестественных напастей: служба ответственная, но государством, по версии Atlus, не оплачиваемая. Поэтому наш герой устраивается в небольшое детективное агентство, куда сразу же перестают обращаться все клиенты с заурядными и отнюдь не мистическими заботами. События в игре разворачиваются в эпоху Тайсё (1912-1926 гг.), через несколько лет после окончания Первой мировой войны, которая нанесла удар по экономическому благополучию страны. Воинственные настроения в пра-

вительстве необычайно сильны; превратить родину в сверхдержаву мечтают многие генералы и политики, на изобретение новых видов оружия и полевые испытания тратятся немалые деньги. Но, как и в сериале Shadow Hearts, правдивое отображение исторических событий – не главная цель разработчиков. Двадцатые годы прошлого века – декорации, на фоне которых ведется расследование, и уж оно мало зависит от злобы дней. Зачастую улики слишком красноречивы, а намеки свидетелей – прямолинейны: почувствовать себя новоявленным Эркюлем Пуаро или хотя бы Фениксом Райтом в игре не удастся. Дело жизни главного героя сводится к вербовке демонов, развитию их способностей и руководству подопечны-

ми. В Devil Summoner, в отличие от большинства представителей линейки Megami Tensei, им предстоит как сражаться, так и помогать хозяину вне поля боя. Например, успокаивать чересчур разнервничавшихся обывателей, сдвигать слишком тяжелые для Райдо препятствия или отыскивать невидимые глазу смертных артефакты. Каждый демон знает не больше одного-двух детективных навыков и всего таких умений не очень уж много, и когда (крайне редко) задание ставит в тупик, решение отыскивается за пару минут простым перебором вариантов. Строгое следование скриптам также не делает квесты увлекательней: крутиться вокруг подозрительного автомобиля можно сколько угодно, но поднять



Как сделать два лабиринта из одного?

Столичные районы в Devil Summoner приравнены к подземельям. Хотя в них гуляют жители и обустроены магазинчики (два на весь Токио), враждебные демоны не дают Райдо проходу. Кроме того, с помощью особого ритуала можно отправиться на исследование «темных двойников» знакомых улиц.



4 Чтобы разговорить некоторых горожан, потребуется помощь демона-спутника.



5 Распутин призывает гухов-матрешек, танцует устрашающий гопак и волочится за японскими «девушками».

его разрешат только в важный для сюжета момент. Зато приятно рыскать по улицам в компании, скажем, Допотопного-Такси-из-Ада, а то и Легендарного-Национального-Героя – сограждане и не подозревают, что творится прямо у них под носом. Гордиться выдающимися заклинательскими способностями мешает, как ни странно, графика. Хотя в той же SMT: Digital Devil Saga визуальное оформление было на высоте, похожие модели в Devil Summoner растеряли где-то часть полигонов и постоянно норовят «провалиться» друг в друга. Сквозь людей Райдо не проходит, а вот демонический спутник запросто скрывает его от глаз игрока. Прогулкам по столице «маскировка» не слишком мешает, но в боях нередко вредит.

Традиционные для RPG из рода Megami Tensei пошаговые сражения уступили место схваткам в реальном времени. Причем обычно количественно неравным: заклинателю помогает всего один демон, а противники подло нападают целыми стаями. Как мастер клинка Райдо уступает даже героям ролевого сериала Tales of – знает всего пару фехтовальных приемов, новых не разучивает и нередко промахивается, стоит лишь врагу отойти в сторону. Да и пистолет, пули к которому различаются магическими свойствами, не уравнивает его с нечистью. Выручает знание боевых талантов подчиненных и слабостей врагов. Использование заклинаний и навыков, к которым противник особенно уязвим, выводит того из

строя на несколько (весьма ценных!) секунд; урон от обычных ударов на это время удваивается. Неприятель с радостью проделает подобный трюк с напарником Райдо, если представится возможность. После пошаговых боев Digital Devil Saga, в которых участники получали право дополнительного хода за попадание в «ахиллесову пяту», временный паралич не кажется слишком строгим наказанием. Впрочем, чем внушительней ряды недружелюбной нечисти, тем опасней лишиться союзника. Постоянно держать в уме способности монстров не придется: умение «подсмотреть» их дается главному герою уже в начале игры, и не требует использования дополнительных предметов. Правда, когда выясняется, что соглашения

бесполезно против боссов и минибоссов (а в их роли охотно выступают уже встреченные монстры), задумывавшись, так ли уж полезно всегда полагаться на подсказки. Сменить напарника разрешается почти в любое время. Хотя демоны, по версии Atlus, за каждый призыв требуют платы в виде особой демонической валюты, накопивается она быстро. Новыми подручными Райдо на первых порах разжигается исключительно на поле боя. От ударов по слабым местам монстры становятся сговорчивей и не слишком сопротивляются вербовке. Помогая заклинателю, они приобретают ценный опыт, разучивая после первого полученного уровня совместное заклятье, а после второго восстанавливая забытую способность,

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +
Необременительные динамичные бои, обширный паноптикум демонов, заботливое документирование рожденных гел, колоритный Распутин с зубастыми боевыми матрешками.

МИНУСЫ -
Скромная графика, чересчур прямой ход расследований, не слишком удобное управление в боях, скудный набор врагов для каждого лабиринта.

РЕЗЮМЕ ✓
Детективное расследование от Atlus во главу угла ставит покемоноподобное разведение демонов-помощников, а не кропотливый сбор улики и перекрестные допросы.



- 1 Иногда Райдо вынужден отправить демона на расследование туга, куда сам не может добраться. Боевые возможности сразу сокращаются, а шансы погибнуть неприлично возрастают.
- 2 До различных районов столицы Райдо добирается как на поезде, так и по воде с помощью дружественного демона.
- 3 Получив новый уровень опыта, демоны благодарят заклинателя подарком.

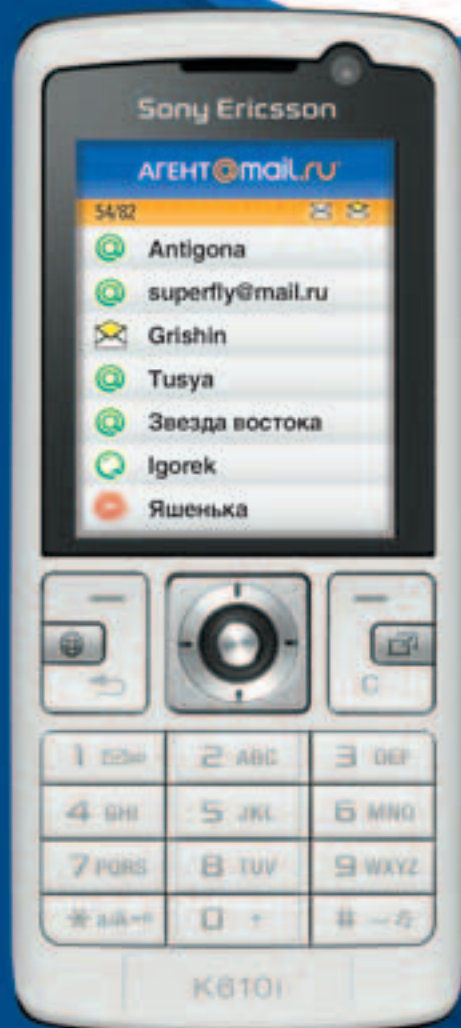


и заодно проникаются к Райдо уважением, без которого их не привлечь к участию в лабораторных экспериментах. Наука в Devil Summoner настолько продвинулась, что позволяет впалять демонов в оружие, а также жертвовать ими ради улучшения характеристик избранных помощников и передачи навыков новым. Вернуть пущенных в расход соратников, не тратя времени на утомительную прокачку, предлагается за обычные (и немалые) деньги. Их нехватка далеко не так ощутима, как отсутствие средств на покупку новых умений в Digital Devil Saga; напротив, прослеживается крайне удобная закономерность: пока наличных мало, всегда остается возможность завербовать демона с улучшенным набором тех же способностей в следующем

подземелье. А ближе к финалу уже не так легко отказаться от испытанных помощников, а накопленный золотой запас помогает свободней экспериментировать. Неудивительно, что прокачка в Devil Summoner отнимает куда меньше времени, чем в предыдущих играх сериала. После восстановления всех способностей демоны с каждым новым уровнем потихоньку их совершенствуют; Райдо накапливает опыт быстрее их и ему проще поймать или создать более мощных союзников. Да и для победы характеристики не слишком важны – силы всегда примерно равны, и противников требуется победить хитростью, используя их слабости. Но и для тех, кто специально ищет трудностей, в Devil Summoner найдутся и необязательные подземелья,

и секретные монстры, которых не удастся завербовать без выполнения мини-квестов и нескольких часов прокачки. Им же игра может показаться слишком легкой – бои не требуют такого же точного расчета, как пошаговые сражения, да и демоны используют в бою от силы три, а то и всего два навыка. Вместе с тем не стоит забывать, что Райдо может сменить помощника во время схватки, а значит, к его услугам почти тот же набор заклинаний, которыми располагали предшественники. Противники быстро сбиваются в смешанные банды, чтобы усложнить битвы, а негативные статусы доставляют столько же хлопот, как и раньше. Разочаровывает однообразие: в одном лабиринте редко встречается больше шести врагов разных видов.

Нам обещали, что Devil Summoner будет жизнерадостней, чем ее предшественницы, однако и в ней легкомысленного мало. Чтение мыслей свидетелей приводит к самым неожиданным результатам; отчеты о выполненных делах порой пишет спутник Райдо, кот Гото, который неустанно плачется то на низкое жалование, то на разболевшиеся от печатной машинки лапы... Да, демоны забавляют проделками, стараясь отвлечь от слишком мрачной игровой действительности, но ведь тем же приемом пользовались и в обеих Persona и Persona. За несуразным длинным названием в Devil Summoner скрывается типичное приключение в духе сериала Megami Tensei, с уклоном в экшн и простенькие квесты взамен долгой прокачки и тонкого стратегического расчета в схватках. **С**



Ура, появился мессенджер Mail.Ru Агент для мобильных!

Наконец-то общение можно не прерывать никогда! Будь на связи с друзьями на улице, в транспорте, в кафе, на перемене в школе или институте. ;)

Скачай программу по ссылке «Мобильный Агент» с wap.mail.ru и сразу же начинай общаться!

Программа полностью бесплатна, при использовании ты платишь только за internet-gprs трафик своему оператору, а это от 30 копеек до 1 рубля за 100 килобайт.

В 100 килобайт умещается около 200 стандартных SMS-сообщений на русском языке. Получается, что эквивалент 200 SMS-ок будет стоить тебе менее 1 рубля! К тому же общаться в реальном времени гораздо удобнее, чем ждать ответа на SMS-ку по несколько минут.

Ну а если ты все-таки не можешь отказаться от привычных SMS-ок, то Mail.Ru Агент дает тебе возможность отправлять их абсолютно бесплатно.

Подробнее обо всех возможностях Мобильного Mail.Ru Агента – <http://mobile.agent.mail.ru>

@mail.ru
Будь всегда на связи!

скачай на
wap.mail.ru



1 Соник по-прежнему на короткой ноге с разнообразными акробатическими трюками. И, как и прежде, питает слабость к золотым бубликам.

2 Благодаря специальному навыку, еж может не только прыгать, но и короткое время парить, преодолевая по воздуху огромные расстояния.

3 Некоторые уровни, несмотря на мрачную обстановку, получились не просто красивыми – роскошными.



SONIC AND THE SECRET RINGS

ОКАЗЫВАЕТСЯ, В SONIC TEAM ЕЩЕ ПОМНЯТ, КАК ДЕЛАТЬ СТОЯЩИЕ ИГРЫ. ЧЕМ НЕ ПОВОД ДЛЯ РАДОСТИ?

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Nintendo Wii

▶ ЖАНР:

action.platform.3D

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sega

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

нет

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Sonic Team

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

▶ ОНЛАЙН:

<http://secretrings.sega-europe.com/en>



▶ Автор:

Red Cat

chaosman@yandex.ru

Три игры про Соника, и всего за каких-то полгода – вероятно, рекорд для Sega. Рекорд количественный, но отнюдь не качественный, поскольку ни симпатичная Sonic Rivals, ни, тем более, чудовищная Sonic the Hedgehog на звание «блокбастера» претендовать ну никак не могли. Что до Sonic and the Secret Rings для Nintendo Wii, то и с ней далеко не все так просто, как кажется на первый взгляд. Издатель остался верен себе и не забыл добавить в бочку с медом пару половников дегтя. Получившийся коктейль мы и попытались распробовать.

Арабский шейх

Не оставляя попыток подружить синего ежа с более-менее внят-

ным сюжетом, сценаристы выдумали довольно забавную историю о злых и добрых джиннах, волшебных кольцах (к счастью, обошлось без Саурана, хоббитов и Ородруина) и геройских деяниях Соника в мире «Тысячи и одной ночи». Как ни странно, в этот раз Соник стал единственным играбельным персонажем Adventure Mode, тогда как его соратники и противники время от времени появляются в сюжетных сценах, причем наотрез отказываются признаваться, что они – это они. Наклз вообразил себя Синдбадом, Тэйлз уверяет, будто его зовут Али Бабой и никак иначе, а Эггман, ни много ни мало, притворился султаном. Помощи от сумасшедших никакою, хорошо хоть под ногами путаются

не часто – ведь у главного героя и своих забот полон рот.

Простор для деятельности

Сонику предстоит изучить семь достаточно обширных миров, не считая навязчивого и при том не слишком-то полезного Tutorial, избежать знакомства с которым, к сожалению, не получится. Каждый мир разбит на множество коротких этапов-миссий, причем доступ к большинству из них еще нужно заслужить, на деле доказав, что не зря называешься супергероем.

Игровой процесс Sonic and the Secret Rings во многом напоминает Sonic Rivals, хотя, конечно, без изменений не обошлось. Уровни по-прежнему больше смахивают на трассы, но на этот раз Со-

ник избавлен от необходимости состязаться с конкурентами, и может целиком и полностью сосредоточить внимание на ловушках и так называемых «духах» (spirits), пришедших на смену приевшимся роботам. Однако если раньше главной задачей было добраться до финиша в рекордно короткие сроки, попутно собрав как можно больше золотых колец, то теперь цели «заездом» раз от раза меняются. Иногда от вас потребуют собрать некоторое количество драгоценных бубликов, иногда – уложиться в заданное время либо пробежать уровень, не задевая те или иные объекты (например, здоровенные глиняные кувшины). Бывает, что Соника заставляют щадить всех противников, тогда как в другой раз прохождение



Ежевечеринка

Для тех, кому наесть носиться по уровням Adventure Mode в полном одиночестве, разработчики прегумотрели многопользовательский Party Mode, допускающий участие четырех игроков. К сожалению, о совместном прохождении сюжетного режима никто не подумал (чем не идея для сиквела?). Зато можно попробовать силы в бесчетных мини-играх, которые многим поклонникам наверняка напомнят Sonic Shuffle на Sega Dreamcast. Правда, для начала придется как следует постараться, чтобы открыть каждую из них. А для этого, опять-таки, необходимо проявить себя с наилучшей стороны в Adventure Mode, собирая специальные Fire Souls. Встречаются они далеко не всегда, а лишь в определенных миссиях, и чем больше Fire Souls вы найдете, тем больше возможностей получите в Party Mode. Кроме собственно мини-игр, Fire Souls открывают доступ к некоторым дополнительным бонусам, а также секретным персонажам в количестве четырех штук. А мы уж было подумали, что Соник у позволит покорять владельцев Wii в гордом одиночестве... Не тут-то было!



- 4 От воды лучше держаться подальше – плавать еж так и не научился.
- 5 С узких бревен легко сорваться – держите Wii-муг ровнее!
- 6 В узких коридорах всегда стоит быть начеку – того и гляди проткнут.



этапа сводится к битве с боссом. В общем, однообразной Sonic and the Secret Rings назвать ну никак не получится – хотя декорации от миссии к миссии, как правило, почти не меняются.

Специалист широкого профиля

Давно прошли те времена, когда Соник умел только бегать и прыгать. От игры к игре он получал новые знания и умения, не стала исключением и Sonic and the Secret Rings. Разработчики выдумали для ежа больше сотни навыков (Skills), которые, по идее, помогут ему преодолевать те или иные препятствия. Один делает героя менее уязвимым, другой позволяет развивать еще большую скорость, с помощью третьего удастся освоить новую атаку,

жизненно необходимую для борьбы с конкретной разновидностью недругов. Разумеется, одновременно «повесить» на персонажа все навыки до единого никто не разрешит – есть так называемые Skill Points, от их числа и будет зависеть арсенал Соника во время очередного испытания. Ну а чтобы облегчить процесс экипировки, в вашем распоряжении есть четыре Skill Ring; благодаря им вы можете собирать универсальные «комплекты» навыков, а перед отправкой на поле боя не перетряхивать всю «экипировку» заново, а просто выбрать наиболее подходящее кольцо.

Не запутались? Тогда вот вам еще пища для размышлений. За успешное выполнение миссий Соник получает опыт. Чем больше

опыта, тем выше уровень героя. А чем выше уровень – тем больше Skill Points оказывается в вашем распоряжении. Такая вот RPG-арифметика. Кстати, в игре описанные нами премудрости почти никак не поясняются – даже в том самом Tutorial. Так что многое придется осваивать самостоятельно, методом проб и ошибок.

Мотор! Камера! Съемка!

Как мы уже успели убедиться, именно работа камеры и управление становятся теми граблями, на которые раз за разом наступают трехмерные «Соники». Иногда с этим можно смириться, иногда последствия оказываются просто катастрофическими. В случае с Sonic and the Secret Rings разработчики честно попытались избе-

жать привычных опасностей. Как вышло? С переменным успехом. С камерой как будто все обошлось. Менять ее положение не позволяют, но необходимости в этом и нет – Соник почти всегда бежит вперед, свернуть вправо или влево удается только там, где такую возможность предусмотрели дизайнеры уровней. Соответственно, большую часть времени мы любимся на колючую спину героя, другие ракурсы используются очень редко. Кое-какие сложности возникают на крутых поворотах: камера иногда просто не успевает «уследить» за перемещением ежа. Но подобные случаи – скорее исключения, чем правило. Другое дело – управление. На первый взгляд оно оригинально, но ведь и не более того. Нунчак

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ



Разнообразные миссии; красочная графика; оригинальное управление; интересная система получения и распределения навыков.

МИНУСЫ



Замедленная реакция персонажа на команды; бестолковый, но при этом обязательный Tutorial; традиционно странный сюжет.

РЕЗЮМЕ



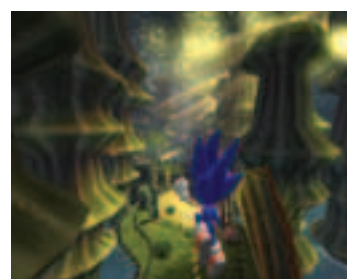
Для дебюта на новой платформе со столь необычным контроллером – очень и очень неплохо!



1 Спина динозавра может оказаться вполне удобным и надежным мостом.

2 Иногда, после стремительного взлета, вам остается только догадываться, где произойдет приземление.

3 От противников лучше избавляться сразу – чтобы не мешали собирать кольца.



Внешне Sonic and the Secret Rings – пожалуй, самая красивая игра с участием Соника из вышеперечисленных за последние несколько лет.

В Sonic and the Secret Rings (а вместе с ним и аналоговая рукоятка) не используется, а Wii-моут нужно держать горизонтально. Соник бежит сам, без попукиваний, вы же следите за тем, чтобы он успешно обходил препятствия и уничтожал врагов. Кнопка «1» заставляет ежа притормозить, кнопка «2» отвечает за длинный и короткий прыжки. Наклонили пульт вправо или влево – и еж должным образом изменит положение на трассе. А потрянув чудо-контроллер, вы на несколько секунд придадите Соннику ускорение.

Однако, будучи главной отличительной чертой Sonic and the Secret Rings, управление довольно скоро превращается и в основной недостаток игры. Судя по всему, виной такому повороту событий – спешка, не позволившая авторам «примирить» Соника с революционным Wii-пультом. И дело не в том, что контролировать перемещения ежа неудобно. Беда в другом: реакция персонажа на команды, как правило, невероятно замедленная, и привыкнуть к этому очень нелегко. Почти на любую манипуляцию с контроллером Соник откликается лишь после некоторого раздумья. И если на первых порах это раздражает, но не создает заметных помех, на более поздних этапах, когда темп игры заметно возрастает,

«задумчивость» Соника почти наверняка превратится в постоянную головную боль.

Красивый еж

Хотя технологически Sonic and the Secret Rings едва ли может тягаться с Sonic the Hedgehog, внешне это, пожалуй, самая красивая игра с участием Соника из вышеперечисленных за последние несколько лет. Да, полигонов здесь не так уж много, да и суперчеткие рельефные текстуры обнаружить едва ли получится. Зато разработчики не пожалели сил и времени на множество мелочей, на яркие краски и кучу спецэффектов, благодаря которым картинка выглядит куда интереснее той, что мы лицезрели недавно на

Xbox 360 и PlayStation 3. А среди проектов для Wii творению Sega не удалось затмить разве что The Legend of Zelda: Twilight Princess.

Результаты забега

Как видите, знакомство Соника с Nintendo Wii не обошлось без некоторых досадных накладок (Sega есть Sega). Но в целом стоит признать, что синий еж и новая консоль вполне способны успешно сосуществовать, особенно если разработчики приложат некоторые усилия и исправят недочеты управления. Кроме того, Sonic and the Secret Rings на личном примере доказывает, что на Wii могут (и будут) выходить действительно красивые игры, способные привлечь внимание пользователя не одной лишь оригинальной концепцией. И уже за одно это Sonic Team можно простить многие прегрешения. Даже недавнюю Sonic the Hedgehog. **CT**

Подписка в редакции

СТРАНА
ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекоменуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев

начиная с _____ 2007 г.

- Доставлять журнал по почте
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы
и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **«СТРАНА ИГР»** »

с _____ 2007 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **«СТРАНА ИГР»** »

с _____ 2007 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

3,14-нумбра

По официальной легенде, Overture – не вторая игра, а первая из обещанных трех. Фактически же у нее была предшественница. Бесплатная Penumbra в прошлом году вызвала столько интереса, что разработчики, не долго думая, объявили о запуске коммерческой серии. Сюжетная завязка одна на обе версии: главный герой после похорон матери получает письмо от отца, которого он никогда не видел. Судя по письму, папа тоже мертв, от него осталась лишь банковская ячейка с документами на непонятном языке и таинственная отметка на карте Гренландии. Испытывая смутную тревогу, сын отправляется за наследством. На далеком северном острове нас ждет загадочное и пугающее подземелье, в каждой из двух уже вышедших игр свое. Обновленную версию причислили и припурили, изрядно повесив сапсена: «таинственные артефакты» (стилизованные точки сохранения), дневники сумасшедшего и записки тайной организации, отрезанный язык на полке склада. Несмотря на это, у обеих игр атмосфера весьма схожая: полное ощущение, что играешь в Dark Fall II. С монстрами и физикой.



1 С осторожностью залезайте на легкие металлические контейнеры, которые собака может просто вынести из-под вас лбом.

2 С самого начала нам даются фонарик и glowstick. Палочка дает рассеянный ближний свет, фонарь – направленный луч в даль. Еще он мгновенно жрет батарейки и его свет подманивает собак.

3 Самое освещенное место – тренировочный эпизод. Оно же наиболее насыщено действиями и предметами.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure.first-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Lexicon Entertainment

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый диск»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Frictional Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 32 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.penumbra-overture.com/



▶ Автор:

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

PENUMBRA: OVERTURE («ПЕНУМБРА: ТЕМНЫЙ МИР»)

ОТЛИЧНЫЙ ПРИМЕР ТОГО, ЧТО ЛУЧШЕЕ – ВРАГ ХОРОШЕГО

Иногда перед журналистом встает нелегкая задача – написать о чем-то, что ему лично нравится, но объективно, в силу разных причин, требует критики. В прошлом году в одной из авторских колонок, «Волшебный мир геймплейных дыр», Илья Ченцов рассказывал читателям о том, какое удовольствие может доставить нестандартное развитие событий, подаренное вовремя подвернувшейся ошибкой программистов. В той статье упоминался и верхний предел «дырявости» – не более пяти процентов ответов на любые действия человека. И вот, если лично вы обожаете проводить время, пытаетесь задним числом надуть разработ-

чиков – Penumbra для вас. Всем остальным стоит задуматься: готовы ли они играть в игру с неочевидными правилами? Ибо мы имеем дело как раз со случаем, когда количество роковых и не очень ошибок катастрофически зашкаливает за заветные пять процентов.

А вилки-то и нет!

Первая игра со странным словом Penumbra (полутень) в названии прославилась внедрением реалистичной физики в традиционную механику «квеста». Курсор выполнял роль руки, которой можно было захватывать, перетаскивать и кидать некоторые предметы почти как в настоящем мире. Выпуская вторую серию, разработчики решили, что чем

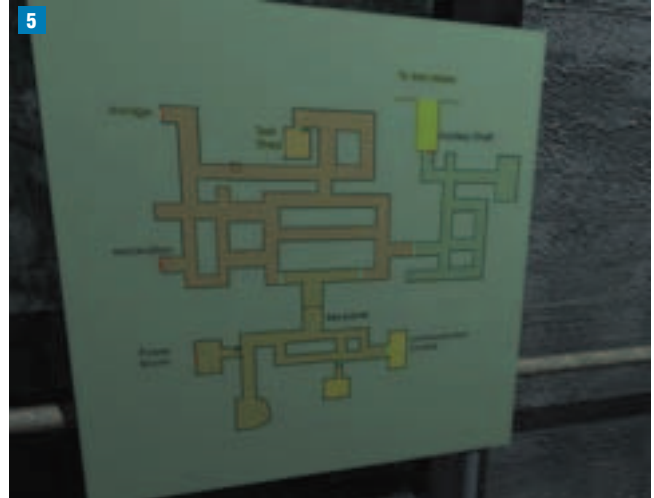
больше, тем лучше, и в геометрической прогрессии увеличили все составляющие геймплея. Физика от этого, правда, стала не реалистичнее, а фантастичнее. Возьмем, скажем, двухметровую тяжеленную доску за край... пара неосторожных движений мышью вправо-влево (попытка тащить ее за собой) – и вот уже дальний конец торчит в небеса. Да что герой, Шварценеггер, чтоб так обращаться с пиломатериалами? А почему он тогда не может поднять пустую бочку? Что бочка пустая – становится ясно, если ее разбить. Дальше – больше. Предмет «в кулаке» колбасит при перетаскивании так, как вам и в страшном сне не снилось. Помните претензии к тому, как тяжело Ларе Крофт в последней серии управляться

с ящиками? Ларискины проблемы – ничто в сравнении с трудностями персонажа Overture. У него, вдобавок, регулярно вещи пропадают за пределы уровня – и все. Ирония в том, что пропавшее добро может понадобиться в любой момент для решения очередной головоломки. Да что там ящики и доски! Самому бы не провалиться в черное «никуда»! Пророснуть за пределы мира герою едва ли не проще, чем предметам – у него ведь нет ни рук, ни ног – один курсор. Стоит только умело залезть между движимым объектом и стеной – пиши пропало. Здравствуй, загрузка ближайшего сохранения, которое, увы, происходит только в фиксированных местах.



СЕКРЕТ!

Чтобы использовать нереальную физику себе во благо, притащите к запертой решетке контейнер. Встаньте между забором и ящиком. Теперь возьмите его и тяните на себя, сокращая зазор, в котором находитесь. Очень скоро вы можете оказаться по ту сторону решетки. Этот трюк не работает на запертых дверях, отделяющих один уровень от другого.



4 Герой умеет прятаться, присеая. Все вокруг приобретает синеватый оттенок и высветляется – фонарик можно и выключить. Стоило выглядывать из-за угла, чтобы убедиться, что там все равно ничего нет...

5 И это только часть местных подземелий!



ХОРОШО

Разработчики решили, что чем больше, тем лучше, и в геометрической прогрессии увеличили все элементы геймплея.

Армия клонов

Вместо двух одинаковых монстров предыдущей части, борьба с которыми больше походила на логическую загадку, в новую версию вставили аж три разновидности врагов. Мои личные фавориты – овчарки-зомби. Создателям показалось недостаточным натянуть на примитивную четвероногую модель текстуру гниющего мяса. Для полной достоверности животин наделили раскатистым басом (через системы с сабвуфером не слушать – провалитесь к соседям) и полностью лишили мозгов. Стоит отойти метров на 5, чтобы зверь потерял к вам вся-

кий интерес. Иногда пес воем пытается вызвать на подмогу клонов из противоположного угла, но получается плохо. Более того, несчастное животное не способно запрыгнуть на ящик метровой высоты, где герою, оказывается, очень удобно «прятаться». Выбирать между возможностью затюкать собачку из укрытия альпенштоком, забросать одним камнем, который, как мяч, отскакивает обратно в руки, или подорвать динамитом – одно удовольствие. Правда, только первые раза четыре, дальше становится скучновато и нестрашно, а собак в подземельях – с десятком. Половины бы хватило. Ос-

тальные противники, особенно гигантские пауки – вообще перебор. И не потому, что это где-то уже было, а потому, что бегать они быстрее движка. По-ока герой за-амахне-ется своим ледорубом (направление удара зависит от траектории движения мыши), его уже – оп! – съели. Обидно, что в иных местах физика по-прежнему уступает место жесткому скрипту. Что придется делать в следующий раз – доставать предмет из инвентаря и «использовать на» или физически достоверно ловить его рукой-курсором и тянуть в другой конец лабиринта – сложно предугадать.

Сказка про белого бычка

Правда, переносить предметы можно только в пределах уровня. Мир игры поделен на участки. Мир игры поделен на участки. Каждый раз надеешься, что за новой границей не будет, наконец, запутанных переходов и галерей. Но увь! И в этом разработчики не отступили от своего плана. Было у нас в прошлой серии одно подземелье – добавим к нему еще. С облегчением выбравшись из-под завалов в старой шахте, оказываешься в более современном подземном убежище, находишь карту, а там... путь в железные рудники! Не родилось в Швеции классика, который бы вовремя сказал: «Никто не обнимет необъятного», вот и взялись сотрудники Frictional Games строить Вавилонскую башню. Станут делать продолжение – пусть исправляются. [C]

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ +
Свобода передвижения и перемещения предметов, пространственные головоломки.

МИНУСЫ -
Неубойный режим атаки, обилие ошибок, фиксированные точки сохранения, несбалансированные враги.

РЕЗЮМЕ ✓
Интересный эксперимент. Получение удовольствия от игры «традиционным способом» сильно затруднено.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS, PSP
- ▶ ЖАНР:
shooter.third-person.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
Velod Impex
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft Casablanca
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
- ▶ ОБЗЕРВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
Nintendo DS, PSP
- ▶ ОНЛАЙН:
www.starwarslethalalliance.us.ubi.com



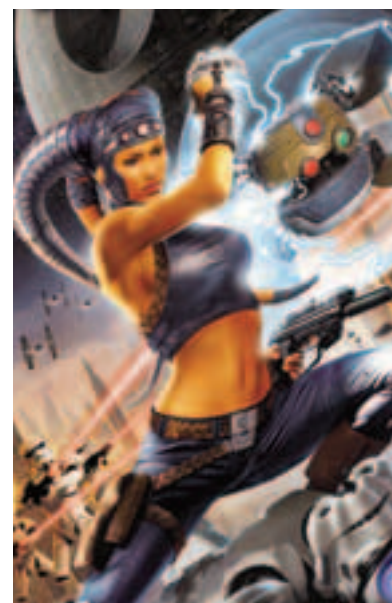
▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



1 Хотя в игре и присутствует автоматическое наведение, прицельно класть пулю за пулей получается не всегда – лучше держаться к неприятелю поближе.

2 С наску можно оголить разве что самого первого босса – все остальные так просто не сдадутся. И помните, без Зио некоторых злодеев победить попросту невозможно.

ХОРОШО



ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +

Красивая графика. Приятное звуковое сопровождение. Большое количество мини-игр.

МИНУСЫ -

Незамысловатый сюжет. Исчезающие стены. Иногда количество кагров в секунду резко снижается.

РЕЗЮМЕ

Приятное приключение на несколько дней – не более. Зато игра вполне может прийти по душе не одним только фанам Star Wars.

STAR WARS: LETHAL ALLIANCE

ЛИКОМ СХОЖ, ДА НЕ КОТОР ВСЕ Ж

Много ли вы припомните игр по вселенной Star Wars? Наверняка немало! Но едва ли назовете их все – никто и не сомневался, что за первой нехитрой игрой для Atari 2600 (The Empire Strikes Back – 1982 год!) последует не один десяток разработок. В общей сложности, за 25 лет было создано более 120 проектов различных направлений: незатейливые платформеры, масштабные стратегии, гоночные и ролевые игры, космические симуляторы, виртуальные тирсы, встречались даже головоломки и файтинги! Сложно припомнить жанр, в котором не нашлось места Star Wars. Однако чаще всего нам приходится иметь дело

с обычными шутерами. И Lethal Alliance – не исключение. Причем сама по себе новая игра откровением ни для кого не станет: вклад в жанр нулевой, да и по сюжету никаких интриг не предусмотрено. Но обо всем по порядку. События игры вклинились между третьим и четвертым эпизодом саги (то есть, между «Местью Ситхов» и «Новой надеждой»). Под наше чуткое руководство попадает наемница Райенна (Rianna), основная цель которой – украсть чертежи Звезды Смерти. Совмещая приятное с полезным, наша подопечная попутно мстит за личные обиды. Нехитрый сюжет скармливают по кусочкам исключительно между уровнями.

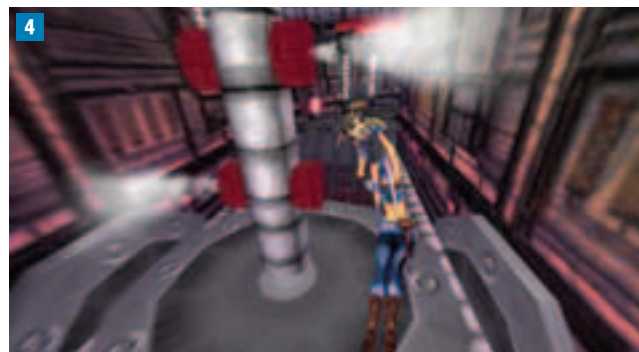
Правда, кусочки настолько пресные, что запросто можно было бы обойтись и без них. Кстати, Райенна не имеет никакого отношения к джедаям, так что забудьте о битвах на световых мечах. Но и без них есть куча способов показать противникам, кто здесь главный: во-первых, присутствует стандартный набор из пары бластеров, штурмовой винтовки и гранатомета, во-вторых – у Райенны есть оружие ближнего боя (надо сказать, весьма действенное), в-третьих, на помощь всегда готов прийти андроид Зио (Zeeo). Иной раз без него и вовсе не обойтись: Зио подсобит Райенне взобраться по отвесной стене или, наоборот, спуститься в глубокую шахту. Если

коридор слишком узок для героини, до нужного переключателя доберется (не без нашей помощи, конечно) именно андроид. Несколько уровней даже целиком отданы под «перелеты» Райенны с помощью Зио из пункта А в пункт Б. Помимо такой «принудительной помощи», юркий андроид согдится и на поле боя. В самом начале он, правда, почти ничего не умеет, но уже ближе к середине эх как развернется: всегда прикроет Райенну энергетическим щитом и даже поможет размазать всех противников одним ударом. Надо сказать, что от беготни и рубки не устаешь – игра разбавлена «рулевыми» вставками. А не успеет надоесть прищипывать робота, как уже



И целого экрана мало

Сюжет, музыкальное сопровождение и боссы – общие в обеих версиях игры, а вот большая часть уровней серьезно отличается (к сожалению, в версии для DS дизайн куда более однообразный), да и к управлению придется привыкать несколько дольше – все же PSP для игр этого жанра намного более удобна. По всей видимости, чтобы как-то загладить это обстоятельство, разработчики подготовили действительно приятный эксклюзив: дроид Зю, в версии для PSP взламывающий замки самостоятельно, на сей раз не может обойтись без нашей помощи. Взлом оформлен в виде разнообразных головоломок, которые приятно развлекают основную игру. Само собой, тут не обошлось без стилуса. Кроме того, Lethal Alliance для DS, по меркам платформы, выглядит просто замечательно – даже исчезающих стен в этой версии было замечено куда меньше. Кстати, Lethal Alliance, будто в пике всем злословом, была создана исключительно для DS и PSP. Возможно, именно это и спасло ее от низкой оценки – на «старших» платформах побоянные игры давно не режущь и спрос с них куда строже.



3 Райенна – профессионал, и по части гимнастических выкрутасов старается заткнуть за пояс саму Лару Крофт.

4 Не стоит забывать про шифты: даже во время полета Зю вы можете управлять Райенной.

Райенна не имеет отношения к джедаям, забудьте о битвах на световых мечах. Но и без них есть куча способов показать противникам, кто здесь главный.

предстоит встать за штурвал целого космического корабля. Правда, управлять им не дадут – только отстреливать назойливых неприятелей. И все бы ладно, да в эти моменты все же не до удовольствия: управление лазерной установкой – на твердую двойку. То же можно сказать и о стационарных пушках, понатыканных тут и там: если уж представилась возможность пострелять из этих орудий, лучше несколько раз подумать: из-за неотзывчивого управления шансы

отправиться на тот свет только возрастут. А вот сама Райенна команд слушается хорошо: Ubisoft Casablanca сжалились над игроками и соорудили приличную систему автоприцеливания (с помощью шифтов можно выбирать цель). Именно этого подчас так не хватает другим боевикам на PSP. Кроме, конечно, Джанго Фетта и Кайла Катарна. Внешне игра напоминает Star Wars: Knights of the Old Republic (со скидкой на небольшие экраны и вычисли-

тельную мощь DS и PSP), разве что основная часть приключений проходит в закрытых помещениях. Однако любые сравнения с Knights of the Old Republic могут касаться только внешнего вида – ролевая часть в Lethal Alliance и не ночевала. Но не обошлось и без досадных недоразумений: в тесных коридорах нередко пропадают пол или стены, в многолюдных баталиях игра не против заметно сбросить частоту смены кадров (спасибо, хоть случается это нечасто). В мно-

гопользовательских сражениях Lethal Alliance работает весьма устойчиво, но мультиплеер тут явно только ради галочки – скорее всего, первая же Wi-Fi битва с друзьями станет и последней. Несмотря на эти недостатки и лишенный увлекательности сюжет, Lethal Alliance – крепкий портативный боевик с большим количеством умеренных достоинств: удобным управлением, симпатичной графикой и на редкость разнообразными уровнями. А вот чего действительно не хватает – так это изюминки: Lethal Alliance с удовольствием можно пройти за пару дней и ровно за столько же совершенно забыть. ❏



- 1 Изредка игра выдает очень живописные виды.
- 2 Один из трех персонажей. Щеголь еще тот.
- 3 Живописная тропинка ведет к форту.
- 4 Такая кираса даст фору любому бронезилету.



ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: role-playing, action-RPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Seaward.Ru Team / «Акелла»
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: P4 2 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.seaward.ru>



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

КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

КАРИБСКИЕ ОСТРОВА, МОРЕ, РОМ... РОМАНТИКА!

Сегодня «Корсары» – самый значительный и стремительно развивающийся отечественный игровой сериал. Судите сами: к «Аллодам» и «Проклятым землям» разработчики не притрагивались уже много лет (хотя, по слухам, в Nival Online назревает нечто, имеющее отношение к «Аллодам»). О третьем «Златогорье», по заявлению создателей, можно пока и не мечтать. О «Космических Рейнджерах 3» тоже ни слуху ни духу. На горизонте маячит тень «Дальнобойщиков 3», но что из этого получится, пока неизвестно. При таком раскладе «Корсары» выигрывают. Но на деле попытки разработчиков сменить игровой курс, которые мы наблюда-

ли в «Пиратах Карибского моря» и «Корсарах III», пошли серии во вред. Вместо планомерного развития идеи оригинальной игры начались метания из стороны в сторону. Учитывая пошатнувшееся доверие поклонников после выхода третьей части, шаг в сторону не стал неожиданностью. Команда «моддеров», успешная завоевывать народную любовь благодаря капитальному ремонту «Пиратов Карибского моря», пришлось как нельзя ко двору. Им даровали возможность выпустить игру на движке Storm 2.5 с использованием ресурсов сериала при технической поддержке компании «Акелла». Забегая вперед, скажу, что формула «увлеченность + любовь к игре» позволила команде

Seaward.Ru с легкостью переплюнуть все попытки профессионалов повторить успех первых «Корсаров». Впрочем, не будем заниматься бесполезным навешиванием ярлыков. При очевидных родственных связях, «Возвращение Легенды» – самостоятельная игра, цельная во всех отношениях. Хотя скромный бюджет дает о себе знать. Незамысловатый вступительный ролик с кадрами из предыдущих частей, простоватые заставки, отсутствие нормальной озвучки – недостаток лоска заметен невооруженным глазом. Но так ли это важно? Сказываются ли на процессе игры? Пожалуй, нет. Движок уже немолод, новенькие текстуры не поражают воображение. Но сделано все

тщательно, с любовью. Кстати, значительных огрехов нет – мелких, правда, пруд пруди, но и с ними справились в патче 1.1. А уж благодаря заплатке 1.2. они и вовсе исчезли. «Возвращение Легенды» словно воплощает наяву детские мечты, оживляя дух книжек Сабатини и открывая перед игроками бескрайние просторы Карибского моря, где расположились десятки доступных для исследования островов, шумных городов и бесчисленные гектары девственных тропических джунглей. Мир открыт для исследования. И что самое главное – этот мир хочется изучать. Сражаться, торговать, выполнять задания, наконец, просто жить. Кстати, о заданиях и сюжете. Если

Услуга для ушей

При таком скромном бюджете речи об оригинальном музыкальном сопровождении и не шло. Впрочем, простое и логичное решение задачи нашлось. Разработчики не стали изобретать велосипед и позаимствовали композиции из предыдущих частей серии. Получилось зворово и очень гармонично, хотя, на наш взгляд, стоило бы поменять мелодии морских сражений на темы из «Пиратов Карибского моря». Но это, скорее, придирки. В целом, музыка подобрана к месту и прекрасно гармонирует с общим настроением игры.



вы помните, отсутствие внятного сюжета было ахиллесовой пятой третьих «Корсаров». С недугом успешно справились: вас ждет множество интересных и достаточно разнообразных заданий. Вместе с многочисленными приключениями игрока поджидают четыре сюжетные линии (по одной на каждую державу – Англию, Голландию, Францию и Испанию), парочка дополнительных и увлекательных побочных миссий. Среди этого многообразия нашлось место и для любовной интриги, и для схватки с легендарным «Летучим Голландцем», и для нападения на Золотой караван, везущий несметные богатства Нового Света ко двору Карла II. Краеугольным камнем этой конструкции выступает доведенная почти до совершенства ролевая

система PIRATES, впервые появившаяся и неплохо себя зарекомендовавшая в неофициальном дополнении под названием «Возвращение морской легенды». Как и знаменитая SPECIAL, аббревиатура образована из первых букв английских названий семи основных характеристик главного героя: Power (Сила), Impression (Восприятие), Reaction (Реакция), Authority (Лидерство), Talent (Обучаемость), Endurance (Выносливость), Success (Удача). Помимо этих атрибутов у протагониста имеются личные и корабельные умения, а также перки, которые тоже разделяются на личные и, вы не поверите, корабельные. Такова уж специфика. Дальше больше. Основные характеристики задаются с самого начала и уже не меняются до конца странствий. Не требуют не-

посредственного вмешательства игрока и умения: они растут по известному правилу «что используем, то и качаем». Впрочем, влиять на эти атрибуты можно и несколько иным способом: при помощи предметов. А таковых много: от традиционных шпаг, пистолетов и кирасы до древних статуэток и прочих безделушек. К слову, наши верные помощники офицеры ничем не уступают главному герою. У них есть инвентарь, умения и все остальное. При желании можно заглянуть и в кают-компанию на корабле или навестить пленников в трюме. Неплохо, правда? Значительные изменения претерпела и боевая система. Несколько типов ударов, блок, парочка защитных финтов, выстрел из пистолета – вот те нехитрые приёмы, из которых и складывается

сражение. На размахивание саблей или шпагой тратится энергия, при недостатке которой у персонажа просто не хватает сил на атаку. Драться стало сложнее. Три-четыре противника одновременно – нешуточное испытание, которое потребует от игрока предельной сосредоточенности в сочетании с ловкостью рук. В отличие от наземных схваток, морские бои почти не изменились – все до боли знакомо, да и зачем чинить то, что пока не сломалось? Зато вернулись джунгли и вся остальная суша, что здорово разнообразило игру. Несмотря на пьянящую свободу, потеряться или просто заскучать не получится. Игра насыщена событиями по самое горлышко, нюансов, деталей, мелочей здесь хоть отбавляй. И это просто здорово. **М**

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ **+**
Почти взаправдашний мир Карибских островов, увлекательные задания, продуманная ролевая система.

МИНУСЫ **-**
Халтурная озвучка, мелкие неочеты управления, грамматические ошибки в текстах.

РЕЗЮМЕ **✓**
Дебютное коммерческое геттище Seaward.Ru сразу установило высочайшую планку качества, превзойдя все предыдущие попытки сделать идеальную «пиратскую приключенческую игру».



- 1 В игре семь «эпизодов». После прохождения каждого из них можно выбрать его на карте и собрать пазл с изображением сцены из этого эпизода.
- 2 За время создания игры износился не один «комплект» семейства Морзел.
- 3 Каждая мышь размером не больше лагоны. Иначе декорации для них были бы просто необъятными!
- 4 Внизу экрана – силуэты тех предметов, которые нужны для провизнения сюжета.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure.interactive_movie

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»

▶ РАЗРАБОТЧИК:
Lazy Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.nd.ru/mice/>



▶ Автор:

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ТРИ МАЛЕНЬКИЕ БЕЛЫЕ МЫШКИ: ВИЗИТ МОРСКОЙ КРЫСЫ

«ЗВАТЕЛЬНЫЙ ПАДЕЖ – О МЫШЬ!»

Когда речь идет о живых мышках, дети и женщины обычно поднимают ужасный визг, хотя по разному поводу. Малышам хочется потрогать зверька, дамы же готовы залезть на люстру, только бы с ним не встречаться. Поскольку женщины и дети друг без друга почти невымыслимы, возникающее противоречие интересов не всякому под силу разрешить. То ли дело мыши кукольные. Они совсем как настоящие – только ходят на задних лапах, говорят человеческим голосом и пьют чай с крендельками. Мамы с малышами (и просто сентиментальные дамы) не оторвутся от экрана до конца и не сообразят толком, что было перед ними – мультик или (ну надо же!) компьютерная игра.

«Июльский полдень золотой...»

Начинается история погожим летним утром, когда мышиное семейство – мама миссис Морзел, дочка Марта и сын Нельсон чаевничают. Почтальон (пожелавший остаться неизвестным) бросает в щель для писем конверт. Послание извещает героев о том, что их тетушка, морская Крыса (откуда у мышей в тетушках крыса?), сегодня же прибывает в ближайшую бухту. По дороге из Южной Америки домой знаменитая мореплавательница решила навестить любимых племянников и просит встретиться её, чтобы помочь унести чемоданы с подарками. Собрав нехитрые пожитки, семейство отправляется навстречу родственнице.

«Алиса, это Пугинг...»

Дорожные приготовления – самое первое задание для игрока. Среди множества активных объектов на экране приходится отыскивать те, что пригодятся в пути. Голос-за-кадром скрупулезно описывает баночки на полках, картины, корабль в бутылке. Этот голос будет сопровождать нас до самого финала, беседовать с героями и ещё успеет надоесть вкрадчивым изложением милых и поучительных подробностей происходящего. Более того, если вы второй раз щелкнете по предмету, снова услышите знакомую фразу без возможности ее пропустить. Но от этого никому не деться. Все мышиное окружение наводит на мысль, что неспешная цивилизация грызу-

нов застряла веке в девятнадцатом, а англоязычные имена проясняют географию событий: мы с вами, друзья (ох, прилипчивый стиль!) в викторианской английской сказке. С некоторыми оговорками. Иногда язык, которым разговаривают мыши, выбивается вдруг из стилизации. Нельсон, например, увидев полный стол еды в медвежьем доме, обзывает это дело «нямки-нямки». Неожиданно. Хотя, разумеется, для полной объективности надо признать, что вряд ли так уж много викторианских англичан говорили по-русски.

«Чтобы куда-нибудь попасть, надо бежать в два раза быстрее...»

Мышиную историю даже самые маленькие вряд ли назовут длин-



Хождение в народ

В дни прошедших школьных каникул компания «Новый диск» отважилась показать мышшей миру во всей их пушисто-усатой красе. Выставка кукол и декораций к первым двум играм серии прошла в галерее на Солянке при неуспешном бдении над целостностью композиции. Детский восторг, в основном, выражался в непреодолимом желании присвоить себе часть экспонатов. Одному ребенку удалось скушать бутарорский пирожок из муки и соли, другой попытался присвоить Нельсона. Третья решила навеки поселиться в мышшиной норке и чуть не обрушила кусок декорации – хрупкие перелески не были рассчитаны даже на вес ребенка. Отвлекающие маневры – конкурс на лучшую пластилиновую мышшь (с призами в виде Nintendo DS и даже Wii), мастер-класс по технике изготовления кукол-фрильц действовали, но не на всех. Оно и понятно: вспомните себя лет в пять, еще до того, как гаджеты заняли сколько-нибудь заметное место в вашей жизни. Что бы вам тогда больше хотелось получить на праздник – белый непонятный пенал или пушистую, теплую мышшку? Что, и правда пенал? А вы не лукавите часом?



ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ +
Авторские куклы, отличная анимация, интересная стилизация под сказки викторианской эпохи.

МИНУСЫ -
Игра слишком короткая, повторные реплики рассказчика нельзя пропустить, решение некоторых задач неочевидно.

РЕЗЮМЕ ✓
Достойный наследник творений «Союзмультфильма». С интерактивными элементами.

По дороге из Южной Америки домой знаменитая мореплательница решила навестить любимых племянников.

ной. Любителям драйва и крутых сюжетных поворотов в здешем лесу делать нечего. Действие развивается, если так можно выразиться, «вширь» – про каждую козявку, цветок, гриб с поляны Марта постоянно делает записи в дневнике, снабжая всех желающих полезной в быту информацией. Мы узнаем, что мухоморы есть нельзя, что подорожник лечит от ушибов, а в лисичках не бывает червоточин, и еще уйму всего. Наблюдения можно не только прочесть, но и прослушать. Ну и, разумеется, для маленьких исследователей (и их любопытных старших коллег) в каждую сцену

поместили изрядное количество предметов для разглядывания. С подробными пояснениями голоса-за-кадром. Досадно только одно – за множеством комментариев порой сложно разглядеть то единственное действие, которое подтолкнет сюжет дальше. Даже силуэты нужных предметов внизу экрана помогают не всегда. Между тем весь рассказ – один день из жизни мышшиного семейства.

«Там роятся бегемотки...»

Про великолепных кукол Наташи Фадеевой мы уже писали. В большинстве сцен они смот-

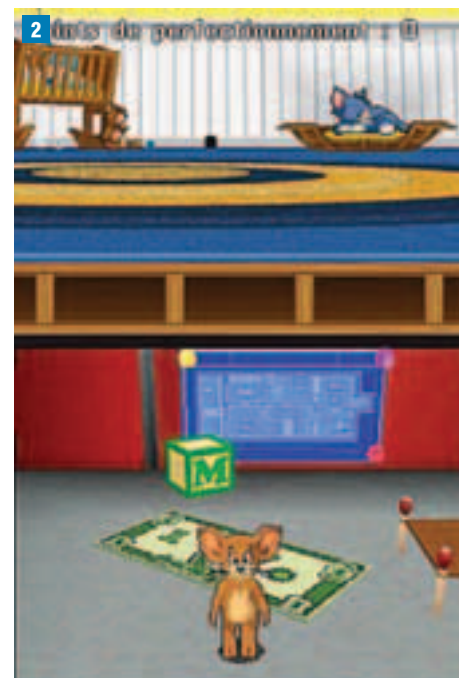
рятся потрясающе, но даже у супермоделей бывают невыгодные ракурсы, нашлись они и у грызунов. В профиль, например, они выглядят не совсем удачно – в достаточно длинных анимационных вставках, где герои переходят из одной части леса в другую, все недостатки фигур можно подробно рассмотреть. Не самым удачным был выбор исполнителей главной композиции. В этой роли оказались участники группы «Подарки», сочинившие музыку к игре. Речь не о том, что прожженные рокеры неспособны придумать детскую песню, – очень даже способны, и опус про «бесконечный

лес» это подтверждает. Загвоздка в том, что в рокеры обычно не берут людей с голосом Клары Румяновой (который, кстати, очень бы подошел этой песне)... а те, которых берут, вырабатывают у себя совсем иной вокальный стиль, и перестроиться им сложно. Пожалуй, лучше было попросить спеть кого-нибудь из актеров озвучания. Впрочем, заметно, что рокеры, как и все прочие, старались изо всех сил. По большому счету, существенный недостаток у игры только один – она слишком короткая. Что для пилотного проекта простительно и понятно, но уж больно обидно уходить из леса. Для всех, кто успел сродниться с семейством Морзел, есть одно утешение – к выходу готовятся сразу два продолжения мышшиных историй. **СИ**



Томо- и Джерриграфия

Первые мультфильмы про Тома и Джерри были сняты еще в 1940 году и с тех пор завоевали популярность во многих странах мира. Компьютерные игры по мотивам сериала начали делать, разумеется, гораздо позже. В 1990 году вышла Tom & Jerry Cat-astrrophe для PC, и с тех пор новые приключения героев появлялись на самых разнообразных платформах, от NES до PlayStation 2. Tom & Jerry Tales, приуроченная к выходу одноименного продолжения котомышиной серии, была разработана командой Sensory Sweep не только для DS, но и для ее бедного родственника, то есть, простите, «старшего братика» Game Boy Advance. Графически версия для GBA гораздо больше напоминает рисованный мультфильм (спрайтовая она, другими словами), но качество анимации все-таки пониже. Действие развивается в тех же шести комнатах, а мышинье бега перемежаются разнообразными мини-играми – пожалуй, даже более разнообразными, чем на DS. Однако и эта версия вышла весьма короткой – настолько, что оба картриджа стоило бы прогнать в одной упаковке по цене одного «полнометражного» проекта.



1 Для игры была написана оригинальная звуковая дорожка, так что знакомых мелодий вы не услышите. Зато контекстное изменение музыки вполне отвечает традициям мультсериала.

2 Скромные (особенно по началу) апартаменты Джерри. На стене – карта дома, она же меню выбора уровня.

3 Разя цели без промаха, можно заработать бонус-умножитель. Без него в режиме Break не побегать.

TOM & JERRY TALES

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Nintendo DS

▶ ЖАНР:

racing, special

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos Interactive

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

нет

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Sensory Sweep

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОНЛАЙН:

www.eidosinteractive.co.uk/games/info.html?gmid=197

каждая серия – уже готовый сюжет для игры. Один убегает, другой догоняет.

Впрочем, разработчики сосредоточились больше на первой половине этой формулы. Другими словами, играть мы будем исключительно за Джерри, и из четырех игровых режимов Том явно фигурирует только



▶ Автор:

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

СТИЛУС УПРАВЛЯЕТ МЫШЬЮ

Н азначение амперсанды, заменяющего бесконечно длинное «and» в названии мультсериала Tom & Jerry, прямо противоположно его функции в заголовках вроде Jak & Daxter и Ratchet & Clank. Если в данных играх персонажи, стоящие по обе стороны вычурной загогулины, являются союзниками, то Том и Джерри, как известно любому первокласснику, – заклятые враги. Соответственно, каждая серия – уже готовый сюжет для игры. Один убегает, другой догоняет.

В одном. Три других представляют собой нечто вроде гонок с препятствиями по невидимым рельсам – двигаться вправо и влево в пределах экрана можно, но основная линия движения predetermined, и ушастый герой то и дело совершает резкие повороты без вашего вмешательства. Управлять протамышистом можно одной (любой) рукой – правши бегают крестовиной и прыгают кнопкой L, левши «рулят» Y и A, а скачут, нажимая на R.

Что мышь гряущий нам готовит

В режиме Time вам нужно добраться до конца трассы за ограниченное время. Подбирая огненные сыры, ускоряемся; лопаем ледяные – тормозим; кусочки «с душком» и вовсе на время выводят героя из строя,

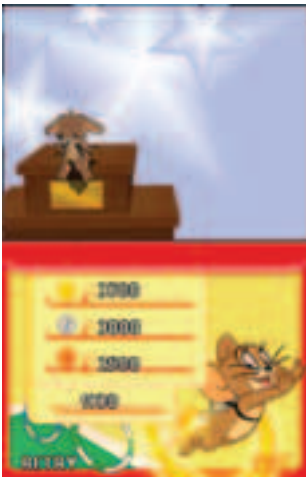
а чёрно-белый сыр (зазеркальный?) меняет право и лево, сбивая управление. А ведь на трассе еще раскиданы различные житейские препятствия, вроде растаявших леденцов и канцелярских кнопок – наступать не рекомендуется! Режим Speed, к сожалению, сделан не по мотивам когда-то популярного фильма. Хотя Джерри и нацепляет на спину реактивный ранец, он не будет взрываться, если его скорость окажется ниже 50 миль в час. Существует другая опасность – в ранце может кончиться горячее, и летучая мышь бесславно сойдёт с дистанции. Поэтому надо ловко рулить, подбирая новые баллоны, которые заодно придадут бескрылому авиатору ускорение. И попробуй тут не озаботиться сбором разноцвет-

ных колечек на трассе – именно их суммарной «стоимостью» определяется победа. Бега в стиле Break, Джерри должен по пути расколошматить как можно больше хрупких предметов. Хватаем стилус во вторую руку и – огонь, беспощадный огонь по ненавистным вазам, садовым гномам, грампластинкам, фаянсовым кисам и очкам (ибо нечего очки по полу раскидывать)! Полезность сырных бонусов инвертируется – горящих кусочков надо бояться, как огня, а вот ледяной bullet-cheese-time придётся кстати – чтобы не проскочить влопыхах мимо цели. «Стреляем», кстати, тоже сыром – зажрался Джерри, не иначе. Хотя запасов еды в его норке что-то не видать – мышонок явно живёт одним днём.



СЕКРЕТ!

В игре существуют две концовки. Чтобы получить «хорошую», пройдите последний уровень (Bedroom) в режиме Touch Time, затем дождитесь появления кнопки в финальном ролике и коснитесь ее стилусом. Чтобы увидеть «плохой» финал, кнопку взаглу проигнорируйте.



4 Если Джерри будет слишком вяло убегать от Тома, кот настигнет его, и тогда вас ждет «сцена в красном тоннеле», где надо быстро изобразить случайно выбранную комбинацию движений стилусом.

5 Зеленые колечки – самые «дешевые». Настоящая охота идет за красными, синими и особенно – за золотыми.

6 Вы помните, что облагательница этих ног когда-то была негритяжкой? Ахтунг, Майкл Джексон в юбке!

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ +

Разнообразие игровых режимов. Правильное, уместное использование стилиста. Слегование духу оригинального мультисериала (хотя... кигаться сыром?).

МИНУСЫ -

Игра добровольно разрешает игроку сократить и без того немногочисленные часы геймплея. Нельзя играть за Тома – нет и мультиплеера.

РЕЗЮМЕ 📝

Будь у домика хотя бы второй этаж, оценка тоже могла бы подрасти на балл-другой.

Когда рядом с кроваткой Джерри появляется роботизированная девчонка-мышка, воображение уже рисует сцены мышиногo киберсекса...

Мышь в колесе

Итак, получив золотую медаль в любой из трёх перечисленных дисциплин, мы открываем для этого же уровня самый интересный режим – Touch Time. После небольшого вводного мультика Джерри оказывается бегущим по «рельсам» от наконец-то проснувшегося Тома. На этот раз рваные когти перемежаются сценками в стиле наших любимых «Элитных агентов Оздана». Например, когда Джерри подбегает к батарее, на экране появляется светящееся колесо, которое надо быстро-быстро раскрыть стилусом, – тогда герой откроет вентиль и ошпарит котейку паром. Диапазон сти-

лусных упражнений довольно широк – и «быстро ткни в нужные точки», и «аккуратно прокати шар по линии», и «заштрихуй указанную зону, не выходя за края». Наградой каждый раз будет сценка в духе оригинального мультика, только, пожалуй, без излишнего садизма и сумасшедших трансформаций героев, зато в полнейшем 3D. Полигонов героям не хватает (а местами – в усах, например, – их, наоборот, многовато), но в целом заставочки смотрятся не хуже рисованной анимации.

Мышочек с подарками

Время между вылазками Джерри проводит в своей трёх-

комнатной норке, где хранится награбленное добро. Помимо «подарочков», которые можно подобрать прямо на трассе, герой получает «очки улучшения», с помощью которых можно превратить ванну-чашку в ванну-чайник, а койку-спичечный коробок – в роскошную кукольную кроватку. Когда рядом с этой кроваткой появляется роботизированная девчонка-мышка, воображение начинает рисовать сцены разнузданного мышиногo киберсекса. Но зря – игрушка неинтерактивна, и лишь захламляет собой интерьер, хотя с другими предметами связаны забавные сценки – например,

ныряние мордой в пол с кучи детских кубиков. Немудрено, что у Джерри такая сплюснутая физиономия – в профиль это очень хорошо заметно. Однако гораздо более значительный недостаток игры – её крайне низкая продолжительность. В доме хозяйки Тома всего 6 комнат. Теоретически, конечно, это означает 24 уровня в четырёх режимах, но практически вам достаточно пройти лишь 11 из них, чтобы добраться до концовки. С одной стороны, это удобно – если вы души не чае в битве посуды и недолюбливаете реактивные гонки, можете закончить игру, чередуя Break и Touch Time. С другой – Tom & Jerry Tales не настолько длинна или утомительна, чтобы вот так запросто позволить игроку оставить за бортом половину геймплея. ❏

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

UFO: ПРОЗРЕНИЕ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

UFO: Afterlight

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

strategy, real-time, sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Senega Publishing

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«ТС»

РАЗРАБОТЧИК:

ALTAR Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:

http://games.1c.ru/ufo_afterlight/

Есть такая поговорка – «терпение и труд все перетрут». Народная мудрость, как всегда, проста и точна. Судьба сериала UFO от чешских разработчиков из ALTAR Games, возрождающего традиции культовой X-Com – яркое тому подтверждение. Первый блин в лице Aftermath вышел комом, зато продолжение под названием Aftershock получилось на порядок лучше. Но игра по-прежнему была далека от идеала. К счастью, у разработчиков не опустились руки: они целенаправленно продолжали избавляться от детских болезней и исправлять собственные ошибки. Результат не замедлил сказаться.

UFO: Afterlight, или, по-русски, «Прозрение» – пожалуй, самый удачный опыт в данном жанре со времен неоднозначной, но все ещё увлекательной X-Com: Arosalypse. Радость вызывают качественное исполнение, интересные задумки, на удивление приличный сюжет и затягивающий геймплей. Русскоязычным игрокам особенно повезло: локализация удалась на славу. Тут и по-настоящему неплохой перевод, и на редкость достойное озвучение. Немалое количество задействованных актеров дало предсказуемый положительный результат.

РЕЗЮМЕ

Отличная локализация замечательной стратегии – лучшего на сегодня проекта ALTAR Games.



SILVERFALL

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Silverfall

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

role-playing, action-RPG

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Monte Cristo

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Kyiv's Games

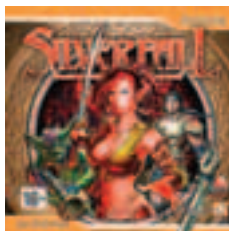
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 2 DVD

ОНЛАЙН:

www.akella.com/ru/games/silverfall

Последние полтора-два года ознаменовались настоящим бумом в жанре action/RPG. Не успевают выйти один проект, как анонсируют, по меньшей мере, ещё два. Особенный размах приобрело «мифологическое направление», возглавляемое детищем Брайана Салливана, Titan Quest: Loki, Numen, Rise of the Argonauts и прочие. По сравнению с этими, хоть ещё и не вышедшими играми, Silverfall смотрится свежо. Необычный мир, «мультиязычная» технология cel-shading, интересные персонажи. Вместе с тем, есть и очевидные недостатки: малое количество нововведений, чудовищные системные требования и тормоза при весьма скромной графике. Движок вообще нуждается в серьезной отладке – ждем патчей. К минусам можно отнести и отсутствие русской озвучки. Это не тот случай, когда оригинальное озвучение представляет собой что-то особенное и его наличие можно оправдать блестящей игрой зарубежных актеров. Тем более что игру делали в Киеве.

РЕЗЮМЕ

Приятный перевод и, в целом, аккуратная локализация оказалась попорчена отсутствием русскоязычной озвучки.



SILENT HUNTER 4: ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Silent Hunter 4: Wolves of the Pacific

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

simulation, submarine

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft Entertainment

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Romania

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:

<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=317>

Признаться, сперва было непривычно видеть русскоязычную версию очередной части Silent Hunter не в знакомом оформлении от «ТС», а с «буковской» обложкой. Несмотря на богатый опыт давнего партнера «Буки», компании «Логрус», некоторые опасения по поводу качества локализации имелись – все-таки, первая проба пера в данной серии. Страхи не оправдались – локализаторы вполне справились с задачей. Увы, совсем без огрехов не обошлось, что особенно обидно, поскольку мы имеем дело с проектом, где историческая достоверность играет немалую роль. Причем ошибки в переводе прямо-таки курьезные например: линкор «Северная Каролина» каким-то немислимым образом превратился в «Северную Королину». Есть еще парочка технических проблем, например, с метрами и футами, для переключения между которыми придется вручную редактировать menu.txt. Ну и, конечно, несовпадение числительных и падежей единиц измерений. Хотя общий уровень локализации достаточно высок. А сама игра, безусловно, заслуживает самого пристального внимания.

РЕЗЮМЕ

Смена одного отечественного издателя другим прошла для сериала практически безболезненно.



TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Titan Quest: Immortal Throne

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing, action-RPG

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Iron Lore Studios

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

▶ ОНЛАЙН:

<http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=291>



Каждому успешному проекту – по дополнению. При уже готовом инвентарии и технической базе время разработки и её стоимость существенно уменьшается, а поклонники оригинала обеспечат предсказуемо высокие продажи. И тут уже разработчикам предстоит пройти проверку на добросовестность. Кто-то быстренько склепает нечто неудобоваримое, а кто-то подойдет к делу со всей ответственностью. Товарищи из Iron Lore оказались из второй категории. Ничего особенного в Immortal Throne вы не найдете, стандартный набор «добавок»: четвертый акт кампании, новое древо умений, куча невиданного оружия и брони. Но все это сделано очень качественно и с должной тщательностью внедрено в оригинальную игру. Локализация у «Буки» получилась на уровне самой Titan Quest: хорошо, но с мелкими огрехами. Порадовало содержание DVD-бокса, где помимо переведенного руководства пользователя нашлось место и плакату. Да, и не забудьте, что для Immortal Throne требуется наличие лицензионной копии Titan Quest.

РЕЗЮМЕ

Стабильность – признак мастерства. очередной пример качественной работы отдела локализации компании «Бука».



THE SHIP: ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

The Ship

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter, first-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Mindscape

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Outerlight

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.6 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 CD

▶ ОНЛАЙН:

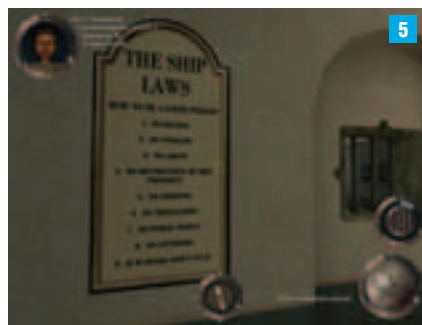
http://games.1c.ru/the_ship



Сегодня оригинальные игровые проекты – большая редкость. Безликие «развлечения на вечер» заполнили полки магазинов, почти не оставив места для экспериментов. Таких, как The Ship. Задумка проста и почти гениальна – онлайн-шутер, в котором нужно не отстреливать недругам головы и копить фраги, а сыграть роль в большом «спектакле» на отдельно взятом пассажирском корабле. Наша задача – убить определенного человека, находящегося на борту. Но не так-то все просто – вырезать все живое не получится, мигом схватят и посадят за решетку, сняв с банковского счета солидную сумму. Поэтому включайте мозги и вспоминайте навыки, приобретенные в играх сериала Hitman. К тому же мы не знаем жертву в лицо, только имя. Так что приготовьтесь пересмотреть со всеми обитателями судна. Вообще, действие здорово напоминает игру «Мafia» (нет, не компьютерную). К локализации претензий нет, за исключением непереведенных надписей на текстурах. Не забудьте только, что игра требует активации через Steam, а следовательно, подключения к Интернету.

РЕЗЮМЕ

Очень необычная игра обзавелась приличной локализацией. Требуется подключение к Интернету!



TMNT. ЧЕРЕПАШКИ НИНДЗЯ

▶ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

TMNT

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

action, platform, 3D

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft Entertainment

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GFI / «Руссобит-М»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Montreal

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.tmntgame.ru/>



Выход нового полнометражного мультипликационного фильма про черепахек-ниндзя буквально вернул к жизни захиревшую было торговую марку. Несмотря на благосклонную реакцию кинокритиков и фанатов, мультфильм не взорвал чарты, зато спокойно отбил бюджет. Вместе с выходом в прокат картины детских и ностальгирующих взрослых завалили побочной продукцией: фигурки, футболки и, конечно же, игры для консолей и PC. Нет нужды рассказывать, чем, как правило, обогатятся игры по фильмам. Чуда не произошло и в этот раз. Впрочем, студия Ubisoft Montreal старалась и как смогла перенесла наработки по «Принцу Персии» в TMNT. Получилось местами задорно, местами невероятно скучно. А вот образцово-показательную локализацию видеть всегда приятно. GFI и «Руссобит-М» явно не пожалели средств на русскоязычную версию: превосходная озвучка и бережная работа с немногочисленными текстами.

РЕЗЮМЕ

Возвращение черепахек-ниндзя состоялось. Классная локализация средней игры.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Место, куда Зевс низвергнул Крона и титанов:

1. Марианская впадина
2. Элизийум
3. Тартар

2. Самые большие линейные корабли в истории:

1. Ямато и Мусаси
2. Айова и Нью Джерси
3. Потемкин и Ростислав

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 июня. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 09/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 06 (228)

Мирослав Гурняк
(Череповец).

Правильные ответы – Северная Венеция (Б) – Зевс (Б).

1 Чужеса терраформинга – цветущий и благоухающий Марс.

2 Релевая система проста, но не примитивна.

3 Линкор «Ямато», гордость японского военно-морского флота.

4 «Всех убью, один останусь» – девиз Titan Quest.

5 Прямо-таки, девять заповедей. Изменения по сравнению с классическим вариантом видны вооруженным взглядом. Только вот перевести забыли.

6 Леонардо что-то последнее время косит под Индиану Джонса и Лару Крофт.

БРАТЬЯ ПИЛОТЫ. ДОГОНЯЛКИ

ПЕКЛО

DROD: ДВОРЦОВЫЕ КАТАКОМБЫ

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Братья Пилоты. Догонялки

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

action.platform.2D

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Atari

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«IC»

РАЗРАБОТЧИК:

DiP Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD

ОНЛАЙН:

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

pilot_dogonyalki



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Burn

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

shooter.first-person.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«IC»

РАЗРАБОТЧИК:

Destan Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

ОНЛАЙН:

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



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

DROD. King Dugan's Dungeon

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

special.logic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Caravel Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 800 МГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

ОНЛАЙН:

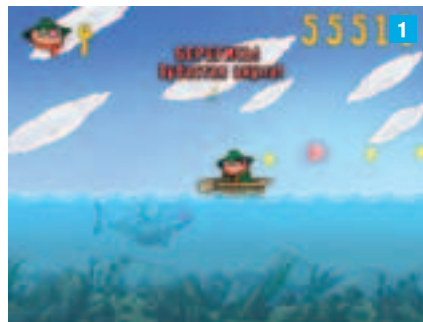
[http://ru.akella.com/](http://ru.akella.com/Game.aspx?id=889)



Сериал про двух забавных детективов, Шефа и Коллегу, воистину нескончаем. Как ни закармлины многочисленными квестами про неугомонную парочку игроки, тем не менее, они продолжают проявлять интерес к играм под маркой «Братья Пилоты». Ничем иным, как коммерческим успехом не объяснить появление все новых и новых проектов. Разогнавшийся конвейер и не думает останавливаться: на сей раз нас вместо квеста ждет классический платформер. Бредовый, но достаточно забавный сюжет уже давно стал визитной карточкой сериала. Злодей Карбофос похитил маленького Змея-Горыныча, в результате чего в сказках все пошло наперекосяк. Более того, сказочные истории исчезли с книжных страниц, чего наши brave герои стерпеть уже не могли. Придется носиться по восьми большим уровням, разбитым на несколько этапов каждый, и спасти положение. Все вроде бы и неплохо, но не цепляет, даже несмотря на наличие забавных мини-игр. Правда, «Догонялки» предназначены совсем юным игрокам, и им наверняка придется по душе.

РЕЗЮМЕ

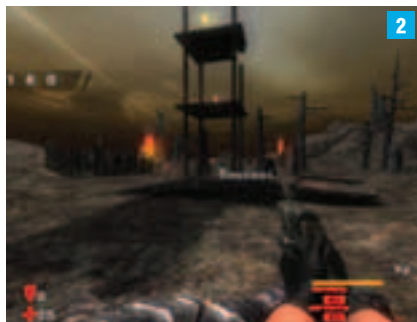
Неплохой платформер про культовую парочку сыщиков, но без изюминки.



Сделать Quake III: Arena – заветная мечта многих разработчиков. Чем это обычно заканчивается, мы все хорошо знаем. Мутная графика с блеклыми спецэффектами и текстурами низкого разрешения, отвратительный искусственный интеллект ботов, непродуманный набор оружия, слабый дизайн уровней и вечно пустующие сервера – непереносимые приметы подобных проектов. Спрашивается: зачем вообще браться за создание такой низкокачественной игры? Вопрос, конечно, риторический – пока покупают, игры наподобие «Пекла» будут выходить. Игра, по сути, являет собой прямое заимствование идей Quake 3 и некоторых черт украинской Firestarter. Причем заимствование неудачное. Уже через полчаса после запуска складываются не самые лучшие впечатления от увиденного. Русскоязычное название игры, «Пекло», тоже вызывает вопросы. Невольно обращаешь внимание на вышедший практически одновременно с этим проектом фильм, не имеющий к игре ни малейшего отношения.

РЕЗЮМЕ

Совершенно вторичный продукт низкого качества. К употреблению малопригоден.



Ох, не зря в детстве родители заставляют своих детишек мыть руки и убираться в комнате. Выработанные привычки могут не просто пригодиться, но и спасти вам жизнь. История короля Дугана – яркое тому подтверждение. Венценосный монарх в детстве явно был очень непослушным мальчуганом. В результате все многоуровневое подземелье его королевского замка заполонили огромные тараканы. Дезинфекция не помогает, все вызванные специалисты были съедены в мгновение ока, и даже косточек не осталось. В критический час спасти королевство вызвался храбрый рыцарь Битро, то есть мы. Игра представляет собой классическую логическую головоломку, где нам придется очищать огромные уровни от полчищ гигантских насекомых, решая загадки с дверями. Все не так просто – здесь вам не action/RPG, так что придется думать, прикидывая, как бы в как можно меньшее количество ходов решить задачу. И не потому, что ходы ограничены, а потому, что тараканы не ждут, нападая скопом. Неплохая разминка для ума.

РЕЗЮМЕ

Одна из лучших логических игр последних нескольких лет.



1 Весло – слабый аргумент против зубастой акулы.

2 Главное – добраться до автомата, а там нас уже ничто не остановит.

3 Это пока тараканов нет, а потом их будут целые орды.

У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

ВЫБОР



Command & Conquer: the First Decade (US)

1890 p.



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

2295 p.



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (RUS, BOX)

810 p.



Resident Evil 4 (US)

1755 p.



Elder Scrolls IV Oblivion Collector's Edition

2700 p.



Sid Meier's Civilization IV: Warlords Expansion Pack (EURO)

1350 p.



World of Warcraft: Burning Crusade Expansion Pack (UK Version)

1269 p.



Prey (US)

2025 p.



Final Fantasy XI: The Vana'diel Collection 2007 (US Version)

1485 p.



Gothic 3 (US)

2160 p.



Need for Speed Carbon Collector's Edition

1850 p.



Titan Quest Immortal Throne DVD Expansion Pack

1485 p.

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ
МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

НОВОСТИ MMORPG



1 DDO провел клонирование

Генетического насилия избежали лишь новички. Для всех тех, кто любит отламливать баги и пробовать новые, зачастую весьма сырые и спорные опции, кто готов тратить личное время на развитие не принадлежащего ему проекта, короче, для всех бета-тестеров Turbine приготовила сюрприз. После нескольких месяцев спорадических появлений Risia Preview Server заработал в онлайн на полную катушку – 24 часа в сутки. Теперь у Dungeons & Dragons Online: Stormreach (<http://www.ddo.com>) появилась постоянная площадка для пререлизной отработки дополнений и нововведений. А для пользователей Risia это еще один мир DDO, почти не отличающийся от привычного. Превидя трудности с населенностью Risia (тут запланированы откаты и даже обнуления игрового мира), в Turbine решили подстраховаться и... клонировали на этот сервер ВСЕХ персонажей, созданных до 24 декабря 2006 года, со ВСЕХ игровых серверов DDO. Клоны сохранили имена (при совпадении добавляется название «родного» сервера), вещи и деньги, но утратили социальные связи (членство в гильдии, списки друзей

и т.п.). Обратите внимание: прописать персонажа на Risia для игры недостаточно, его хозяину придется установить отдельный клиент DDO (<http://ddodl.turbine.com/installers/DDORisiaSetup.exe>). Также на тестовый сервер не попадут те, кто имеет лишь пробный (trial) аккаунт DDO.

2 LOTRO предлагает стать отцом

В отличие от реальной жизни, на этом можно здорово сэкономить.

Как вы знаете, европейская премьера The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar состоялась 24 апреля. Чуть раньше, подогревая интерес к этому событию, Codemasters Online Gaming предложили поклонникам Толкиена раскошелиться на предзаказы. Помимо обычных бонусов, вроде шести стикеров, игровой вещи и попадания в LOTRO на десять дней раньше более жадных собратьев, европейских геймеров привлекали оригинальной возможностью стать «Отцом-основателем Властелина Колец» («Founder of The Lord of the Rings Online»). Если вы стали «отцом-основателем», то можете либо получить пожизненный доступ в The Lord of the Rings Online (всего за каких-то

\$99.99 / EBPO 149.99), либо оплачивать игровое время по сниженным расценкам (6 месяцев – \$35.94 / EBPO 53.94, что составляет \$5.99 / EBPO 8.99 в месяц).

Насколько удачно прошло размещение предзаказов на LOTRO, на момент написания этой заметки понять было нельзя. Зато уже известно, что менее чем за месяц до старта MMORPG отряд ее бета-тестеров так и не был до конца сформирован – оставалось еще много свободных мест. А отсутствие ажиотажа на бета-тесте – это очень нехороший признак.

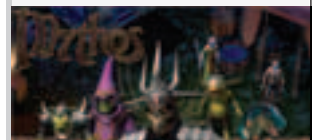
3 Huxley под микроскопом

Ой, это все-таки MMORPG! Раскручивая изо всех сил Huxley (<http://www.webzengames.com/Game/Huxley>), корейские разработчики из Webzen упорно именуют проект «Massively Multiplayer Online First Person Shooter» (MMOFPS). Между тем, после представления игры на последней Game Developers Conference, у публики сложилось мнение, что Huxley – самая обычная MMORPG. Вот с трудом найденные критиками отличия от классических онлайн-ролевых (и то – с боль-

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Североамериканский оператор Internet Gaming Gate принял окончательное решение: ales of Pirates будет бесплатной (free-to-play). Более того, всем нынешним бета-тестерам сохраняют их аккаунты и персонажей. TOP (<http://www.talesofpirates.com>) – это уже третья, наряду с Myth War Online и Voyage Century, бесплатная MMORPG в обиходе IGG.



Разработчики из Flagship Studios также пересмотрели бизнес-модель выходящей в конце 2007 года MMO RPG/FPS Mythos (<http://www.mythos.com>). Игру можно будет бесплатно загрузить и также бесплатно использовать. Как Flagship Studios собираются окупать расходы, не объявлено. Есть лишь намек, что запуск Mythos позволит Flagship Studios отладить сетевые технологии, которые она также использует в грядущей и более раскрученной Hellgate: London.



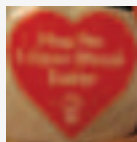
Game Entertainment Europe (GEE), основной европейский издатель онлайн-игр, и SPILL Group, крупнейший провайдер онлайн-игр, подписали договор о сотрудничестве по продвижению всех MMOG, издаваемых GEE, на многочисленных порталах SPILL Group (совокупная посещаемость порталов – 2 миллиона человек в день). Результаты не замедлили появиться. Всего за 4 недели Martial Heroes (<http://www.martialheroes.eu>), последняя MMORPG от GEE, приобрела 35 тысяч новых регистраций.



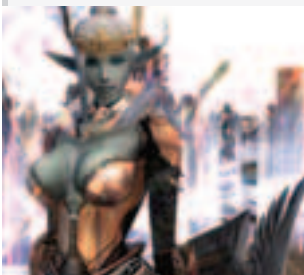
Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



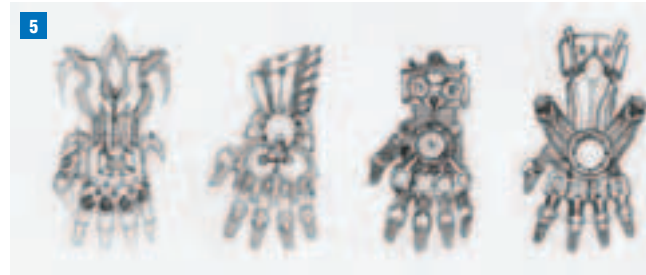
Китайский оператор онлайн-вых игр Moliyu своеобразно подошел к снятию бана с провинившихся игроков. Moliyu потребовал их крови, причем совершенно буквально: каждому из 120 тысяч геймеров, отлученных от Cabal Online за хакерство, предложено сдать по 500 мл красной жидкости. Вынужденные донорские акты состоятся в госпитале г. Нанджин (Nanjing), после чего в течение трех дней аккаунты доноров разблокируют. Кстати, обычная плата за сдачу крови в Китае – \$12.



Interlude – очередное обновление Lineage II: The Chaotic Throne (<http://www.lineage2.com>). Выход Interlude намечен на лето, и под это дополнение уже запущен тестовый сервер. Над апдейтом работало шестьдесят человек (ролик об их достижениях можно посмотреть по адресу http://www.lineage2.com/pds/pds_movie.html, 84 Мбайт), и не так давно ведущий дизайнер Lineage 2 рассказал о заготовленных сюрпризах и изменениях. В новой игровой зоне Primeval Isle появятся динозавры, включая классического T-Rex. Чтобы дать шанс игрокам победить Короля динозавров, вводится новый навык «ловли» (capturing skill). Пополнится список рейдовых боссов и монстров – он на Primeval Isle начинается с 20-го и заканчивается 86-м уровнем. Есть и еще один мега-босс по имени Sailren (87 уровень), однако в его подземелье можно попасть, лишь выполнив специальный квест. Косметические изменения произойдут в интерфейсе, появится возможность комбинировать предметы, а вот переноса персонажей со «старых» серверов на Interlude не предвидится (сейчас в Lineage 2 работает 10 серверов с двумя вариантами «серверного времени»).

шими оговорками): вид от первого лица и грандиозные битвы в режиме Deathmatch. Ну а остальные опции позволяют смело причислить Huxley к разряду MMORPG (постоянно существующий игровой мир, развитие персонажа, квесты, кланы и т.п.). В игре будут две управляемые игроками расы – Sapiens (люди) и Alternatives (мутанты) – и одна раса NPC (Hybrids, гибриды). Каждая имеет два подвида и три школы ведения боя (подобие классов). Внешний вид героя можно менять огромным количеством способов, и, более того, члены одного клана оденутся в одинаковую униформу со знаками различия. У каждой расы будет по городу (кстати, в городе игра переходит к виду от третьего лица) с магазинами и т.п. На одном сервере смогут одновременно сражаться до 5 тысяч человек. Выход Huxley намечен на конец этого года.

EVE Online разрешила разговоры ...однако уговоры отменяются по тарифу. CCP Games и Vivox (<http://www.vivox.com>), разработчик систем голосового общения по технологии VOIP для онлайн-игр довели сотрудничество до победного финала – в марте выпущено обновление Revelations 1.4, после которого в EVE Online (<http://www.eve-online.com>) заработала голосовая служба EVE Voice. Соответственно, 160 тысяч активных фанатов EVE Online получили возможность подлететь к незнакомому кораблю и так вот запросто спросить: «Как там идет добыча?» В бочке меда, как всегда, оказалась ложка дегтя. Бесплатно EVE Voice (<http://www.eve-online.com/voice>) можно использовать лишь первые тридцать дней после регистрации, а затем за опцию придется платить – минимум \$9.95 в год. Поклонники EVE Online в раздумье: продолжить ли использовать сторонний голосовой сервис вроде Ventrilo и Teamspeak (аренда кланового сервера – около \$20/мес.), или переходить на EVE Voice (\$9.95/год с каждого пользователя). Напомним, это уже пятое внедрение технологии Vivox в онлайн-игры. Голосовой чат EVE Online «держит» до 200 человек на канал и позволяет общаться не только друг с другом или с членами одной корпорации, флота, альянса, но и проводить «групповые конференции» уровня squad/gang. Важная особенность EVE Voice – тесная интеграция с картой – система подсказывает, кто и откуда говорит.



Холодное оружие мира W.E.L.L. online

Кто со spellганом к нам придет, тот от меча и погибнет.

Компания Sibilant Interactive приоткрывает завесу тайны над холодным оружием мира многопользовательской ролевой онлайн-игры W.E.L.L. online. Солдаты и наемники всегда рассматривали клинок как инструмент для убийства, однако в любую эпоху находились ценители, которые видели в оружии предмет искусства и проводник тончайших энергий, использовали его в ритуалах и жертвоприношениях. Длинные и короткие мечи, кинжалы, алебарды и копья – любое холодное оружие постоянно совершенствовалось. Серьезно пошатнуло его позиции создание первых стреляющих посохов – spellганов, которые можно было дать в руки простому солдату, не имеющему магического образования. Постепенно spellганы начали вытеснять привычные мечи и алебарды из повседневного обращения. Менялась и тактика ведения боя, но холодное оружие оставалось в арсенале любой армии. Spellган мог дать осечку или просто взорваться в руках, запас энергии в аккумуляторах мог иссякнуть, и тогда солдаты шли в атаку, сжимая в руках проверенные мечи и копья. Ближе к концу Войны технологии проводников и аккумуляторов были значительно усовершенствованы, и в обоих союзах стали разрабатываться проекты по внедрению проводящих контуров в элементы холодного оружия. Первые образцы вышли из мастерских Альянса Трех: именно ящеры создали удачные гибриды, сочетающие в себе преимущества холодного оружия и силу магического воздействия. На текущий момент в мире W.E.L.L. существует огромное многообразие видов холодного оружия: гражданского, полицейского и военного. Представители криминальных династий хранят древнее заколдованное оружие; войска специального назначения используют высокотехнологичные клинки, которые производят гигантские маготехнические корпорации. Благодаря внедрению маготехнологии широкое распространение получили боевые веера и хлысты. Применение заклинаний-проводников и кристаллических аккумуляторов значительно повысило их боевую эффективность, ранее считавшуюся крайне низкой. В зависимости от личных пристрастий воин может вооружиться энергетическим мечом или архаической алебардой, боевым веером или хлыстом. Для ближнего контактного боя пригодятся боевые энергетические перчатки, силовые когти или кастеты. **С**

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

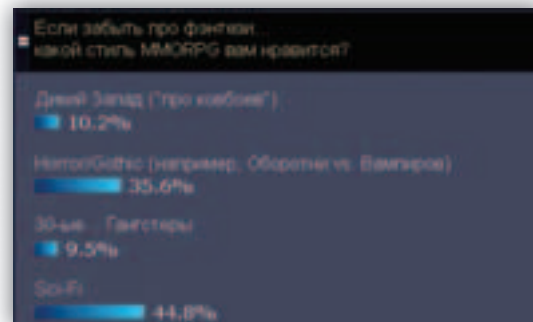
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2
Final Fantasy XI	http://www.playonline.com/ff11us	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.1
Star Trek Online	http://startrek.perpetual.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
Huxley	http://www.webzengames.com/Game/Huxley	7.0

Опрос общественного мнения



И в самом деле, может ну ее, эту фантези? Пусть расцветают другие жанры и стили! Но какие? У 35.6% геймеров ответ готов: только Horror/Gothic, ведь это тоже сказка, только страшная. 44.8% опрошенных хотели бы пожить в Sci-Fi вселенной, пусть даже и виртуальной. По отдельности любителей гангстерских и исторических ролевых можно не принимать во внимание, но в сумме-то их почти 20%, а значит, шанс на появление ковбойской MMORPG все-таки сохраняется.

Источник: MMORPG.com, опрошено 21 719 человек.



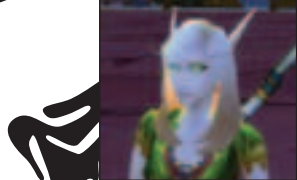


Блондинка в Азероте

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

БЫТЬ ИЛИ ВСЕ-ТАКИ НЕ СТОИТ?

КТО СКАЖЕТ, ГДЕ ТЕ ДНИ, КОГДА КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРОЙ НАЗЫВАЛОСЬ БЕСКОНЕЧНОЕ РАСТАСКИВАНИЕ ШАРИКОВ LINES ПО НУЖНЫМ КЛЕТЧКАМ? АХ, ЕСЛИ БЫ МОЖНО БЫЛО ВЕРНУТЬ ЭТИ ПРЕКРАСНЫЕ МГНОВЕНИЯ! В ПОСЛЕДНИЕ ДНИ СУРОВЫЙ СОЦИАЛЬНЫЙ БЫТ WORLD OF WARCRAFT ОКАЗЫВАЕТСЯ СЛИШКОМ СЛОЖЕН ДЛЯ МОЕЙ ОЧАРОВАТЕЛЬНОЙ ГОЛОВКИ. ПОЖАЛУЙ, МНЕ НУЖЕН ОТПУСК. Я УСТАЛА ОТ ИГР.

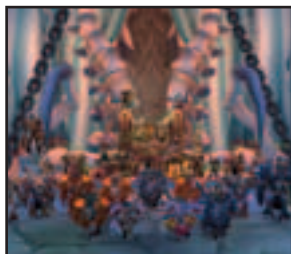
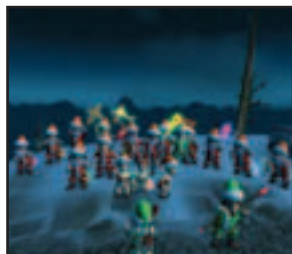


По моим скромным понятиям, компьютерные развлечения должны отвлекать от повседневных забот. Нет, радовать. Нет-нет, дарить ощущение беззаботности. Никакого нравственного выбора, понимаете? Никаких мучительных «быть или не быть», «тварь я дрожащая или право имею» — этих вопросов хватает и в жизни, зачем повторять их еще и в параллельной реальности? Однако человек — народ непостижимый, они мало того что старательно усложняют жизнь другим и себе, они делают это и в играх! Вообразите картину из какой-нибудь утопии начала восьмидесятых. Очередь в магазин. Ожидающие переминаются с ноги на ногу, возбужденно что-то обсуждают, мнут в ладошках дензнаки, чтобы через минуту подойти к прилавку и обменять их на картонную или пластиковую коробочку. Следующие полгода они плохо спят, мало едят, у них портится цвет лица, зрение и нервы. Зато каждый месяц они исправно оплачивают то, что довели их до подобного состояния. А теперь загляните в любой магазин электроники и подойдите к стенду с играми. Добро пожаловать в будущее. Когда случился этот перелом, теперь сказать сложно, однако можно совершенно обоснованно утверждать, что с появлением онлайн-игр кро-

хотная трещинка в самой сути компьютерных забав расплзлась до размеров хорошего каньона. И уж само собой, не игры как таковые стали причиной всему, а все те же люди, которым, как известно, всегда мало. Мало забот? Выбор между «убить или оставить в живых того спрайтового солдатика», или «разрешить моему ручному тигренку есть людей или все-таки наступать по плюшевому носу» уже сам по себе принесил немало хлопот впечатлительным личностям. Вопрос «стоит мне пойти вечером в клуб или все-таки завершить этот чертов гильдейский поход?» способен вывести из равновесия кого угодно. Выбирать всегда сложно — но это становится просто мучительно, когда в деле замешаны живые люди. Появление гильдий и сообществ в играх поставило само существование объективной реальности под вопрос. К чему вообще идти на работу (сдавать квартальный отчет, кормить рыбок или детей, ехать за визой, делать уроки), когда друг и товарищ, не раз спасавший вас от лап кровавожадных дренеев, просит помощи? А как можно отказать, когда именно вас ожидает двадцать человек, живущих в разных часовых поясах и объединившихся ради общей цели в тот самый миг, когда родственники в кои-то веки решили собраться за одним столом. Дело, видимо, в том, что подвиги и опыт, накопленный

в компьютерной реальности, выглядят иногда веселее. Тут — сплошная конкретика: убит дракон, найдена на аукционе и куплена шляпа, достигнут 70 уровень. Там — жизненные достижения слишком призрачны: сданы три экзамена из пяти, просмотрены еще два сезона любимого сериала, куплены билеты на субботний фильм, посуда вымыта до блеска и стоит на полке... Мелко, нет того размаха. Если же люди с подобным мировоззрением создают собственную игровую общину, можете быть уверены: ее интересы будут ставиться превыше всего, устав прекрасно разместится на десяти-двенадцати машинописных листах, а новичок, прежде чем вступить в ряды посвященных, должен будет доказать свою профпригодность. Форменное королевство кривых зеркал — забыть обо всем и отправиться штурмовать цифровые карикатуры на уже существующую действительность. Самозабвенно стремиться занять место под виртуальным солнцем, свою нишу в иерархии гильдии. Это — условная «первая ступень». После можно бесконечно забираться в такие дебри, о которых разработчики игр и не подозревали (сгодится любой проект, хоть наш ненаглядный World of Warcraft, хоть Ragnarok Online, хоть тактический пейнтбол на свежем воздухе). Вокруг выполнения квестов или отыскания редких вещей со-

здаются если не культы, то нездоровый ажиотаж — точно. Форумы гильдий не принимают отговорок: «тренировка сегодня в 20:00 по Москве, присутствовать первому и второму составу». Не смогли, забыли, была сессия, директор вызвал «на ковер» — рискуете получить предупреждение, а то и вовсе вылететь из «клуба». Хуже этого могут быть только бесконечные упреки в духе «помнишь, тебе помогли взять щит, а ты подставляешь товарищей». Однако самые немыслимые вещи творятся в специальных «отсутствующих топиках» отдельных кланов. Уважать собственное и чужое время — это, безусловно, хороший тон. Но, извините, иногда записи вызывают лишь недоумение. «Я не смогу присутствовать в игре с 6 по 12 марта — уезжаю к бабушке», «Увы, в среду командировка в Минск, на тренировке не ждите», «Нужно инспектировать офисы в других городах, простите, бить гномов не пойду», или мое любимое: «Завтра встреча в совете директоров — без меня не начинайте». Значит, все-таки сами загоняем себя в беличье колесо? Сидеть сложа руки не получается, где-то внутри зудит желание быть востребованными, незаменимыми. Хотим чувствовать, наконец, что участвуем в общем деле, а для того и сбиваемся в стайки и стремимся к призрачным целям.



Джово-масонский заговор

ЛЕГЕНДЫ МИРА EVE – ШАГ ЗА ГРАНЬ

МЫ НЕ РАЗ ГОВОРИЛИ О ТОМ, КАК МНОГО СЕКРЕТОВ ТАИТСЯ В ДАЛЬНИХ УГОЛКАХ ВСЕЛЕННОЙ EVE, НО НИКОГДА НЕ РАССКАЗЫВАЛИ, ЧТО ЭТО ЗА СЕКРЕТЫ. СЕГОДНЯШНЯЯ КОЛОНКА БУДЕТ ПОСВЯЩЕНА СКАЗКАМ И ЛЕГЕНДАМ EVE ONLINE – ИСТОРИЯМ, КОТОРЫЕ ИГРОКИ С БЛАГОГОВЕНИЕМ ПЕРЕСКАЗЫВАЮТ ДРУГ ДРУГУ, НО СВИДЕТЕЛЕЙ КОТОРЫХ ВРЯД ЛИ КОГДА-НИБУДЬ УДАСТЯ НАЙТИ.



Автор:
Владимир Рыжков
ryzhkov@gameland.ru

Первое место в рейтинге популярности легенд EVE прочно удерживает цена на Guardian Vexor. Guardian Vexor – это галлентианский крейсер, описание которого любой желающий может увидеть в окне рынка, но цену которого невозможно узнать. Она, можно сказать, непостижима. Как рассказал нам один сумасшедший старец, давным-давно, во время одного из внутриигровых мероприятий, игрокам было передано двадцать таких машин – и с тех пор ни одного нового Guardian Vexor в игре не появилось. Сегодня большая часть этих крейсеров уничтожена, и осталось их, вроде бы, всего два – у частных коллекционеров. Однако до сих пор в торговых каналах нет-нет да и появляется какой-нибудь новичок, который спрашивает, сколько стоит Guardian Vexor, и легенда оживает.

Jove Empire – белое пятно на карте и еще одна легенда EVE. Если верить хроникам, таинственным основателям этой империи мы обязаны изобретением Капсулы пилота. Считается, что именно Jove передали прочим, «играбельным» расам технологию производства этих устройств, позволяющих управлять системами корабля при помощи мозговых импульсов. Известно также, что Jove – очень немногочисленная раса. Их, якобы в огромных количествах, косит какая-то ужасная болезнь, возникающая вследствие генетических модификаций, которые джованцы активно применяли, чтобы усовершенствовать себя. Поговаривают также, будто Jove – на самом деле мастера игры. Есть даже несколько скриншотов их кораблей, однако ни одного человека, который мог бы сказать, что сам видел джованский корабль, мы не встречали. На территорию Jove Empire нельзя по-

пасть – все звездные ворота в эту часть космоса отключены. Однако есть легенда о том, что в старые времена нескольким смельчакам удалось туда пробраться – то ли ворота тогда еще работали, то ли им помог какой-то баг. Так или иначе говорят, что пробравшиеся туда пилоты... не увидели ничего. Абсолютно пустой космос – ни пиратов, ни диких дронов, и только висящие в пустоте необитаемые космические станции...

Большинству боевых пилотов довелось испытать на собственной шкуре впечатляющую огневую мощь кораблей CONCORD, местной полиции. Стоит случайно пальнуть не по тому объекту или задеть «умной бомбой» боевого дрона твоего партнера по отряду, как тут же прилетают линкоры CONCORD'a и в считанные секунды превращают тебя в пыль. Разумеется, они способны предотвращать и настоящие противоправные действия, но прославились именно за любовь к несчастным дрончикам, обиженным злыми пилотами, и мирным строениям, оказавшимся под случайным огнем. При этом невозможно найти ни одного свидетеля гибели линкоров CONCORD'a, да и пытаться их уничтожить желающим не находится – но, опять же, есть легенда... Говорят, будто давным-давно бета-тестеры EVE Online, знавшие все игровые лазейки еще до выхода игры, после ее запуска первыми заняли все выгодные зоны космоса, накопили минералов, настроили кораблей и стали такими могущественным, что могли безнаказанно уничтожать всех подряд. Тогда в игре и появился CONCORD, однако при первом столкновении с беспредельщиками новоиспеченная полиция потерпела поражение! Легенда гласит, что после этого смутьянов насильно пересе-

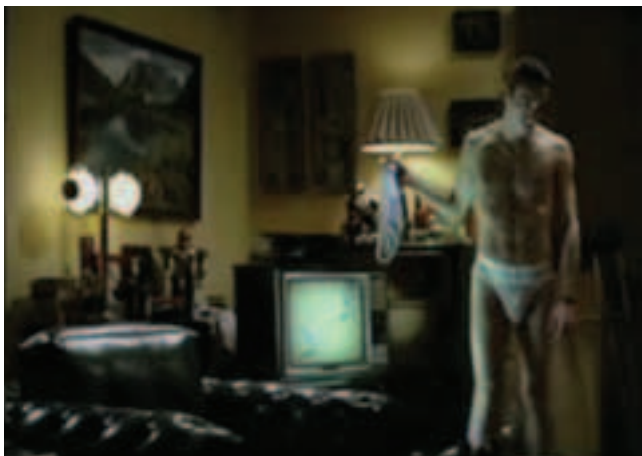
лили в дальний уголок космоса, а около звездных ворот появились турели. Что за лут выпадал из кораблей CONCORD'a, легенда умалчивает. Относительно свежая легенда гласит, что ССР «подыгрывает» альянсу Band of Brothers. Адепты этой легенды без устали продолжают твердить свое, хотя опровержения, возражения и насмешки, высказанные в их адрес, можно было бы издать отдельной книгой. Чтобы не разворачивать эту колонку в спецвыпуск журнала, перескажем историю вкратце: всему виной масонский заговор мастеров-джованцев. Используя свою безграничную власть, они, оставаясь в тени, управляют этим альянсом, чтобы наконец-то совершить невозможное и выиграть в EVE. Внимание! Если вы были очевидцем одной из этих историй или если гербовой орел Федерации Галлент на борту вашего корабля разговаривал с вами, или если при добыче минералов вы нашли золото партии – пишите нам! **СН**





Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖМИНУТНО ПЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

PlayStation Home: без секса, но с порнографией

В интервью Three Speech (<http://threespeech.com>, неофициальный блог PlayStation 3) президент SCE Worldwide Studios Фил Харрисон (Phil Harrison) раскрыл важные подробности об онлайн-сервисе PlayStation Home.

Sony все-таки позволит пользователям самостоятельно обустраивать некоторые публичные пространства Home (остается непонятным, какие именно и как это будет решено технически), но вот пользовательских виртуальных бизнесов по типу тех, что прославили MMORPG Second Life, точно не предвидится. Коммерцией займутся крупные компании, которые не только разместят рекламу внутри Home, но и станут продавать через сервис свои товары. Среди способов перемещения по виртуальному миру отдельное место займет «телепортация», представленная пользователям как «система ярлыков на виртуальной PSP-аватарке». Телепортация сведется, таким образом, к выбору нужного ярлыка, а запоминание текущего интересного места – к созданию «закладки» с 3D-скриншотом, совсем как в продвинутом браузере.

Среди всякого рода безвредных технических и общих вопросов особый интерес к интервью Харрисона привлекла тема о сексе и порнографии в Home.

Выяснилось вот что. Хотя для аватар и предусмотрен самый широкий набор анимаций, сексуальные телодвижения и жесты в него не попали и не попадут. Так что виртуальный секс доступен лишь в чате, но и там любителям клубнички не удастся развернуться – публичное общение будет жестко фильтроваться программными средствами и модерироваться живыми операторами. А вот порнография – не запрещена, но только в «частном секторе» – любой пользователь волен закачать в свое приватное пространство порно-ролики или картинку и наслаждаться ими, зато все остальные смогут вычеркнуть озабоченного индивидуума из списка друзей и забыть о нем.

Рунет – одно из самых опасных, но и самых быстро развивающихся мест Сети

Компания McAfee (<http://www.mcafee.com>), специализирующаяся в области компьютерной безопасности, обнародовала результаты последнего исследования, касавшегося безопасности доменных зон в Сети. По итогам изысканий сотрудников McAfee, Рунет оказался среди наименее безопасных сегментов Сети – сообщает Lenta.ru.

Зоны .ru и .go были признаны одними из самых рискованных – в России и в Румынии McAfee насчитала, соответственно, 5.6% и 4.5% небезопасных сайтов. Спокойнее всех себя должны чувствовать пользователи Сети, имеющие дело с доменами .fi (0.1%), .ie (0.11%), .no (0.16%), .is (0.19%) и .se (0.21%). То есть, финнам, ирландцам, норвежцам, а также жителям Исландии и Швеции пока везет больше всех.

А вот населению небольшого острова Токелая (.tk) стоит быть осторожным – около 10.1% сайтов в этой доменной зоне были признаны небезопасными. Из не закрепленных за определенным государством доменов самыми опасными оказались .info (7.5% небезопасных сайтов) и .com (5.5%).

Несмотря на потенциальные угрозы, число доменов второго уровня в зоне RU в конце марта перевалило за 800 тыс. Недостающие до круглого числа 200 тысяч имен появляются в домене RU, по прогнозам специалистов, через 3-4 месяца, так что миллионный рубеж национальный домен России преодолет уже летом этого года. Рост числа регистраций наблюдается, в основном, за счет активности физических лиц. Средний возраст владельца доменов снизился за последний год с 28 до 26 лет.

Количество же IP-адресов в Рунете растет значительно медленнее, это косвенно свидетельствует о все большей распространенности виртуального хостинга. Год назад на один IP-адрес приходилось чуть менее 8 сайтов, а в марте 2007 г. уже более 9.

Также повысилась активность отечественных киберсквоттеров. «В последнее время они забирают не только на перепродаже доменов, сколько на парковке своих доменов и размещении на таких страницах рекламных ссылок», – говорит Андрей Воробьев, директор департамента по связям с общественностью российского регистратора RU-CENTER.

4-я версия виджетов от Yahoo!

Yahoo! анонсировал выход новой версии Yahoo! Widgets (<http://widgets.yahoo.com>) – мини-приложений, которые выполняются на рабочем столе пользователя и в большинстве случаев тесно связаны с веб-сервисами. Yahoo! Widgets – прямой потомок популярного и платного набора утилит Kopfabulator, купленного поисковым гигантом несколько лет назад и теперь распространяемого бесплатно. Что интересно, Yahoo! Widgets – главный конкурент для Microsoft Gadgets, Google Gadgets и Apple Widget. Основное преимущество Yahoo! – поистине гигантская коллекция уже созданных виджетов (более 4000 штук). Среди них встречаются как относительно бесполезные (скажем, поиск в Google), так и толковые мини-утилиты (словари, переводчики, прогноз погоды, курсы валют и т.д.).

В четвертой версии появился виджет для Flickr; он позволяет просматривать, загружать и помечать тегами изображения на этом сервисе. Также появился виджет, позволяющий просматривать... другие виджеты галереи Yahoo!, но без необходимости запускать браузер. Кроме того, в новой версии содержатся улучшенные программные средства создания виджетов, что должно порадовать разработчиков. Ну а самое главное – наконец-то повысилась производительность приложения, хотя все равно для комфортной работы рекомендуется 512 Мбайт RAM, напоминает блог «Интернетные штучки» (<http://internetno.net>).

БЛОГОСФЕРА

«Сборник анекдотов»

<http://community.livejournal.com/anekdot>

Кому читать / писать:

тем, кто убежден, что мат и юмор не всегда огно и то же.

«Просматривал анкеты на сайте знакомств. Нашел некую Юлю, 34 года, которая «предпочитает секс за деньги». Посмотрел фото. Стало очевидно, что платить будет она...»

Сообщество ЖЖ «Сборник анекдотов» живет по очень строгим правилам – записи модерированы и редактируются, оффтопик запрещен, авторство текста всегда указано. Строгости оправданы трепетным походом к качеству публикуемого материала. Вот уже 5-й год подряд участники этого блога принципиально собирают и публикуют только «приличные» анекдоты – без мата, без «мегведа» и «афтароф», но почти всегда старательно написанные и, по большей части, смешные (попробовали бы по-другому – за два поста «несмешных анекдотов» члена сообщества просто исключают).

Каков же результат? Если в цифрах, то количество собранных анекдотов перевалило тысяч за пятнадцать, участников – около пяти тысяч, а постоянных читателей и вовсе семь тысяч. Но про всю эту статистику сразу забываешь, как только приступаешь к чтению «культурно-смешных» постов.

«Бесполезные вопросы»

http://community.livejournal.com/useless_faq

Кому читать / писать:

тем, кто хочет знать ответы на любые вопросы

Как действует сыворotka правды? А оежду, скажем носки, в микроволновке сушить можно? Вы когда-нибудь искали через Интернет, с кем выпить?

Полагаете, вышеприведенные вопросы слишком просты? Но попробуйте на них ответить, причем не голословно, а с доказательствами вашей правоты (ссылка на закон, документ, проведенный лично эксперимент, наконец). Вы быстро поймете, что поиск ответов – это очень увлекательно, особенно, если этим заниматься не в одиночку, а вместе с единомышленниками.

Сообщество «Бесполезные вопросы» создано исключительно для удовлетворения чистого незамутненного любопытства и... только для этого. В этом коллективном блоге разрешено задавать только бесполезные вопросы. Спросите, например, «Как делается полосатая зубная паста?» и посетители блога начнут резать тубики и связываться с производителями паст, чтобы удовлетворить ваше любопытство!..

Собранная муурость не пропадет втуне, «специально обученные люди» (это создатели и модераторы сообщества – Ксямя и Солнечная Кошка) ведут учет вопросов, для которых обсуждение закончилось точно найденным ответом. По адресу <http://sunnyca.ru/FAQ.html> вы найдете обширнейший список тем, и прежде чем задать свой бесполезный вопрос, проверьте, нет ли его тут. В противном случае вас сразу же забанят.

Кстати, те же персоны, что ведут «Бесполезные вопросы», содержат еще одно сетевое сообщество – «Полезнятина» (http://community.livejournal.com/useful_faq). Как понятно из названия – это полная противоположность «Бесполезным вопросам», в полезном блоге приветствуются темы, запрещенные на useless_faq, и вообще все очень-очень серьезно.



Мини-игры. Наш выбор

ГОНКИ – САМЫЙ ПОПУЛЯРНЫЙ ПОДВИД МИНИ-ИГР, ИХ В СЕТИ НЕВЕРОЯТНО МНОГО – ОТ САМЫХ ПРИМИТИВНЫХ АРКАД, ДО «НАВОРОЧЕННЫХ» ФЛЭШЕК, ЧЬЯ ГРАФИКА И ЗВУК МОГУТ СОСТЯЗАТЬСЯ С КОММЕРЧЕСКИМИ, БОЛЕЕ ВЕСОМЫМИ ПРОЕКТАМИ. В СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКЕ – ГОНКИ ОТ 100 КБАЙТ ДО НЕСКОЛЬКИХ МЕГАБАЙТ.

HIGHWAY HUNTER

<http://highway-hunter.freelinegames.com>

Ваша задача в этой простенькой гоночной игре – стронуть на дороге как можно больший хаос, но при этом не быть убитым полицейскими. Соперников с трассы можно выталкивать и расстреливать (внимание, беззапас ограничен). Управление – стрелки (перемещения авто) и клавиши A, S (огонь).



PLANET RACER

<http://www.freelinegames.com/play/3067.html>

В этой флэшке есть все, что нужно гоночному симулятору, – трассы на далеких планетах, магазины тюнинга и запчастей, уйма соперников и, наконец, гонки в режиме drag racing (заезды на скорость). Машины в заездах изнашиваются, но их позволено отремонтировать и/или модифицировать.



SPEED RACING

<http://www.funny-games.biz/speed-racing.html>

3D-гонки с отменной графикой, хорошей трассой и великолепными трамплинами для прыжков. Понятно, что надо прийти к финишу первым. Увы, при всей красоте в Speed Racing нас ждала засада: если перевернешься, закончить гонку уже не получится. Так и будешь лежать на крыше.



FFX RUNNER

<http://www.officinerpixel.com/online/games/ffxrunner>

Еще одна флэшка от итальянцев из officinerpixel. Все, как и в Speed Racing, – замечательная графика, приличный звук и реалистичная трасса. Но на этот раз задача в гонке другая – надо выжить! По городу за вами гоняются мафиози, от их крутых тачек и предстоит уворачиваться.



Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 41 блог-хостинг).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(53 тыс. записей/день, +1 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(48 тыс. записей/день, +2 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, без изменений)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(13 тыс. записей/день, без изменений)
5.	loveplanet.ru	http://loveplanet.ru	(7 тыс. записей/день, +4 тыс.)
6.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(10 тыс. записей/день, +8 тыс.)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Comby.ru	http://blogs.comby.ru	(1,2 тыс. записей/день, без изменений)
9.	Beon.ru	http://beon.ru	(1 тыс. записей/день, new!)

Тинэйджеры теснят в социальных сетях

Аналитики из Hitwise (<http://www.hitwise.com>)

обнаружили тенденцию – в последние два года приток пользователей на сайты 20-ти крупнейших социальных сетей (MySpace, Buzznet, Facebook, Classmates и др.) растет ежемесячно в среднем на 10-11,5%. При этом некоторые молодые соцсети, например iMeen, показывают темпы роста до 145%.

Ли-Энн Прескотт (Lee-Ann Prescott), глава исследовательского отдела Hitwise, объясняет положение тем, что многие сервисы web 2.0 знакомы еще не всем интернетчикам и увеличение числа их пользователей – свидетельство того, что люди начинают понимать назначение, например, социальных сетей, осваивают и включают их в свою повседневную сетевую активность.

В итоге за первые два месяца этого года на долю социальных сетей пришлось около 6,5% всех посещений интернет-сайтов. Аналитики также отметили признаки «старения» аудитории социальных сетей. Количество их пользователей в возрасте 20–30 лет растет опережающими темпами, хотя первое время, подавляющее большинство обитателей MySpace и других ресурсов составляли тинэйджеры.

Интернет-пейджер определяет координаты американцев

У пользователей AOL Instant Messenger (AIM, <http://www.aim.com>) появилась возможность определять географическое местоположение людей, занесенных в список контактов интернет-пейджера.

В основу системы определения координат пользователей AIM положена фирменная техноло-

гия компании Skyhook, которая разрабатывает системы позиционирования под названием Wi-Fi Positioning System (WPS). Технология WPS позволяет рассчитывать координаты на основе информации, передаваемой беспроводными точками доступа Wi-Fi. База данных Skyhook в настоящее время насчитывает около 16 миллионов хот-спотов. По заявлениям разработчиков, система позиционирования WPS охватывает территорию, на которой проживают примерно 70% американцев.

Для работы с системой Skyhook пользователям интернет-пейджера AOL вначале нужно загрузить и установить специальный плагин. После инсталляции плагина интернет-пейджер, используя установленную в компьютере карту Wi-Fi, осуществляет поиск находящихся поблизости хот-спотов. Затем сигналы от этих точек беспроводного доступа сравниваются с информацией в базе данных Skyhook, что позволяет с точностью до нескольких метров определить текущее местоположение владельца компьютера. Сведения о координатах родственников, знакомых или коллег пользователи AIM могут просмотреть в специальной вкладке Near Me («Рядом со мной»). Кстати, те пользователи интернет-пейджера, компьютеры которых не оснащены беспроводной связью, могут заносить информацию о своем местоположении вручную.

В настоящее время система Skyhook приспособлена для использования только вместе с версией AOL Instant Messenger для PC. Однако, как сообщает «Компьюлента» со ссылкой на Теда Моргана, главу Skyhook, в перспективе работать с системой позиционирования можно будет и через пейджер AIM, устанавливающийся на мобильные телефоны. ☐

Бесплатная браузерная игра номера

ЖУКИ@MAIL.RU

ЖАНР:
РАЗРАБОТЧИК:
ОНЛАЙН:

RPC.vitruul_pet.racing
«Территория ИТ»
<http://zhuki.mail.ru>

ВЕРДИКТ
7.5

Хотите играть в онлайн-игры, но убеждены, что для этого не нужно разбираться в хитросплетениях игровой механики, понимать английский или вникать в особенности «системы навыков»? Есть тридцать минут в день и доступ из офиса? Не сомневайтесь, Жуки.Mail.ru созданы именно для таких лентяев и казуалов, как вы! Я и сам играл в «Жуков» строго в обеденный перерыв (правда, проект в ту пору назывался InternetBugz, а на дворе стояла осень 2005-го – самый разгар бета-теста). С той поры «Жуки» мне на глаза не попадались и лишь недавно напомнили о себе. В типографии, где для меня выполняли срочный заказ, рабочий постоянно отбегал от печатного агрегата, чтобы щелкнуть мышкой и запустить таракана в очередной забег. Парень явно получал удовольствие, а рабочее время улетучивалось прямо на глазах...

При всей незаметности игрового процесса популярность «Жукам» не занимать. Секрет – в гармоничном сочетании точно найденных элементов: ролевой компоненты с тамагочи, спортивного азарта с простотой управления. Результат – в категории «Игры» рейтинга Rambler's TOP100 Жуки@Mail.ru занимают 13-е место, оставаясь при этом самой популярной браузерной игрой – «хардкорные» Timexero и Wizards World нервно курят на 2-3 ступеньки ниже.

Разработчики именуют свое геттище очень хитро – Massive Multiplayer Online Fun Game, но, конечно же, это лукавство. Главное в «Жуках» – бега, все остальное – антураж. Пройдя бесплатную регистрацию, игрок становится «Жуководом» – владельцем команды из 2 насекомых. Маленькие негодники постоянно нуждаются в заботе – корме, тренировках, лечении. В ответ шестинogie порой побеждают в спортивных соревнованиях (забегах и, с недавнего времени, заплывах), принося хозяину моральное удовлетворение и, что важнее, деньги.

«Багсам» в «Жуках» отведена важная роль (покупка еды, вещей, тараканов), так что главная задача каждого жука конюшни – победа в забегах. За 1 место полагается 10 багсов (это для хозяина) и 5 очков опыта (это же для жука). Чтобы таракан поднялся на следующий уровень, ему необходимо набрать 10 очков, которые затем распределяются по двум «ролевым» характеристикам – «Ловкость» (влияет на скорость) и «Масса» (определяет выносливость). При распределении очков не мудруйте – кладите все либо в «ловкость», либо в «массу». А потом правильно выбирайте тип забега. Если жук прокачан на «ловкость» – его конек короткие забеги. «Массивное» насекомое ставьте на длинные дистанции.

В игре есть небольшой бонус для начинающих – жуки-новички соревнуются в тренировочных забегах, отдельно от прокачанных тараканов. Если удалось поднять уровень, вас допускают на коммерческую трибуну «С» и, что самое интересное, разрешат использовать спортивную экипировку.

Администрация Жуки@Mail.ru прилагает немалые усилия, чтобы разнообразить игру, верно полагая, что для проекта застой смертелен. Из последних нововведений отметим общины и семьи жуководов, а также наконец-то данное разрешение менять характеристики уже прокачанного жука.



Сайты без НОЧЕЙ И ЗИМ



Автор:
Сергей Штrena
sergey_shtepa@list.ru

- 1 Официальный сайт игры перегружен графикой и видео, а вот информации на нем – кот наплакал.
- 2 Простой дизайн лучшего отечественного сайта о Neverwinter Nights – образец для подражания. Ничто не отвлекает от главного – информации!
- 3 Neverwinter Nights 2 Vault выглядит как-то неопорно, но сколько же тут полезного...
- 4 Сайт NWN Podcast выглядит мрачно. К счастью, это тот случай, когда материалы – все, а дизайн – ничто.

Neverwinter Nights – замечательная во всех отношениях игра. В свое время она обладала просто-таки фантастической графикой, на которую даже сейчас смотреть не стыдно. Кроме того, у нее увлекательный одиночный режим. Наконец, у Neverwinter Nights было и остается одно важное преимущество перед всеми конкурентами: «всеобъемлющий» редактор, позволяющий фанатам без особого труда создавать дополнения и модификации, которые подчас имеют мало общего с оригинальной игрой (кстати, движок Augora Engine использовался и в нескольких коммерческих играх). Трудно поверить, но количество любительских дополнений давно перевалило за тысячу, а часть из них, пожалуй, оказываются куда веселее, чем сотканная разработчиками одиночная кампания. Все это обеспечило игре достойные оценки в профильной прессе и признание публики. Выход двух дополнений и одного полноценного продолжения лишь добавил популярности этой игре. Что ж, пришла пора исследовать сайты, посвященные Neverwinter Nights 2!

Куцые «офсайты»

По традиции, начнем с официальной странички (<http://www.atari.com/nwn2>). Для начала вам тут предложат выбрать язык в своеобразном и неудобном меню, где иконки с флагами разных стран постоянно вертятся,

поневоле вынуждая нас проявлять чудеса меткости. Впрочем, пару секунд спустя вы наверняка справитесь и окажетесь, собственно, на сайте...

Что же там есть? Новостной блок, последняя заметка в котором датирована октябрём прошлого года, галерея, список особенностей, ссылки на фанатские ресурсы и, что самое главное, лаконичный, но полезный FAQ по игре (http://www.atari.com/nwn2/UK/features_faq.php). Ознакомиться с ним будет не лишним, но тратить много времени необязательно. В общем, у Neverwinter Nights 2 типичная официальная страничка – интересного мало. На сайте разработчика, компании Bioware, имеется посвященный игре подсайт (<http://nwn.bioware.com>). Информационное наполнение на первый взгляд обычно: перечислены «фишки» NN2, указаны системные требования, даны ссылки на статьи в международной прессе. Но при желании тут можно отыскать массу жемчужин. Например, описание различных игровых секретов и «пасхальных яиц» (http://www.bioware.com/games/game_secrets.html), доступное, правда, только зарегистрированным пользователям. Главное же – дополнительные модули (<http://nwn.bioware.com/premium>). Да, они здесь платные и обойдутся в несколько долларов (в среднем \$4.99), но удовольствие доставят столько, что

Wikipedia об NN2

В сетевой энциклопедии Wikipedia информации о Neverwinter Nights 2 хоть отбавляй. Статья, посвященная первой части игры (http://en.wikipedia.org/wiki/Neverwinter_nights), чертовски интересна не только отчаянным фанатам. История игры, описание сюжета, краткие данные популярных модулей, небольшие рецензии на самые востребованные платные дополнения и многое другое – согласитесь, даже для энциклопедии данных тут чрезвычайно много.

Кстати, в русской Wikipedia обнаружилась почти такая же статья (http://ru.wikipedia.org/wiki/Neverwinter_Nights) – жаль, что ее немного сократили...

О второй части игры Wikipedia знает чуть меньше (http://en.wikipedia.org/wiki/Neverwinter_Nights_2). По сути, есть только описание кампании, концепт сюжета, список рас и основных персонажей, да несколько строк о людях, принимавших участие в разработке. Читать, одним словом, почти нечего, но не стоит забывать, что для Neverwinter Nights 2 делаются дополнения, и рано или поздно у статьи наверняка случится обновление.

о деньгах просто забываешь. Кстати, местный FAQ (<http://nwn.bioware.com/about/faq.html>), в отличие от размещенного на сайте Atari, нужно читать не всем желающим, а всем вообще – там столько всего интересного, что пропустить его нельзя...

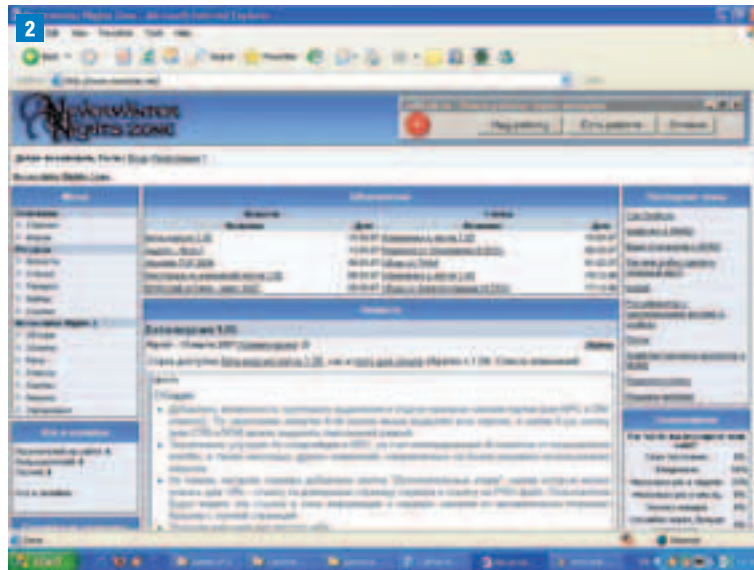
Фанаты выбрали двух лидеров

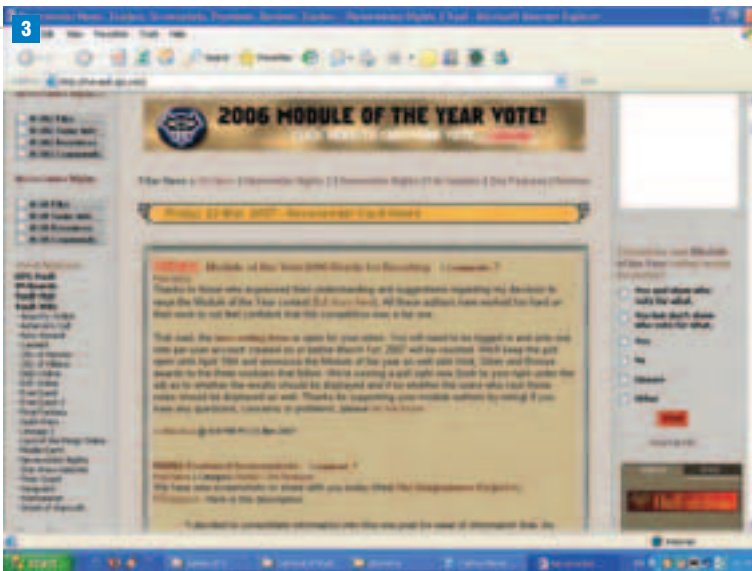
Перейдем к фанатским сайтам. Пожалуй, самый популярный из них – Neverwinter Nights 2 Vault (<http://nwnvault.ign.com>), дочерний ресурс IGN.com. Если вас не смутит ужасный дизайн, впечатление от ресурса наверняка будет благоприятным. Судите сами: новости тут появляются несколько раз в день, в них говорится не только об интересных обсуждениях игры и всяческих слухах, но еще и даются ссылки на свежие любительские модификации. Кроме

того, отсюда можно оперативно узнать о стартовавших проектах по созданию неофициальных дополнений, об интервью с разработчиками – да, в общем-то, о чем угодно. Уже хотя бы за новости сайт достоин занесения в «Избранное».

Впрочем, для этого найдется еще много поводов. Например, в ближайшее время ожидается появление описаний всех видов оружия и брони с указанием их точных характеристик – согласитесь, крайне полезная информация. А «прямо сейчас» есть отличная подборка любительского арта (http://nwnvault.ign.com/screenshots/?category_select_id=subcat_23), обязательно посмотрите!

Теперь будем категоричны: остальные посвященные Neverwinter Nights англоязычные сайты вообще не заслуживают внимания. Информации на них куда меньше, чем





Подкасты Neverwinter Nights

Мода на подкасты не обошла стороной и поклонников Neverwinter Nights. На сайте с говорящим названием NWN Podcast (<http://www.neverwinternightspodcast.com>) вы можете скачать уйму аудиофайлов. Рассказывается в них о многом: например, о начале следующего этапа конкурса «Лучший любительский модуль», о людях, принявших участие в озвучке игры, и т.п.

Не то чтобы вся эта информация была чрезвычайно полезной, но если вам надо убить время в поездке, то подкасты о любимой игре – неплохой способ.

на Neverwinter Nights 2 Vault, никаких особенных «фишек» там нет, так что не будем терять время и перейдем к родным, отечественным, русскоязычным ресурсам.

Честно говоря, их можно сосчитать по пальцам, а постоянно обновляется так и вовсе ровно один – Neverwinter Nights Zone (<http://www.nwnzone.net>). Приятно отметить, что, несмотря на отсутствие конкурентов, он постепенно развивается и всегда представляет интерес для поклонников. Новости здесь пусть и не самые оперативные, но основные околосюжетные события освещают – например, о возможном анонсе дополнения (<http://www.nwnzone.net/#120>) я впервые узнал именно тут. В рубрике «статьи» публикуются рецензии, вышедшие на страницах самых разных изданий. Файловый архив (<http://www.nwnzone.net/files>) на три с плюсом, но – обратите внимание! – здесь есть адекватный перевод игры, который прошел «ручную обработку» после автоперевода на рус-

ский язык специальной программой. Также на сайте имеется описание игровых азов (<http://www.nwnzone.net/nwn2/basics>), вроде значений параметров персонажа, прочесть это просто-таки обязан каждый новичок. Наконец, здешний форум (<http://www.diablozone.net/forum/index.php?showforum=65>) популярен, сообщения появляются каждый день – есть с кем общаться! Напоследок еще раз обратимся к файловым архивам. Несомненно, самый лучший из них тот, что на Filefront (<http://neverwinterights2.filefront.com>) – свежие патчи, трейнеры, «шкурки» для персонажей, утилиты и, конечно же, бесплатные модули для игры. Есть и главная «фишка», дневники разработчиков ([http://neverwinterights2.filefront.com/file/Neverwinter Nights 2 Diary 1:64847](http://neverwinterights2.filefront.com/file/Neverwinter+Nights+2+Diary+1:64847)). Нам всем наверняка будет интересно узнать о том, как создавалась Neverwinter Nights 2, что называется, из первых рук.



С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ

> LOG ON: www.gamedeveloper.ru



УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

antonkirsanov@rambler.ru: Здравствуйте, я читаю ваш журнал очень много лет и читаю «Страну Игр» произведением искусства. Еще хочу сказать, что мне очень нравится Gameland.ru и его новый стиль, и оформление. Молодцы! Продолжайте в том же духе! Я надеюсь, что теперь вы ответите на мои вопросы, для меня это очень важно:

1. Есть ли у вас ICQ (ну или что-то в этом роде)? Ну, чтоб побольше общаться.
2. Когда выйдет следующая часть Counter-Strike?
3. Какой Интернет надо ставить на компьютер, чтобы играть по Интернету в Counter-Strike? И какая скорость Интернета нужна, чтобы скорость Counter-Strike по Интернету при максимальной графике была такая же, как и в игре по сетке?
4. Как называется полноценный Интернет (как на компьютере), но только на мобильном телефоне – чтобы мобильник показывал сайты? Заранее спасибо, Антон Кирсанов.

СИ: Антон, вы очень хитрый товарищ – ваше письмо с 28 вопросами получили почти все редакторы и авторы журнала. Вообще-то это называется спамом, но мы не будем обижаться и даже ответим вам. Но, исключительно для повышения читательской дисциплины общения по e-mail, ответим не на двадцать восемь (!), а лишь на четыре самых толковых вопроса: 1. Раздавать номер ICQ налево и направо – самый верный способ засветить его спам-ботам и тем самым «подписаться» на вынужденное получение по интернет-пейджеру рекламы и спама. Все, кто имеет опыт пребывания в Интернете, об этом догадываются, так что, увы, в редакции «засветить номерок» никто не захотел. Но лично вам, Антон, мы дадим небольшую подсказку. В прошлом году в этой же рубрике публиковался обзор ICQ-клиентов и вот там-то, на скриншотах, вполне можно разглядеть номер ICQ нашего автора – Сергея Штепы. 2. С продолжением Counter-Strike не все понятно и говорить о дате выхода неанонсированной игры сложно. Пока никаких официальных заявлений разработчики не делали, что вкупе с популярностью Counter-Strike: Source позволяет утверждать – новая версия появится нескоро.

3. Потребляемый игрой трафик никак не зависит от установленного вами качества графики. Несомненно, чем «красивее» картинка, тем более мощный компьютер нужен. Трафик же расходуется на пересылку информации о ваших действиях и действиях соперников, стало быть, решающее значение имеет количество игроков, бегающих по карте. Чем их больше, тем более скоростной канал доступа в сеть вам потребуется. Для комфортной игры в Counter-Strike вполне хватит 128 Кбит/с, хотя небольшой лаг при такой скорости связи не исключен. Оптимальный вариант – выделенная линия или ADSL на 500-1000 Кбит/с.

4. Мобильный доступ в Интернет по спектру предоставляемых возможностей ничем не от-

личается от стационарного – навигация по сети, просмотр WAP и WWW-сайтов, загрузка файлов, ICQ, электронная почта и, наконец, онлайн-игры. Трудности могут возникнуть из-за ограничений, накладываемых используемой технологией. Скажем, имеющийся повсюду в России древний GSM или более современный GPRS/EDGE – обеспечит среднюю скорость на уровне приличного аналогового модема при достаточно дорогой мегабайтной оплате трафика (9.6 кбит/с – 200 Кбит/с, \$0.27 за 1 Мбайт). А вот отсутствующий не в каждом регионе, но вполне передовой EV-DO – это и высокая скорость, и вполне умеренные расценки (от 153 Кбит/с до 3.1 Мбит/с, \$0.07 за 1 Мбайт).

barsa@samtel.ru: Скажите, а все ли любительские шарды MMORPG (в том числе и Lineage 2) уступают по качеству официальным серверам? Многие говорят, что они ничем не хуже. Владимир Быстров.

СИ: Отвечая на вопрос, можно ограничиться коротким «да, официальный сервер всегда лучше». А можно напомнить, что содержание любого сервера в Интернете требует средств. Как минимум, на оплату хостинга, доменного имени и трафика. Поверьте, энтузиастов, готовых годами спонсировать из своего кармана «бесплатный» шард, в этой жизни очень мало. Рано или поздно содержание сервера, зарплата администрации, апгрейд «железа» будут переложены на плечи играющих тут геймеров. Форма взимания денег может быть любая – это не обязательно ежемесячные платежи. Просто в один прекрасный день администрация начнет продавать за чистоган игровую валюту, потом – редкие вещи, затем – уровни персонажей и так далее. Так что от игрового баланса, тщательного выстроенного при создании конкретной MMORPG, останутся рожки да ножки. И как можно сравнивать такую «игру» с оригинальным продуктом? Заменой платным MMORPG служат не пиратские шарды, а многочисленные бесплатные MMORPG (обширный список таких игр есть, например, на <http://www.gameogre.com/freemmorpgs.htm>).

joker131089@bk.ru: Здравствуйте, Сергей Долинский! Тут такая беда: стандарт моего винчестера SATA-2, а у моего друга ATA (IDE). И когда он пришел ко мне со своим диском, компьютер стал пытаться грузить Windows с его винчестера, а не с моего. Как сделать так, чтоб компьютер загружался с моего HDD? Заранее спасибо за ответ, вы меня выручаете не в первый раз! С уважением, Михаил.

СИ: Задача решается настройкой в BIOS'e порядка загрузки. Уберите все альтернативные варианты (CD-ROM, USB-устройство, дискета и т.п.), а затем, в зависимости от BIOS'a материнской платы, попробуйте явно указать загрузку с нужного HDD (скажем, не HDD-0, а HDD-3), либо, если «мама» не самая новая – задайте загрузку со SCSI или SATA-устройства.

fullmeatalchemy@mail.ru: Здравствуйте! Я купил коллекционную версию NFS Carbon. При установке происходит то, что можно увидеть на скриншоте – какая-то ошибка DirectX. И дальше ничего! Хотя DirectX я точно ставил, прямо с этого диска! Все остальное работает отлично (игры и программы). Кстати, когда я ставил демку NFS Carbon с диска «Страны Игр», результат был точно такой же. Помогите, пожалуйста! Что мне делать? Очень хочется поиграть! Александр Безлепкин.

СИ: Увы, с такими же трудностями столкнулись многие. Попробуйте поступить так: отыщите на одном из дисков папку DirectX (посмотрите на всех дисках игры), а в ней – архивы этого API. Принудительно распакуйте их в папку с игрой (ту, где находится запускающий файл nfsc.exe). Теперь попробуйте заново установить NFS Carbon (обязательно в эту же папку!). Игра должна благополучно установиться и затем нормально запуститься.

run-microbs@mail.ru: Здравствуйте! Скажите, ну почему не выпускают USB видеокарты? Данное новшество очень необходимо для ноутбуков, так как там невозможно заменить слабую видеокарту на новую, более мощную. Заранее спасибо! Мик!

СИ: Да, все старые модели ноутбуков и почти все-все новые не дают пользователю возможности апгрейда (замены) видеокарты. Тем не менее технически это уже осуществимо – разработана специальная шина и выпускаются нужные компоненты (взять хотя бы MXM (Mobile PCI Express Module) – технологию, разработанную nVidia в том числе и для замены пользователем видеокарты в ноутбуках, у ATI похожая разработка называется AXIOM). Ведущие производители рассматривают возможность апгрейда как отличный маркетинговый ход для продвижения своего портативного компьютера. Скажем, Asus планирует начать в этом году выпуск ноутбука C90S, главная особенность которого – использование «D-Doog дизайна», позволяющего легко обновлять почти все компоненты. Asus специально выделяет возможность апгрейда видеокарты, мол, «это позволит долгое время не беспокоиться о современности ноутбука».

Возвращаясь к вашему вопросу, заметим, что USB-видеокарты для ноутбуков и обычных компьютеров также выпускаются – однако назвать их достойной заменой для «медленного» встроенного графического контроллера язык не повернется. Из-за ограниченной пропускной способности шины USB такая карта годится лишь на вывод картинки во время презентации. Производством USB-видеокарт занимается, в частности, японская Kairen (<http://www.kairen.co.jp>). **СИ**

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru



SMS-ЖИЗНЬ

СПОРИМ НА ЧТО УГОДНО, ВАМ ХОТЯ БЫ РАЗ В ЖИЗНИ ПРИХОДИЛОСЬ ПИСАТЬ КОМУ-НИБУДЬ SMS-КУ. ОСТАВИМ В ПОКОЕ ПОЛПРОЦЕНТА ПРИНЦИПАЛЬНЫХ ПРОТИВНИКОВ СОВРЕМЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ОБЩЕНИЯ – ПУСТЬ СЕБЕ ПИШУТ ПИСЬМА ГУСИНЫМ ПЕРОМ И ОТПРАВЛЯЮТ С ГОЛУБИНОЙ ПОЧТОЙ, ЭТО ДЕЛО ВКУСА. СПРОСИМ ТЕХ, КТО ПОНИМАЕТ, О ЧЕМ ИДЕТ РЕЧЬ: ВЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО УВЕРЕНЫ В СВОЕМ МАСТЕРСТВЕ ВЛАДЕНИЯ ИСКУССТВОМ МОБИЛЬНЫХ СООБЩЕНИЙ? НАПИСАТЬ SMS, СИДЯ В КРЕСЛЕ У СЕБЯ ДОМА, СПОСОБЕН КАЖДЫЙ. А КАК НАСЧЕТ НАБОРА МЕССАГИ ВСЛЕПУЮ, ПОД ПАРТОЙ В ПОТОЧНОЙ АУДИТОРИИ, ПОД БДИТЕЛЬНЫМ ВЗГЛЯДОМ БЕЗЖАЛОСТНОГО ЭКЗАМЕНАТОРА? ИЛИ В ВАГОНЕ МЕТРО, НАБИТОМ ЛЮДЬМИ, КАК БОЧКА СЕЛЕДКАМИ, ПЕРИОДИЧЕСКИ ОТБИВАЯСЬ ОТ ЧЬИХ-ТО ПОПЫТОК ПРИСЛОНИТЬ К ТЕБЕ СВОЙ РЮКЗАК? SMS-ЗНАКОМСТВА – ЭТО ОТЛИЧНАЯ ИДЕЯ, НО ТО, ЧТО ПРЕКРАСНАЯ НЕЗНАКОМКА ИЛИ ТАИНСТВЕННЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ ПРОЧТЕТ СООБЩЕНИЕ, ЕЩЕ НЕ ГАРАНТИРУЕТ, ЧТО СРАЗУ ПОСЛЕ ЭТОГО ОН ИЛИ ОНА РАДОСТНО СПИКИРУЕТ В ВАШИ ОБЪЯТИЯ.

Задавая все эти вопросы, мы, конечно же, заранее знали на них ответ. Он звучит как «Курсы мобильного общения» – ресурс, на котором любой желающий сможет улучшить свои навыки SMS-общения. Он доступен всем абонентам компании МТС, подключившимся по тарифу RED_text. Курсы устроены по принципу «открытого кода», реализованного в таких успешных проектах, как разработка ОС Linux или «народная энциклопедия» Википедия: преподаватели и авторы контента – сами абоненты. Народная смекалка в состоянии заменить тысячу учебников, поскольку все случаи, описанные в учебной программе, на сто процентов взяты из реальной жизни, опробованы в полевых условиях и принесли успех своим

первооткрывателям. Экстремальный набор десятипальцевым методом вслепую, правильная тактика мобильных знакомств, уроки SMS-дружбы, флирта, любви и семейной жизни – все это и многое другое найдет в «Курсах мобильного общения» любой желающий. А уроки мобильного общения ему ой как пригодятся. RED_text – это, в первую очередь, супернизкая стоимость SMS и MMS внутри тарифа. Общаться можно больше и дешевле – почему бы не усовершенствовать свои навыки? «Красный текст» максимально интегрирован с популярным сетевым сервисом «Живой Журнал». Любого ЖЖ-иста порадует возможность сохранять SMS и MMS в своем блоге, делать их доступными для просмотра другими

пользователями и сортировать их по категориям для удобоваримой ориентации в архиве. Пользователи почтовой системы mail.ru могут получать SMS-уведомления о приходе новых писем. К ним прилагается WAP-ссылка, поэтому если под рукой нет компьютера – не беда, сообщение можно открыть прямо с телефона. Неплохое дополнение к набору услуг – курсы на самое трогательное сообщение, самый жесткий отказ и самую непонятную мессагу, написанную с помощью T9 или iTar. Остался невыясненным только один вопрос: почему тариф называется RED_text? Наверное, потому, что «красный» – это синоним слова «красивый». А красота – это эстетически понятая целесообразность.

РОК-Н-РОЛЛ НА XBOX 360

Набор Guitar Hero II позволит побывать в роли Ван Халена или Зак Вайлда, но вряд ли поможет стать виртуозным гитаристом. В комплекте, помимо самой игры, поставляется гитарный контроллер X-Plorer, который отличается от аналогов разъемом для подключения педали, управляющей звуковыми эффектами. Интересно, что еще до выхода Guitar Hero II для PS2 компания Activision назвала в числе партнеров игры известного производителя гитарных педалей и процессоров BOSS Effectors. Но даже без дополнительных адаптеров, за счет скачивания бонусов с Xbox Live Marketplace, функциональность игры может расширяться до бесконечности. Так что последующее включение в игру distortion, overdrive и прочих гитарных штучек на выбор пользователя – это уже не фантазия. Также отметим, что разработчики недавно анонсированного мультиплеерного проекта Rock Band гарантируют совместимость с гитарами для Guitar Hero II, а потому персональный контроллер можно будет и не приобретать.



В ПОЛНОМ ОБЪЕМЕ

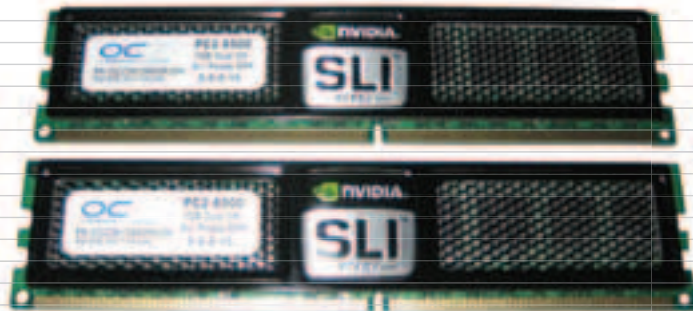
Компания Turtle Beach мало известна российскому пользователю. Ее специализация – работа со звуком. Отдельного внимания заслуживает компактная акустическая система Ear Forge HPA2 – иначе эти наушники и не назовешь! Новинка представляет собой настоящие 6-канальные геймерские наушники. В каждом «ухе» скрыто четыре миниатюрных динамика: центр (с диаметром 30 мм), фронтальный, тыловой (каждый из них – 40 мм) и сабвуфер. По заявлениям производителя, низкие частоты со всех каналов будут подаваться на сабвуфер. Широкий спектр настроек предлагает пользователю специальный адаптер на шнуре. С помощью него можно отрегулировать уровень громкости на каждом динамике, глубину баса, а также включать и выключать микрофон. Сам микрофон можно отсоединять по желанию пользователя, если в процессе игры в нем нет нужды. Отметим, что каждый канал подключается к соответствующему разъему аудиокарты, так что полноценный звук формата 5.1 гарантирован. За громкость тоже можно не беспокоиться, поскольку в комплект поставки включен миниатюрный усилитель. Ориентировочная стоимость таких наушников – \$130.



ИГРОВАЯ ПАМЯТЬ

Компания OCZ представила новую линейку памяти, предназначенную специально для геймеров. Оперативная память стандарта DDR-2 под названием OCZ PC2-6400 NVIDIA SLI-Ready рассчитана на работу в высокопроизводительных системах с двумя видеокартами. На этот комплект имеется сертификат SLI Ready от NVIDIA. Память функционирует на частоте 800 МГц, общая же емкость двух модулей составляет 2 Гбайт. Рабочие тайминги равны 4-4-4-15. Следует отметить, что OCZ PC2-6400 NVIDIA SLI-Ready поддерживает 1T Command Rate. Данная функция существенно снижает задержки при записи и чтении информации.

Для охлаждения чипов памяти использованы радиаторы XTC (Xtreme Thermal Convection) – уникальная разработка инженеров OCZ. Цена на данный момент не сообщается, однако ожидать, что память OCZ PC2-6400 NVIDIA SLI-Ready будет стоить дешево, не приходится.



ВСЕ ЛУЧШЕЕ ОТ ACER

На днях компания Acer сообщила о выпуске нового ноутбука, в котором применены все передовые компьютерные технологии и наработки. Высокое быстродействие обеспечивается за счет использования двухъядерного процессора Intel Core2 Duo с индексом T7200 и графической подсистемы ATI Mobility Radeon X1600 с 256 Мбайт независимой видеопамью и поддержкой технологии HyperMemory. Широкоформатный 15.4" дисплей с максимально доступным разрешением 1680x1200 позволяет представить одновременно на экране большой объем информации. Изысканность ноутбука Acer TravelMate 8215WLHi подчеркивается элементами корпуса, изготовленными из высокопрочного углепластика – материала, нашедшего применение в аэрокосмической промышленности, а также используемого при создании болидов гонок Формула-1. Вместо привычного DVD-привода эта модель оснащена дисководом Blu-Ray. Стоить такая новинка будет порядка \$3800.



ШИРОКИЙ ВЗГЛЯД

В линейке мониторов от компании Samsung есть действительно интересный экземпляр, а именно Samsung SyncMaster 305T. Диагональ экрана равна 30", что превышает 70 см! Эту модель по достоинству оценят пользователи, профессионально работающие с графикой, занимающиеся компьютерным проектированием или видеомонтажом. Монитор обладает великолепной контрастностью 1000:1 и временем отклика 6 мс (GTG). А углы обзора по вертикали и горизонтали ограничиваются только рамкой экрана (178° по вертикали и горизонтали). Эргономичная конструкция подставки позволяет легко настроить положение экрана. Регулируется высота и наклон, есть также возможность вращения в плоскости стола.

Эта новинка рассчитана на работу в видеорежиме WQXGA (2560x1600 точек) при подключении только по цифровому интерфейсу DVI (Dual Link). Такое высокое разрешение способны отобразить далеко не все графические адаптеры, поэтому фактически в список видеокарт, рекомендуемых к использованию, попадают лишь модели класса Hi-End. Стать владельцем такого красавца сегодня можно за \$2100.



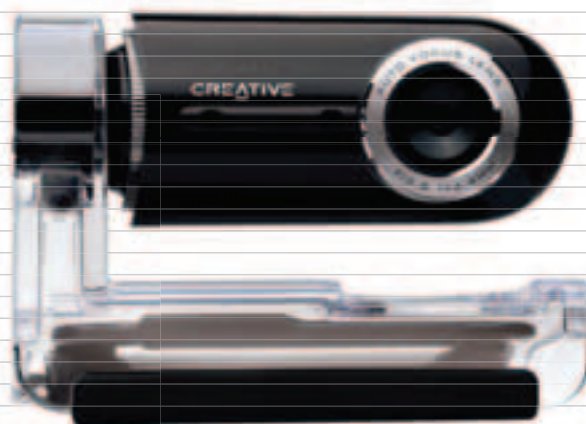
ДЛЯ МЕБЕЛИ

Этой зимой компания Sven анонсировала несколько моделей акустических систем, которые должны радовать своих обладателей не только качественным звуком, но и приятным внешним видом. Речь идет о трехканальной акустике под названием Sven MS-930. Колонки будут хорошо сочетаться с корпусами и мониторами как белого, так и черного цвета. В комплект входят два сателлита по 10 Вт каждый с подставками, широкий сабвуфер мощностью 20 Вт и блок управления. Наушники и микрофон можно подключить через усилительный блок напрямую, не отключая систему, что очень удобно. Стоить такие колонки в розницу будут около \$55.



ОБЩЕНИЕ ВЖИВУЮ

Компания Creative известна больше как производитель акустических систем и звукового оборудования. Недавно же у потребителя появилась возможность стать обладателем первой web-камеры со встроенной функцией автоматической фокусировки и 2.0-мегапиксельным CMOS-сенсором. Эта камера устанавливает новый стандарт качества видеоизображения, благодаря объективу с мультикомпонентными стеклянными линзами последней модификации. А за счет автофокуса изображение человека или предмета будет всегда четкое. Сам датчик CMOS позволяет захватывать изображение с очень высоким разрешением – до 1600x1200 точек. Камера Creative Live! Cam Optia AF также оснащена уникальной системой двойных микрофонов, в которых применяется технология Live! Audio, обеспечивающая высококачественную передачу речи без фонового шума.



БЕЗ БОЯ НЕ СДАВАТЬСЯ!

Казалось бы, слоты AGP давно канули в лету. Но нет, многие производители не забывают выпускать единичные продукты под устаревший разъем. Как, например, компания Sapphire, которая изготовила графическую плату категории hi-end под названием Sapphire Radeon X1950Pro AGP. Новинка поставляется в нескольких вариантах, причем некоторые из них подразумевают обширную комплектацию и поддержку столь востребованной сегодня функции HDCP.

Забавно, но надпись на упаковке говорит о том, что плата способна работать в режиме Crossfire. Осталось только реализовать это технологию на материнских платах с AGP. Сердцем устройства можно назвать процессор RV570 от ATI. Структура и компоновка элементов сильно напоминает референсный дизайн. Сама плата выполнена в однослотовом варианте – кулер небольшой по размерам, хотя и играет роль своеобразной турбины. В процессе работы он практически не шумит. Конечно, стоит такой вариант платы будет меньше, чем привычная для нас модификация под PCI-E. Но надо сказать, что и по производительности Sapphire Radeon X1950Pro AGP будет от нее отставать.



РУЛЬ ПЕДАЛЬНЫЙ

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРОВЫХ РУЛЕЙ ДЛЯ ПК

ГОНОЧНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ ПОЗВОЛЯЮТ ПОЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ ЗА РУЛЕМ СПОРТИВНОГО АВТОМОБИЛЯ ИЛИ БОЛИДА F1. НО НАЖИМАТЬ НА ИЗВЕЧНУЮ КОНФИГУРАЦИЮ WASD ВО ВРЕМЯ ТЕСТ-ДРАЙВА ОЧЕРЕДНОГО ЧЕТЫРЕХКОЛЕСНОГО МОНСТРА, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, КОЩУНСТВЕННО. ОЩУТИТЬ ВСЮ ПРЕЛЕСТЬ ВИРТУАЛЬНОГО ВОЖДЕНИЯ ПОЗВОЛЯЮТ СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ – ИМИТАТОРЫ СИСТЕМЫ УПРАВЛЕНИЯ АВТОМОБИЛЕМ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ РАССМОТРИМ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ЭКЗЕМПЛЯРЫ И ДАДИМ РЕКОМЕНДАЦИИ К ПРИОБРЕТЕНИЮ КОМПЬЮТЕРНОЙ БАРАНКИ.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Что мы тестировали

Logitech G25
Logitech MOMO Racing Force
Thrustmaster RGT Force Feedback Pro CE (Clutch Edition)
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force
Trust GM-3500R Predator
Saitek R100 Sport Wheel

Как мы тестировали

Перед тестированием обязательно устанавливалось ПО, если такое имелось в наличии. В качестве экспериментального полигона мы использовали игры Need For Speed: Underground и GTR 2. Все рули прогонялись на одном и том же треке и на одной и той же модели автомобиля. Если манипулятор обладал функцией обратной связи, то Feedback Force обязательно включался в настройках. Проверялись устройства как с имитацией механической коробки передач (с ручкой переключения и педалью сцепления), так и без таковой. Оценивались крепления, доступность дополнительных кнопок, а также удобство педалей и качество сборки. Внешний вид также принимался во внимание, ведь всегда приятно сидеть в красивом салоне автомобиля.

Что выбрать?

Подавляющее большинство выпускаемых рулей для компьютеров имеют либо три, либо две оси. Одна ось соответствует повороту рулевого колеса, а одна или две другие – педалям газа и тормоза. Если у руля только две оси, то о реалистичности и эффекте присутствия как таковом можно забыть, поскольку газ и тормоз работают с использованием одной оси и фактически компенсируют друг друга. Такой руль подойдет скорее для аркадных гонок и станет отличным выбором для тех, кто предпочитает не погружаться в виртуальность на сто процентов. В трёхосных моделях тормоз и газ работают независимо, что обеспечивает более реалистичное управление, поскольку использовать их можно одновременно. Еще одна особенность, придаю-

щая пикантности процессу управления, – это функция обратной связи, или Force Feedback. При поворотах или резких движениях приходится приложить усилие, чтобы докрутить руль в нужное положение – также и в реальной жизни водителю приходится преодолевать сопротивление дороги. Следует также обратить внимание при выборе руля на удобство. Ручка переключения передач, должна быть доступна, и при взаимодействии с ней не должно возникать чувства дискомфорта. Крепления должны быть прочными, а дополнительный модуль с педалями в процессе использования крепко стоять на месте и обладать резиновыми накладками для наилучшего сцепления с поверхностью. Хорошо, если в комплекте есть драйверы – таким образом можно настроить и откалибровать руль с наибольшей эффективностью.

Название	Saitek R100 Sport Wheel	Thrustmaster RGT Force Feedback Pro CE	Logitech Momo Racing Force	Trust GM-3500R Predator	Logitech G25	Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force
Количество кнопок	2	8 + D-Pad	6	6 + D-Pad	10 + D-Pad	12 + D-Pad
Количество педалей	2 на руле + 2 нижних	2 на руле + 3 нижних	2 на руле + 2 нижних	2 на руле + 2 нижних	2 на руле + 3 нижних	2 на руле + 2 нижних
Количество осей	2	5	2	2	4	3
Ручка переключения передач	нет	есть	есть	нет	есть	есть
Функция обратной отдачи	нет	есть	есть	есть	есть	есть
Подключение	USB	USB	USB	USB	USB	USB

SAITEK R100 SPORT WHEEL

Достаточно интересный манипулятор от компании Saitek присутствует в нашем обзоре. Его можно отнести к бюджетным вариантам. Он отлично подойдет для тех, кто привык экономить свои средства. Все детали изготовлены из пластика. На самом руле предусмотрено всего две кнопки дополнительного действия, которые помечены маркерами F1 и F2. Они расположены как раз под большими пальцами рук, так что тянуться не придется. Две педали серого цвета находятся непосредственно под рулем и имеют тугий ход, что скорее можно рассматривать как достоинство. Нижние педали соединяются с рулем через кабель с четырехконтактным штекером (это простой телефонный провод. – Прим. ред.). Суммарный люфт рулевого управления не превышает 10 градусов. Панель с нижними педалями очень маленькая, да и сами педали невелики. Ноги приходится ставить вплотную друг к другу, что создает явный дискомфорт. В комплекте имеется пара тонких резиновых накладок, но и они не помогают. При агрессивном использовании панель постоянно сдвигается по направлению нажатия, так что приходится ее регулярно поправлять. К столу руль Saitek R100 Sport Wheel крепится с помощью традицион-

ного рычага. Дополнительную фиксацию обеспечивают четыре резиновые накладки на днище основной части. Сам ход руля достаточно тугий, но в пределах нормы – это скорее приятная особенность Saitek R100 Sport Wheel. Особенных недостатков при использовании не выявлено и, тем не менее, расстраивает отсутствие функции обратной связи и пары дополнительных кнопок. К сожалению, в комплекте не предусмотрено дополнительного модуля с ручкой регулировки, так что играть придется или на автоматической коробке или подстраивать под эти нужды подрулевые переключатели.

\$45



THRUSTMASTER RGT FORCE FEEDBACK PRO CE

Комплект Thrustmaster RGT Force Feedback Pro снабжен всем необходимым для увлекательной и комфортной игры. Устройство поставляется в коробке белого цвета, внутри которой, помимо руля и панели с педалями, нашлся диск с программным обеспечением. Главной особенностью этого устройства является поддержка пяти независимых осей. Сам манипулятор выглядит достаточно стильно – корпус изготовлен из пластика черного цвета, а кнопки и педали выкрашены в серый. При этом на самих педалях установлены алюминиевые накладки. Педалей всего три, так что одну из них можно

использовать в качестве сцепления, увеличивая таким образом эффект реалистичности. Функция обратной связи имеет отдельный канал питания. Если само устройство подключается через USB, то Force Feedback (функция обратной связи) работает благодаря дополнительному адаптеру. Руки с обода руля не соскальзывают благодаря прорезиненной накладке – управлять легко и приятно. Колесо проворачивается на 240 градусов, но и этого достаточно для комфортной игры. В отличие от бюджетных моделей, манипулятор Thrustmaster RGT Force Feedback Pro снабжен двухпози-

ционной ручкой переключения скоростей и крестовиной D-Pad (такие обычно устанавливаются на джойстики и геймпады) с расчетом под большой палец левой руки. С помощью драйверов можно установить количество допустимых осей свободы (две, три или пять), а также совместить подрулевые рычаги. Из минусов стоит отметить необычайную легкость панели с педалями – при активном использовании она будет постоянно уплывать, так что во избежание следует установить резиновые накладки на днище. Ручка расположена не очень удобно, а ход ее непривычно легкий.



\$130



LOGITECH MOMO RACING FORCE

Манипулятор Logitech Momo Racing Force можно отнести к той самой золотой середине, когда и качество на высоте, и цена не слишком большая. На руле отсутствует крестовина для переключения вида (кстати, очень удобная вещь, если уметь ей пользоваться), но зато предусмотрено шесть кнопок, которые с помощью программного обеспечения пользователь всегда может настроить на свое усмотрение. Интересно также, что педали оснащены не только резинками для установки на паркет или другое твердое покрытие. Инженерами была также предусмотрена специальная пластиковая пластинка с клиншками. Таким образом, педали можно применять на любой ковровой поверхности. Панель достаточно широкая и пользоваться ей очень удобно. Накладки на педали изготовлены не из алюминия, а из умело покрашенного пластика. Выглядит сам руль внешне довольно солидно. Чего только стоят мягкие накладки на обод руля и светодиодная индикация. Поворот руля осуществляется в диапазоне от 230 до 240 градусов, и этого хватает для полноценной игры. Имеется также и ручка переключения скоростей. Обычно такие рукоятки устанавливаются справа, однако в случае с Logitech Momo Racing Force разработчик подумал и о левшах. С помощью специального крепления блок с ручкой переключения можно перенести и на левую сторону манипулятора. Осей перемещения всего две – для рулевого колеса и для педалей соответственно. Отметим также, что функция обратной отдачи не такая грубая, в отличие от Thrustmaster RGT Force Feedback Pro, хотя этот параметр можно оценивать лишь субъективно. Функция обратной связи Force Feedback работает также по отдельному каналу питания.

\$110



TRUST GM-3500R PREDATOR

Компания Trust достаточно давно работает на рынке игровых манипуляторов и предлагает зачастую весьма неплохие бюджетные решения. Одним из них можно считать манипулятор Trust GM-3500R Predator. В комплект входят панель с двумя педалями и блок рулевого управления. Несмотря на то что устройство снабжено функцией тактильной отдачи, инженеры не предусмотрели рычага переключения скоростей. В принципе, неплохой заменой могут стать рычаги под рулевым колесом. Сам руль изготовлен полностью из пластика, но благодаря шероховатости управлять

им очень удобно. В распоряжение пользователя предоставлено шесть клавиш и крестовина D-Pad. Удивительно, но крестовина расположена таким образом, что использовать ее приходится, отрывая одну руку от руля, что подчас очень неудобно. Панель с педалями, несмотря на скромные размеры упаковки, обладает серьезными габаритами. Для того чтобы не соскальзывали ступни, предусмотрена резиновая накладдка, а вот сами педали не слишком эргономичны. Рабочий угол составляет порядка пятнадцати градусов, что не дает возможности использовать их по своему желанию.

У игрока фактически есть две возможности: либо вдавить газ (тормоз) в пол, либо отпустить педаль вообще. Суммарный люфт очень маленький – не более 5 градусов. Таким образом, на любое случайное движение игрока руль реагирует резким поворотом. На лицевой панели предусмотрено два индикатора, причем один из них сигнализирует о включенной (или выключенной!) функции Force Feedback. Стоит отметить, что поддержка технологии обратной отдачи для бюджетной модели – большая редкость. Так что советуем присмотреться к этой модели.



\$75

LOGITECH G25

Комплект Logitech G25 можно считать скорее набором для обучения вождению, нежели обычным игровым манипулятором, ведь здесь есть все для полноценного вождения. Рассмотрим в первую очередь сам блок рулевого управления. Колесо проворачивается на 900 градусов, тем самым не ограничивая возможности перемещения. Обод покрыт настоящей кожей ручной выделки – комфортабельное управление теперь не пустой звук! Подрулевые лепестки, а также каркас колеса изготовлены целиком из металла. Под большие пальцы рук предусмотрены две клавиши, а

остальные расположены на блоке с рукояткой переключения передач. О ней следует рассказать отдельно. КПП имеет шесть передач, не считая позиции заднего хода, – все как в настоящем автомобиле. Чтобы перейти на заднюю передачу, ручку следует немного утопить внутрь. Рукоятка рычага также обтянута кожей. С помощью специального переключателя можно перейти на двухпозиционную коробку. Превосходно реализована функция обратной связи. Особенно хорошо чувствуется при повороте, как заносит автомобиль. Сопротивление руля меняется в соответствии

с возрастанием угла поворота. Сам механизм работает плавно и без лишнего шума. На дополнительной панели установлены три педали, изготовленные полностью из металла. Таким образом, пользователь может включить в игру и полноценное сцепление. Сами педали имеют плавный ход, так что тормозить или ускоряться можно с высокой точностью. Из минусов следует отметить некоторую удаленность D-Pad от основных элементов управления, а также высокую цену. Но это вряд ли остановит истинных любителей автомобильных симуляторов.



THRUSTMASTER FERRARI GT 2-IN-1 RUMBLE FORCE

По заявлению производителя, манипулятор Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force является копией руля итальянского Ferrari – об этом свидетельствует голографическая наклейка на упаковке. Руль обладает достоинством, которым могут похвастаться далеко не все устройства в нашем обзоре: все кнопки, а также переключатель видов D-Pad, находятся в зоне действия больших пальцев рук. Так что отрываться от управления, чтобы нажать на какую-либо клавишу, не придется. Педаль на дополнительной панели всего две. Хотя они и не оснащены накладками из алюминия, но имеют достаточно тугой ход. Отдельно стоит сказать, что педали разнесены на достаточное расстояние, так что задеть по неосторожности не ту довольно сложно. Подрулевые лепестки нажимаются с заметным щелчком, хотя кому-то могут больше понравиться тугие и тихие переключатели. В месте соприкосновения с ладонями рук обод руля оснащен специальным покрытием, дабы уменьшить скольжение. Поворот колеса осуществляется на угол до 240 градусов, хотя нам показалось, что этот параметр на деле чуть меньше заявленного. Отдельного внимания заслуживает функция автоцентрирования руля – для ее активации достаточно нажать клавишу на нижней спице. Из явных минусов стоит отметить недостаточный люфт, не очень удачное крепление и, что самое главное, отсутствие модуля с рычагом переключения скоростей. В режиме центрирования светодиодный индикатор светит слишком ярко и отвлекает от игры, что может не понравиться некоторым пользователям. Напоследок скажем, что манипулятор Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force может работать как с ПК, так и с консолью PlayStation 2 – для этого предусмотрен специальный разъем.



Выводы

Все представленные в этом обзоре устройства по-своему хороши. Конечно, некоторые из них имеют отдельные недостатки, однако с любым из них проводить досуг будет в высшей степени комфортно – остается только выбрать тот,

который придется по душе. Нам же понравился стильный руль Logitech G25, за что мы и вручаем ему награду «Выбор Редакции». Обратим внимание и на Thrustmaster RGT Force Feedback Pro. У него есть все необходимое для полноценной и увлекательной игры, а сравнительно невысокая цена также добавляет плюс в его корзину. Этому комплекту мы присуждаем награду «Лучшая покупка».

ZALMAN ZM-RS6F THEATRE 6

УШКИ НА МАКУШКЕ

КОМПАНИЯ ZALMAN СПЕЦИАЛИЗИРУЕТСЯ НА ВЫПУСКЕ СИСТЕМ ОХЛАЖДЕНИЯ. ЧТО ПОБУДИЛО ЕЕ ИНЖЕНЕРОВ ЗАНЯТЬСЯ РАЗРАБОТКОЙ АКУСТИЧЕСКИХ СИСТЕМ, НЕ ОЧЕНЬ ПОЯТНО. ВОЗМОЖНО, ОТВЕТ МЫ НАЙДЕМ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ОЗНАКОМИМСЯ С НАУШНИКАМИ ZALMAN ZM-RS6F THEATRE 6, КОТОРЫЕ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ ПРОСЛУШИВАНИЯ МНОГОКАНАЛЬНОГО ЗВУКА. ТАКИЕ ПОДойДУТ КАК ГЕЙМЕРАМ, ТАК И ЛЮБИТЕЛЯМ ФИЛЬМОВ НА DVD.

Нельзя сказать с уверенностью, кто стал первым производителем наушников с поггержкой многоканального звучания. Но это и не важно – компании Zalman удалось изготовить весьма серьезную гарнитуру, несмотря на малый опыт в производстве акустических систем. Чтобы понять принцип работы и особенности Zalman ZM-RS6F Theatre 6, следует уделить внимание некоторым деталям. В первую очередь – это широкие чашки наушников Zalman ZM-RS6F Theatre 6. Такая форма выбрана не случайно – с каждой стороны предусмотрено по три динамические головки. Каждая мембрана имеет радиус около 37 мм. Роль центральной динамика (если проводить аналогию с традиционной многоканальной акустикой) играет центральная головка, расположенная параллельно ушной раковине. Две остальные установлены под углом («позади» уха – тыловой канал, а с передней стороны – фронтальный) для достижения так называемого эффекта объемного звучания. Многие аналогичные модели наушников предусматривают сабвуфер, установленный за динамиком в центре. В данном случае низкочастотный сигнал не воспроизводится вообще. Чтобы работали все каналы, нужна аудиокарта с разъемами для подключения 6-канальной акустики. Подключаются наушники через три миниджека, каждый из которых помечен отдельно: Rear, Front или Center.

Корпус наушников выполнен полностью из пластика, хотя соприкасающиеся с головой накладки на амбушюрах сделаны из кожзаменителя. Глубина посадки регулируется с обеих сторон, дополнительной дужки не предусмотрено. Стоит отметить, что плотно наушники будут сидеть на головах среднего размера и больше. А вот остальным следует обязательно примерять модель перед приобретением. Дело в том, что настройка длины дужки ограничена, и с маленькой головы наушники будут просто спадать. Конструкция дужки предполагает, что Zalman ZM-RS6F Theatre 6 всегда можно сложить для удобства транспортировки или хранения. Обилие подвижных механических частей из пластика может насторожить, но на деле все изготовлено очень качественно и прочно. На верхней части оголовья предусмотрено поролоновая подушечка в месте соприкосновения с головой. Что касается звучания, то мы оценили качество не только с помощью игровых платформ. Было запущено также несколько музыкальных композиций для опрелеления уровня воспроизведения.

Играть с Zalman ZM-RS6F Theatre 6 – одно удовольствие. Эффект присутствия будет замечен, конечно, если игровая платформа поддерживает эффекты типа EAX и многоканальное звучание. Смотреть DVD-фильмы при поддержке 5.1 тоже можно – качество вряд ли будет основным критерием, хотя взрывы и моменты побобного рога будут не так эффектно воспроизводиться, как хотелось бы. А вот с музыкой ситуация обстоит немного хуже. Если в играх звук использовался как фон и мы не могли отследить нюансы (игровой процесс в значительной мере затягивает и отвлекает – то же касается и просмотра видео), то здесь все внимание было приковано к качеству. Басы наушники перегают не очень хорошо – слышится отсутствие сабвуфера как такового. Также и высокие тона оказались замыленными.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип наушников	Накладные, закрытого типа
Тип источника	динамический
Диапазон частот	50 - 20000 Гц
Номинальная мощность	0.02 Вт
Максимальная мощность	0.15 Вт
Звуковое давление	89 дБ (+/- 3 дБ при 50 мВт)
Номинальный импеданс	16 Ом
Материал	Пластик, кожзаменитель
Длина кабеля	~ 3 м
Вес	316 г



\$55

Вердикт

В общем и целом наушники Zalman ZM-RS6F Theatre 6 показали себя неплохо. Их оценят по достоинству не только геймеры, но и любители качественного видео. Действительно, если у пользователя нет больших претензий непосредственно к звуковому сигналу, то представленные здесь наушники станут отличным приобретением. Тем, кто ищет многоканальное решение только для прослушивания музыки, следует присмотреть более качественную и дорогую модель.

RAZER DEATHADDER

ИЗ ОГРОМНОГО АССОРТИМЕНТА ПРОДУКТОВ ГЕЙМЕРАМ ЕСТЬ ЧТО ВЫБРАТЬ, ЕСЛИ РЕЧЬ ЗАХОДИТ О МЫШКАХ. СРЕДИ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ ОСОБЕННО ИНТЕРЕСНЫМИ РЕШЕНИЯМИ ВЫДЕЛЯЮТСЯ LOGITECH И RAZER, ОДНАКО НЕДАВНО К НИМ ПРИСОЕДИНИЛАСЬ И MICROSOFT.

Чем интересен?

Мышка Razer DeathAdder – это сочетание качества и эргономики. С такой мышью можно не только играть – уровень комфорта позволяет использовать ее и при многочасовом рабочем дне.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Отслеживаемое максимальное разрешение:	1800 точек на дюйм
Количество клавиш:	4 плюс колесо прокрутки с возможностью нажатия
Время отклика:	1 мс
Максимальная скорость:	40 дюймов в секунду
Подсветка:	Есть, синий диод
Форм-фактор:	Для правой
Интерфейс:	USB 2.0
Частота передачи USB:	1000 Гц

\$85

Корпус полностью покрыт специальным составом под названием «флок», который не позволяет мышке выскальзывать из рук даже при агрессивной игре. Следует отметить, что больше всего мышка придется по душе обладателям больших лап – из-за резкости очертаний.

Колесо постоянно подсвечивается синим диодом, в отличие от логотипа на корпусе. Дополнительный маячок на спинке пульсирует с затуханием – выглядит это очень эффектно.

Особенностью мышей Razer уже давно стал оригинальный дизайн основных клавиш. Четкие выемки для указательного и среднего пальца повышают комфорт и, как следствие, эффективность работы. Кнопки имеют достаточно плавный ход с приглушенным щелчком.

Кнопка очень мало – этим отличаются все манипуляторы от Razer. Предусмотрена всего лишь пара основных клавиш, расположенных сбоку, да колесо прокрутки. Отметим, что вращается колесо плавно и бесшумно. В результате играть вместе с Razer DeathAdder – одно удовольствие.

Производитель не сообщает конкретно, какой сенсор установлен в Razer DeathAdder. Известно только, что мышка превосходно работает на всех типах поверхностей. Кстати, стильной стороны манипулятора предусмотрены специальные терклоновые наклейки, благодаря которым Razer DeathAdder отлично скользит.

Корпус устройства повторяет практически полностью аналогичный вариант – Microsoft NAVI. Эта мышка также рассматривалась на страницах нашего журнала. Отметим, что именно инженеры Razer помогли в разработке манипулятора от Microsoft (отсутствуют некоторые клавиши и элементы в оформлении). Фактически между собой они не отличаются по цене, так что все остальное – вопрос предпочтений.

Вердикт

Непонятно, почему инженеры решили вернуться к прошлому, а именно к сенсору 1800 т/г. Аналогичные варианты от Logitech, Microsoft и даже Razer работают с использованием сенсоров на 2000 т/г. Среди недостатков стоит также отметить ориентацию исключительно на правшей. В остальном мышка, на наш взгляд, очень хороша – и в плане рабочих характеристик, и в плане дизайна. Цена, как и положено, слишком высока, но что только не отгашь за столь интересное боевое оружие.

Артефакт номера



Atari Lynx II

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штукавина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это га! Артефакт!» У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу retro@gameland.ru.

Порой просто удивительно, какие вещи заносит западными ветрами на просторы нашей Необъятной. И ведь кто поверит, если скажу, что раритетную Atari Lynx II мне продала симпатичная блондинка, встреча с которой была назначена то ли на два, то ли на три часа в столичном метро. Что интересно, я приобрел не какую-нибудь «бэушку», а самый настоящий, новый, еще не нюхавший порошу боевой юнит! Atari Lynx была впервые явлена миру в далеком 1989 году, почти одновре-

менно с первым «геймбоем». Но творение ныне удалившейся от консольных войн Atari выгодно отличалось от конкурента не только цветным экраном с подсветкой, но и некоторыми уникальными возможностями: например, левши могли развернуть экран на 180 градусов, а любители мультиплеера наслаждались поддержкой режимов с участием до 17 (!) оппонентов. К сожалению, собрать хоть какую-то коллекцию игр для столь редко-го устройства мне не удалось. До сих-

пор вместе с консолью время коротает лишь один картридж – сборник экстремальных мини-игр California Games. Игра предлагает нам покататься на скейте по рампе, не стать ужасом зубастой акулы в симуляторе серфинга и постараться не сломать шею более ста миллионов раз, спускаясь с горы на байке.

Владелец:
Виталий «Shine» Гуров,
brianshine@inbox.ru



№9(210)
Год назад

Тема номера:
«Вторая Мировая»

К Дню победы – рассказ об эпохальном стратегическом долгоострое от «1С».



№9(162)
Три года назад

Тема номера:
Swashbucklers: Legacy of Drake

Морское приключение для PlayStation 2 от хорошо знакомой «Акеллы».



№9(114)
Пять лет назад

Тема номера:
Counter-Strike: Condition Zero

Люди еще верили, что Counter-Strike может быть и однопользовательским.



№9(66)
Семь лет назад

Тема номера:
«Проклятые земли»

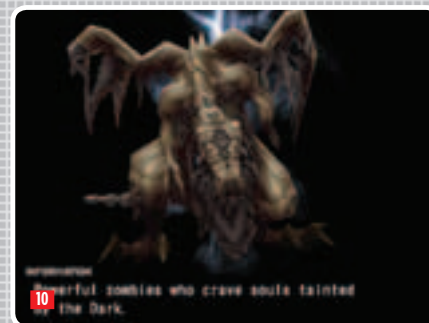
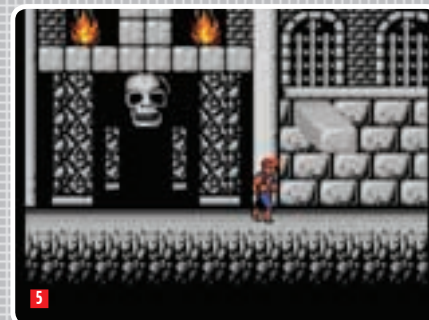
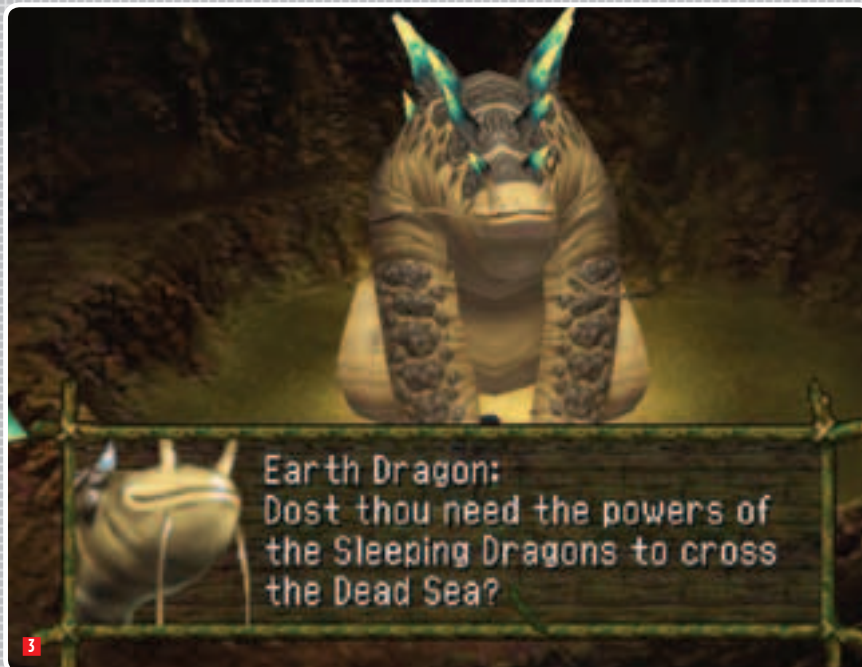
Отличная трехмерная ролевая игра от Nival Interactive.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала – их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретро-конкурс 11

«ВЕЛИКИЕ ДРАКОНЫ»

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: внимательно изучить скриншоты в ретро-галерее и вспомнить, из каких игр они взяты. Напоминаем, что призы, с любовью выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретро-конкурс посвящен драконам, по случаю чего мы разыгрываем пару фигурок героев Dragon Quest VIII (внизу). Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №11», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес.



Подведем итоги!

Призы шестого ретро-конкурса, фигурку по Tales of Abyss и диск Space Channel 5 для Dreamcast, получает

Никита Лялякин из Владивостока.

Поздравляем!

Killer Instinct

ЖАНР: FIGHTING. 2D

ПЛАТФОРМА: SNES

РАЗРАБОТЧИК:
RARE

ИЗДАТЕЛЬ:
NINTENDO

ГОД ВЫХОДА: 1995



Автор:
Андрей Шилоновых
skaarjd@mail.ru

1 Удар правой по лежающему монстру.

2 Риптор порвал Яго на тряпки, чем и гордится.

3 Последняя схватка человека-волка.

В 1995 году Rare, знаменитые гениальные копировальщики, выпустили Killer Instinct, культовый файтинг для консоли Super Nintendo. «Инстинкт убийцы» завораживал повышенной кровавостью, различными зверскими добиваниями (что, бесспорно, роднило его с Mortal Kombat), а также отличной графикой и навороченными комбо. Добивания были по-своему хороши (как вам возможность заставить врага плясать до смерти?), но игру прославили именно комбо, которые тогда еще были в диковинку. Комбо приходилось разучивать, удерживая в памяти верные последовательности, а типичные фаталити из Mortal Kombat разбавили зрелищным убийством противника автоматическим комбо из нескольких десятков ударов! К счастью, движение Combo Breaker позволяло вовремя прервать комбо соперника и самому начать атаку.

Убить друг друга таким образом возжелали десять персонажей. Компания любопытная и разношерстная. Тут есть и боксер, и индеец, и оживший скелет-пират, и специально приглашенный из технотриллеров робот (чем-то одновременно напоминающий Терминатора и Хищника), и даже волк-оборотень из классических фильмов-ужасов... Стоит ли говорить, что наблюдение за поединками таких бойцов уже само по себе интересно (в числе моих любимчиков существо из льда, способное плавиться и затвердевать, и человек-факел), а уж когда картинка радуется глаз – тем более.

Killer Instinct стал одной из самых красивых игр 16-битной эпохи. Технологии, проверенные на Donkey Kong Country, не подвели; даже сегодня игра по-прежнему приятно удивит всех обратившихся к классике жанра. А ведь «Инстинкт убийцы» услаждал не только глаз, но и ухо. На моей памяти это первая игра, в коробке которой, помимо мануала и картриджа, можно было найти CD с саундтреком. Музыка подкупала многообразием (от попсы до оркестра и электроники), что удачно соответствовало разным типам представленных героев. А заглавную тему следует отметить особо. Пусть она не столь популярна, как заглавная тема того же Mortal Kombat, но зато столь же узнаваема.

Знакомый с игрой взыскательный читатель скажет, что все вышеперечисленное – всего лишь симпатичная обертка для недоработанного игрового процесса. Но таким и был Killer Instinct. Объединив Street Fighter и Mortal Kombat, причем не в самых удачных пропорциях, полученный коктейль игра подавала в такой сногшибательной форме, что фанаты легко прощали некоторые огрехи и заимствования, а проблескам оригинальности искренне радовались.

Для игроков, собравшихся познать Killer Instinct на профессиональном уровне, игра оказывалась нелегким испытанием. За это «Инстинкт...» любили и ненавидели. Игра требовала довольно много усилий и порядочной тренировки, но и поощряла сполна. Яркий пример того, когда освоение движений персонажа, разучивание комбо-связок, познание стиля героя становится тяжелым трудом – но трудом, который награждается воистину захватывающим, мясным и кровавым шоу.

Примечательно и то, что повторить успех Rare не удалось. Несколько продолжений не снискали славы самого первого «Инстинкта...». Что вовсе не мешает нам любить Killer Instinct и его ультра-комбы.



The Curse of Monkey Island

ЖАНР: ADVENTURE. 2D

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
LUCASARTS

ИЗДАТЕЛЬ:
LUCASARTS

ГОД ВЫХОДА: 1997



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@mail.ru

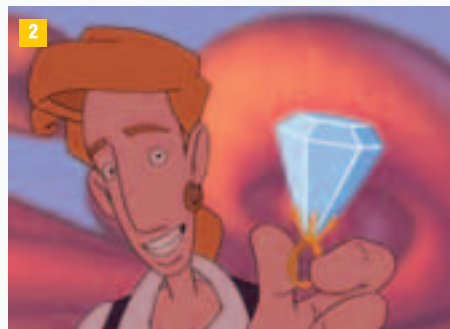
1 Мультфильм – он и в наши дни мультфильм. Возраст игры почти не чувствуется.

2 То самое проклятое кольцо, с которого все началось.

3 Грозный зомби-пират ЛеЧак. Как и положено главному злодею, он всегда возвращается.

4 Сейчас сверху упадет огромная кобра и слопает Гайбраша. Но он все равно спасется. Только позже, приготовив рвотное средство.

Дважды расстроив коварные планы зловредного зомби ЛеЧака, великий пират Гайбраш Трипвуд ныне весьма далек от беззаботного празднования победы. Судьба разлучила его с возлюбленной и забросила в открытое море, без запасов еды и пресной воды. При себе у Трипвуда только судовой журнал да два ярмарочных воздушных шарика. Далее события развиваются стремительно. Посудина Гайбраша оказывается в самом пекле морского сражения. Бессмертный ЛеЧак осаждает форт острова Melee, на защите которого стоит красавица Элейн, единственная любовь Трипвуда. Сам Гайбраш попадает в плен к ЛеЧаку, но благополучно выбирается на свободу, заодно потопив корабль вместе с упрямым зомби. И вот наш герой выходит из воды на солнечный пляж, где встречает красавицу Элейн, рассказывает ей о своих злоключениях и предлагает руку и сердце. А в качестве залога своей любви надевает на палец возлюбленной прихваченное из сокровищницы ЛеЧака кольцо... Что? Кольцо проклято?! Возлюбленная превращается в золотую статую, и ее сразу похищают проплывающие мимо пираты. Теперь Гайбрашу предстоит снять проклятие и спасти Элейн, предельно вырвав ее из рук жадных до золота разбойников. Третья часть «Острова Обезьян», The Curse of Monkey Island, оказалась необычной и неоднозначной. По сравнению с предыдущими сериями игра здорово изменилась. Прежде всего это касается графического исполнения. Оставив серьезное, во многом реалистичное изображение пиратской жизни в прошлом, «Остров Обезьян» превратился в насыщенный яркими красками мультфильм. Что само по себе неплохо: игра отлично смотрится даже сегодня, через десять лет после выхода. Кроме того, новое «мультяшное» оформление правильно настраивает на восприятие происходящего. Ведь юмор в игре порой переходит всякие границы разумного. Пародия на пиратов в третьей части «Острова Обезьян» оборачивается пародией на пародию, становится вольным обращением с наследием предыдущих «Островов». Удивительно, но игра все равно остается смешной и веселой. Или, по меньшей мере, забавной. Художники и дизайнеры постарались на славу, создав запоминающийся сказочный мир. В сочетании с замечательной музыкой и точно подобранными голосами актеров получаем отличный квест своего времени. Квест, в котором запутанность многих загадок, с одной стороны, нередко вынуждает втупую перебирать все возможные варианты решения, а с другой – прекрасно уживается с общей атмосферой легкого бреда. Также в игре появился улучшенный интерфейс. Игроку наконец-то предоставили возможность выбирать действия из анимированного меню, вызываемого щелчком мыши по интересующему объекту, что намного удобнее и приятнее старого «списка глаголов внизу экрана». Хотя и считается, что, отступив от традиций двух предшественниц, The Curse of Monkey Island (а вместе с ней и четвертая часть, Escape from Monkey Island) послужили, что называется, «началом конца» славного сериала, язык не поворачивается назвать «Проклятье...» плохой или неудачной игрой. Испытание временем показало: The Curse of Monkey Island – яркий представитель «золотой эпохи» квестов, игра красивая, веселая и задорная.



Disney's Aladdin

ЖАНР: ACTION PLATFORM.2D

ПЛАТФОРМА: SNES

РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM

ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM

ГОД ВЫХОДА: 1993



Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@mail.ru

Раньше в Disney рисовали похожие, но одинаково успешные мультфильмы, и по каждому такому мультфильму обязательно выходила удачная игра. Если вспоминать каждую, можно легко обеспечить рубрику «Ретро» материалом на несколько месяцев вперед, благо все игры были под стать мультфильмам-прародителям – такие же яркие, веселые и похожие друг на друга.

Disney's Aladdin для Super Nintendo в этом смысле ничем не лучше и не хуже остальных подобных проектов. Главный герой бегаёт по симпатичным локациям (созданным на основе сцен из мультфильма), с энтузиазмом принца Персии преодолевает препятствия, много прыгает, время от времени сражается с боссами. Ни сложностью, ни продолжительностью Aladdin не задержит перед телевизором дольше пары вечеров. Единственный вызов – собрать 70 красных драгоценных камней, скрытых по всем уровням.

Оставим на свалке истории старый спор между фанатами, какая версия лучше – для SNES или Sega Mega Drive. Прыжки на голову (основа ближнего боя, школа Марио) против сабель, «гуманные» парализующие яблоки против их смертоносных аналогов – доводы той дискуссии давно забыты. Побегать от стражников, побывать в мире Джинна, прокатиться на ковре-самолете, полюбоваться на дворец султана и посмеяться над обезьянкой Абу – вот, ради чего стоит вспомнить «Аладдина». Ведь его анимация и музыка все еще демонстрируют достойный уровень качества. Фантастических красот и потрясающего звука здесь не встретишь, но без порции эстетического удовольствия игра точно не отпустит.



Disruptor

ЖАНР: SHOOTER.FIRST-PERSON.SCI-FI

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: INSOMNIAC GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: INTERPLAY

ГОД ВЫХОДА: 1996



Автор:
Сергей Цилорик
td@gameland.ru

Как мы уже упоминали, Resistance: Fall of Man – не первый FPS у команды Insomniac. В 1996 году они заявили о себе футуристическим шутером Disruptor.

Жанр в то время процветал: после сокрушительного успеха Doom рынок заполнили игры-подражания. На PS one к концу 96-го, впрочем, смотреть в этом смысле было не на что. Разве что на Alien Trilogy и на Disruptor. И хотя на PC тогда уже вышли полностью трехмерный Quake и псевдотрехмерный Duke Nukem 3D – приставочным играм заветное дополнительное измерение было неведомо, и в Disruptor поднимать и опускать прицел нельзя.

Это ограничение с лихвой искупается арсеналом, включающим не только привычное огнестрельное, но и псионическое оружие. По мере прохождения герой учится лечить, обороняться и нападать, что здорово приукрашивает геймплей. Впечатляет и разнообразие уровней (их всего дюжина, но зато каких размеров!): тут и обычные коридоры космических станций, и просторы марсианских пустынь, и даже извилины мозга самого героя – скучать в Disruptor не приходится. Добавьте еще и вполне приличную по меркам 96-го года графику, впечатляющий саундтрек и прямо-таки идеальный уровень сложности – и вывод напрашивается сам собой: с игрой не грех познакомиться любому поклоннику жанра и сегодня.



В НОВОМ НОМЕРЕ:

ВЕДЬМАК

Игра-долгострой, создаваемая по мотивам знаменитых произведений Анджея Сапковского, выходит на финишную прямую. Редакция «РС ИГР» оценила качество проекта...

КРИ 2007

Оперативный репортаж с главной российской выставки. Ты узнаешь это первым!

КРУПНЕЙШИЕ ИГРОВЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ

Путеводитель с картинками. E3, Games Convention, ECTS, Tokyo Game Show и другие.

СеВIT 2007

Все о технологиях будущего и новинках игрового железа.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Как в былые времена!.. Долгожданное продолжение культовой стратегии.



2
2 НАКЛЕЙКИ
2 ПОСТЕРА

2 ДВУХСЛОЙНЫХ **DVD** (ОБЩИЙ ОБЪЕМ **17** Gb)

Widescreen

СОВРЕМЕННЫЕ ФИЛЬМЫ НА DVD И В КИНОТЕАТРАХ



Автор:
Серий Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD

350
РУБЛЕЙ

ДЕЛАЙ НОГИ

HAPPY FEET, UPR/WARNER

ИНФОРМАЦИЯ:

- ▶ ДИСК: DVD9 (AMAREY)
- ▶ ВИДЕО: 2.40:1 (16X9)
- ▶ ЗВУК: DD 5.1 EX РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), АНГЛИЙСКИЙ И УКРАИНСКИЙ
- ▶ СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ, УКРАИНСКИЕ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ▶ УДАЛЕННАЯ СЦЕНА «МЯМЛИК ВСТРЕЧАЕТ ГОЛУБОГО КИТА» СО ВСТУПЛЕНИЕМ РЕЖИССЕРА (3.20)
 - ▶ УДАЛЕННАЯ СЦЕНА (0.29)
 - ▶ «ТАНЦУЙ КАК ПИНГВИН – ТОПАЙ В РИТМ» (5.21)
 - ▶ КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ МУЛЬТФИЛЬМ «Я ЛЮБЛЮ ПЕТЬ» (7.52)
 - ▶ ВИДЕОКЛИПЫ: GIA «HIT ME UP»; PRINCE «THE SONG OF THE HEART» (3.21; 3.00)
 - ▶ ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК (1.18)
 - ▶ DVD-ROM
- (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ – СИНХРОН, ТИТРЫ)



ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА:

ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА:

В последнее время трехмерная анимация набрала такие обороты, что в год выходит более десятка мультфильмов. А ведь совсем недавно они появлялись раз в год-два у парочки студий, а их производство занимало по несколько лет. И даже тогда попадались своего рода близнецы, вроде «Приключений Флика» и «Муравья Антца», «В поисках немо» и «Подводной братвы». С 2006 года рьяно взялись за дело независимые студии, которые не брезгуют и бесстыдным копированием – одна «Наживка для акулы» чего стоит. Если раньше каждый новый 3D-мультфильм был особым событием, то сейчас их так много и они так похожи друг на друга, что уже пугаешься, что видел, а что нет. Поэтому отыскать самобытный мультфильм среди этих залежей – дело почти безнадежное.

«Делай ноги» – один из лучших мультфильмов прошлого года, а по мнению американской киноакадемии, и вовсе лучший (он получил Оскара). Фильм умело балансирует между правдоподобием пингвинов и окружающего мира и их мультяшными разговорами, пением и танцами. Идею музыкальных номеров Джордж Миллер позаимствовал у своего земляка База Лурманна из мюзикла «Мулен Руж». То есть песни в мультфильме не написаны специально, а тщательно подобраны из ярких шлягеров прошлых лет. В картину попали песни Стиви Уандера, Фредди Меркьюри, Лайонэла Ритчи, Джона Леннона и Пола Маккартни и др. Но в то время как у всех пингвинов врожденные вокальные данные, то главный герой наделен совсем иным даром – он танцует степ. Именно степ становится причиной всех злоключений Мямлика. Он не такой как все, за что его и изгнали из стаи.

Пожурить «Делай ноги» можно лишь за то, что в некоторых местах сценарий, похоже, сократили, и из-за этого действия главного героя не совсем понятны. Но в остальном это прекрасный мультфильм для взрослых и детей – веселый, захватывающий, добрый и с классным саундтреком.

С диском дело обстоит так же, как и с прошлогодним изданием «Тачек». Качество картинки тянет на пять баллов, аудиодорожки тоже не отстают и радуют постоянным действием в тыловых каналах. Кстати, настоятельно рекомендую посмотреть фильм на английском с русскими субтитрами – Робин Уильямс здесь озвучивает сразу нескольких персонажей и делает это так же неподражаемо, как четырнадцать лет назад в «Аладдине», где он озвучивал Джина. Но если картинка и звук радуют, то секция доп. материалов разочаровывает. Ни одного фильма о съемках, интервью или аудиокomentarиев создателей. Только две удаленные сцены, пара видеоклипов, пятиминутный фильм о танцоре степа и один короткометражный мультфильм – совсем не густо.



ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 30 АПРЕЛЯ ПО 6 МАЯ:

ТИПА КРУТЫЕ ЛЕТАВЫЕ
(HOT FUZZ, UPR/UNIVERSAL)

Полицейская английская комедия от создателей «Зомби по имени Шон» превзошла самые смелые ожидания. Новый фильм Эдгара Райта и Саймона Пэгга оказался не менее уморительным и необычным, чем и предыдущая работа. Только вот незадача: упрощенное издание хоть и выйдет спустя месяц после проката по рекомендованной цене всего 150 рублей, но кроме широкоэкранного трансфера и двух русских дорожек в DD 5.1 и DTS на диске ничего не предвидится.

С 7 ПО 13 МАЯ:

ТЕХАССКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ: НАЧАЛО
(TEXAS CHAINSAW MASSACRE, UPR/WARNER)

Неплохая предыстория к очень приличному римейку выйдет в столь же достойном издании. Конечно, по сравнению с другими зонами мы наверняка получим только театральную версию, лишимся второго диска и DTS 6.1 ES Discrete. Но, тем не менее, это полноценное издание с анаморфным трансфером, русской и английской дорожками в DD 5.1 с титрами, и богатой подборкой доп. материалов: несколько фильмов о съемках, удаленные сцены и аудиокomentarии режиссера и продюсеров.

БЕЛЫЙ ШУМ 2: СЯНИЕ
(WHITE NOISE 2: THE LIGHT, TWISTER)

Оригинальный «Белый шум» был вполне привлекательным «паранормальным» ужастиком. Продолжение снял постоянный монтажер Уэса Крэйвена, который как режиссер отметился только слабеньким «Дракула 2000» и его сиквелами. А вот фанатам «Firefly» и «Серенити» стоит обратить внимание на то, что главную роль здесь играет Нэтан Филлион. Анаморфный трансфер будет сопровожден только двумя русскими дорожками (DD 5.1 и DTS) и скудным набором переведенных доп. материалов: интервью с создателями и исполнителями, репортаж со съемочной площадки и рекламный ролик.

С 14 ПО 20 МАЯ:

300 СПАРТАНЦЕВ (300, UPR/WARNER)

К сожалению, на обзор в «Страну Игр» DVD «300 Спартанцев» не попадет. Почему? Потому что мы принципиально не рецензируем упрощенные издания без оригинальных дорожек и доп. материалов. А тут как раз такой случай – фильм с широкоэкраным трансфером и одинокой русской пятнадцатиминутной дорожкой. Жаль, очень жаль.

ДЕЖА ВЮ (DEJA VU, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

Джерри Брукхаймер, Тони Скотт и Дензел Вашингтон собрались снова и создали качественный и увлекательный научно-фантастический триллер. Пятизонаное DVD издание ничем не хуже зарубежных собратьев: анаморфный трансфер, русская и английская дорожки в DD 5.1 с субтитрами, 6 фильмов о различных хитростях создания картины и кое-что еще.

ПЕКЛО (SUNSHINE, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Как же давно мы не отправлялись на другой конец вселенной. И вот Дэнни Бойл, режиссер Trainspotting, «Пляжа» и «28 дней спустя», решил вернуть нас в космос, как всегда, с небольшой командой и большой загадкой. На этот раз сюжет зашагал в ногу со временем, и вместо обычной доставки груза («Чужой») или поиска потерянного корабля («Сквозь горизонт») наши герои отправляются спасти мир от экологической катастрофы – солнце затухает, а без него все живое погибнет. Если DVD выходит через 4-6 недель после проката, то ждать английской дорожки и доп. материалов, как правило, не приходится. Поэтому на диске вы найдете только анаморфный трансфер, пару русских дорожек (DD 5.1 и DTS), русские титры да фотогалерею.

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



ЗМЕИННЫЙ ПОЛЕТ

SNAKES ON A PLANE, UPR/WARNER

ИНФОРМАЦИЯ:

- ▶ ДИСК: DVD9 (AMAREY)
- ▶ ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ▶ ЗВУК: DD 5.1 ЕК РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), АНГЛИЙСКИЙ И ПОЛЬСКИЙ
- ▶ СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ, УКРАИНСКИЕ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ▶ АУДИОКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА ДЭВИДА Р. ЭЛЛИСА, САМУЭЛЯ Л. ДЖЕКСОНА, ПРОДЮСЕРА И СОПРОДЮСЕРА, СУПЕРВАЗЕРА ПО СПЕЦЭФФЕКТАМ И РЕЖИССЕРА ВТОРОЙ СЪЕМОЧНОЙ ГРУППЫ
 - ▶ СМЕШНЫЕ ДУБЛИ (4.29)
 - ▶ УДАЛЕННЫЕ И ДОПОЛНЕННЫЕ СЦЕНЫ С ОПЦИОНАЛЬНЫМ КОММЕНТАРИЕМ РЕЖИССЕРА И ПРОДЮСЕРА (12.23)
 - ▶ «СОЗДАНИЕ ФИЛЬМА – «ЗМЕИНЫЙ ПОЛЕТ» (18.07)
 - ▶ «ЗНАКОМЬТЕСЬ С РЕПТИЛИЯМИ» (13.00)
 - ▶ «СОЗДАНИЕ СПЕЦЭФФЕКТОВ» (5.22)
 - ▶ «ЗМЕИ В БЛОГАХ» (10.07)
 - ▶ ТРЕЙЛЕРЫ: ТИЗЕР, ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК «ВЫПУЩЕННЫЕ НА СВОБОДУ», ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК «ФОБИЯ» (0.57, 1.22, 1.06)
 - ▶ ВИДЕОКЛИП ГРУППЫ COBRA STARSHIP «SNAKES ON A PLANE (BRING IT)» (3.47)
 - ▶ ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ ВИДЕОКЛИПА «SNAKES ON A PLANE (BRING IT)» (5.11)
- (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ КРОМЕ КОММЕНТАРИЕВ)

ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

«Змеинный полет» совместил в себе два типа фильмов. Один – очередное нападение страшных чудищ, весьма решительно настроенных на уничтожение рода человеческого (кто только на нас не нападал: пауки, летучие мыши, крокодилы, анаконды и даже динозавры Спилберга и «Птицы» Хичкока). Второй – это триллер-боевик в замкнутом пространстве, причем это «пространство» куда-то движется: корабль, поезд, самолет. Если речь идет о самолете, то, конечно, не обойтись без классических клише жанра. Как всегда, пилоты погибнут и сажать «Боинг» придется кому-то из пассажиров. На этот раз – телохранителю рэпера, наигравшему сотни часов в авиасимуляторе на PlayStation 2. И разумеется, не обойтись без разгерметизации салона: привязываем пассажиров покрепче, палим по окнам – и весь багаж заодно со змеями вылетает «в трубу».

Бред, скажете вы? Никто не спорит. Но в этом как раз и соль. Чего ждать от фильма с названием «Змеи на самолете»? Собственно, именно этого и ждать, и честность авторов весьма похвальна. Ведь никто никого не убеждает, будто «фильм основан на реальных событиях», и серьезного отношения к происходящему нет даже у создателей. Напротив, они изо всех сил издеваются и подшучивают над героями и происходящим. При этом мы имеем дело не с комедией или пародией – местами фильм способен хорошенко припугнуть зрителя, но не без здоровой порции стеба. О пухлом телохранителе с PSP в пути и PS2 дома, посадившем «Боинг», я уже рассказывал. А как вам отсылка к Пэрису Хилтону, собачку которой кидают на пропитание крокодилу рептилии?! А уж как погибают первые жертвы в туалетах – это надо видеть, благо фильм решили делать в прокатной категории R (от 17 лет), и авторы оторвались по полной программе.



ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

В первой зоне «Змеинный полет» выходил в платиновой серии New Line, а это означает, что с качеством издания и доп. материалами все в порядке. За исключением матери английской дорожки в DTS-ES 6.1 Discrete и кое-каких DVD-Rom дополнений наше издание точь-в-точь как первозонное. Непереведенные аудиокomentarии создателей увлекательны и местами смешны, но информации по самому фильму почти не содержат. Удаленные сцены не очень интересны, а вот смешные дубли получились удачными. Но самое забавное вы найдете в четырех небольших фильмах о создании «Змеиноного полета». Первый – стандартный фильм о съемках. Второй – довольно любопытный рассказ про змей и съемки с ними. В третьем вы найдете много информации о спецэффектах. А четвертый о том, какую поддержку и отклик картина получила в Интернете.



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

С 3 МАЯ:

ЧЕЛОВЕК-ПАУК: ВРАГ В ОТРАЖЕНИИ (SPIDER-MAN 3, BVSPR)

- ▶ ЖАНР: УКРАИНИЗАЦИЯ КОМИКСА
- ▶ РЕЖИССЕР: СЭМ РЭЙМИ
- ▶ В РОЛЯХ: ТОБИ МАГУАЙР, КИРСТЕН ДАНСТ, ДЖЕЙМС ФРАНКО, БРАЙС ДАЛЛАС ХОВАРД

«Человек-паук» – самая дорогая и кассовая экранизация комикса. В прошлом году Warner попытался вернуть «Супермена» в эту лигу, но тщетно. Если вам понравились предыдущие части, нет никаких причин избегать «Врага в отражении». Сэм Рэйми все так же занимает должность режиссера, а ведущие актеры из прошлых частей вернулись в полном составе.

НЕВИДИМЫЙ (THE INVISIBLE, ПАРАДИЗ)

- ▶ ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- ▶ РЕЖИССЕР: ДЭВИД С. ГОЙЕР
- ▶ В РОЛЯХ: ДЖАСТИН ЧЭТВИН, МЭГГИ МА, НАРСИЯ ГЭЙ ХАРДЕН, МИШЕЛЬ ХАРРИСОН

С одной стороны, Дэвид С. Гойер успешный сценарист, одной из заслуг которого была трилогия «Блэйд». С другой – слабый режиссер, проваливший третью часть, закрыл прежде успешный сериал. «Невидимый» – это молодежный паранормальный триллер о парне, душа которого после жестокого нападения отделилась от тела. Теперь у него осталось совсем немного времени, чтобы раскрыть загадку и вернуться к жизни.

С 10 МАЯ:

У ХОЛМОВ ЕСТЬ ГЛАЗА 2 (THE HILLS HAVE EYES 2, ФОКС / ГЕМИНИ)

ПРОКАТ ПЕРЕНЕСЕН С 23 МАРТА!

- ▶ ЖАНР: УЖАСЫ
- ▶ РЕЖИССЕР: МАРТИН ВЕЙЦ
- ▶ В РОЛЯХ: МАЙКЛ МАКМИЛЛИАН, ДЖЕССИКА СТРОУП, ДАНИЭЛЛА АЛОНСО

Прошлогодний «У холмов есть глаза» оказался одним из лучших фильмов ужасов 2006 года и римейком, переплюнувшим оригинал (читайте обзор DVD в октябрьском номере 19#220 за 2006 год). Повторит ли немецкий режиссер Мартин Вейц успех картины Александра Ажа? Сомневаюсь, но подход продюсеров, выбирающих европейских режиссеров с опытом в жанре, интригует.

С 17 МАЯ:

ПОПУТЧИК (HITCHER, КАСКАД)

- ▶ ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- ▶ РЕЖИССЕР: ДЭВИД МЕЙЕРС
- ▶ В РОЛЯХ: ШОН БИН, СОФИЯ БУШ, ЗАХАРИ НАЙТОН, НИЛ МАКДОНА

Помните «Попутчика» 86-го года, где Рутгер Хауэр играл безумного маньяка? И вот спустя 21 год Майкл Бэй на должности продюсера снова помогает своему бывшему коллеге-клипмейкеру, поручив режиссировать новую переделку старого фильма – с «Техасской резней бензопилой» получилось неплохо. Римейк прибавил в размахе, и некоторые сцены больше смахивают на боевик, чем на триллер. Но главная интрига нового «Попутчика» в том, сможет ли Шон Бин переиграть самого Рутгера Хауэра в роли Джона Райдера.

ШРЕК ТРЕТИЙ (SHREK THE THIRD, UIP)

- ▶ ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D)
- ▶ РЕЖИССЕР: КРИЛ МЛЛЕР, РАМАН ХУИ
- ▶ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): МАЙК МАЙЕРС, АНТОНИО БАНДЕРАС, ЭДДИ МЕРФИ, КЭМРОН ДИАС, ДЖОН КЛИЗ, ДЖАСТИН ТИМБЕРЛЕЙК

Первый «Шрек» открыл в трехмерной анимации направление «пародии» (на сказки, фильм, телевиденье, знаменитостей и т.д.) и наконец доказал, что PDI/Dreamworks может на равных соперничать с Pixar/Disney. Второй смотрелся не так свежо, а в плане сюжета вообще был обычным продолжением комедийной мелодрамы. Третья часть, похоже, повторит судьбу второй. Теплая встреча со старыми героями нам обеспечена, но вот история с поиском наследника трона и возвращением злого принца из второй части – не развитие, а топтание на месте. Для фанатов любой повод для встречи с любимцами хорош, но вот остальным такой подход скоро приестся.

ГАНГСТЕРСКИЕ ДРАМЫ



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

С этой минуты ему запрещается употреблять в пищу индийские приправы, развлекать друзей, изображая снесшую яичко курицу, а также убивать кого бы то ни было по имени Вито.

Вуди Аллен. «Взгляд на организованную преступность»

Один из величайших режиссеров современности Мартин Скорсезе в авторском проекте «История американского кино от Мартина Скорсезе» (A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies, 1995) назвал гангстерскую драму одним из трех важнейших жанров современного кинематографа. Ни секунды не сомневаюсь, что если провести опрос среди всех наиболее влиятельных кинодеятелей нашего времени, то добрая половина из них полностью согласится со Скорсезе. Если собрать все кинопремии и награды, присужденные гангстерским драмам за время существования движущихся картинок, и высыпать их в Тихий океан, то между Старым и Новым Светом можно будет запросто проложить асфальтированную дорогу. Гангстерские драмы – это одна из самых ярких и значимых вех современного кино,

без них кинематограф немислим. И даже сейчас, когда развитие компьютерных технологий сместило зрительский интерес в сторону красочного зрелища и многомиллионных спецэффектов, гангстерские драмы продолжают уверенно держать удар. Главное тому доказательство – признание картины «Отступники» (Departed, 2006) Мартина Скорсезе лучшим фильмом 2006 года (помимо «Оскара», Скорсезе и компания получили за него еще три десятка престижных наград), и состоявшаяся в том же 2006-ом «игровая» реанимация двух величайших гангстерских драм – «Крестного отца» и «Лица со шрамом». В чем же причина феноменальной популярности таких картин? Наиболее агрессивные критики жанра (многие из которых ни разу в жизни не видели настоящей гангстерской драмы и судят о них либо по дальним родственникам – безыскусным боевикам класса «Б», либо и вовсе по рассказам знакомых) утверждают, что фильмы эти воспевают насилие и жестокость, создают в глазах обывателя романтический образ гангстера и толкают тем самым людей в пучины порока. Дон Б. Суоу

в своей книге «125 запрещенных фильмов» цитирует требование остановить работу над картиной «Лицо со шрамом» (Scarface, 1932): «Этот фильм нельзя снимать ни при каких обстоятельствах. И американский народ, и все добросовестные комиссии Штатов по цензуре считают гангстеров и хулиганов отвратительными. Гангстерство не должно упоминаться в кинематографе. Если вы все-таки наберетесь храбрости снять «Лицо со шрамом», эта организация сделает все, чтобы он никогда не вышел в свет». Кто сейчас вспомнит автора сего воззвания, главу Комитета по связям с киностудиями Джейсона Джоя? Правильно, никто. Зато картина Ховарда Хоукса выдержала испытание временем и стала настоящей киноклассикой; она была включена Библиотекой Конгресса США в Национальный реестр кинокартин, а великий режиссер и кинотеоретик Жан-Люк Годар назвал «Лицо со шрамом» лучшим американским фильмом эпохи звукового кино. Снятый в 1983 году Брайаном Де Пальмой римейк «Лица со шрамом» и по сей день остается одной из самых выдающихся американских гангстерских драм.

Почему же так произошло? Неужели из-за того, что зрителю нравится смотреть, как безобразничают «гангстеры и хулиганы»? Конечно, нет. Среди общей массы потребителей кинопродукции есть некоторый микроскопический процент отморожков, получающих наслаждение от созерцания кровавых преступлений и пытающихся использовать подобные фильмы в качестве учебного пособия, но существование этих индивидов – вовсе не повод лишать радости искусства – кинематографа, литературы, наконец, компьютерных игр – здоровых людей. «Перестроечная» шпана безумно любила гонконгские боевики с Джеки Чаном и Брюсом Ли. Но неужели кто-то всерьез думает, что если бы фильмы «Пьяный мастер» и «Большой босс» запретили, то солнцевские и люберецкие малолетние бандиты передумали бы объединяться в преступные группировки? Вероятность того, что законопослушный человек после просмотра гангстерской драмы решится на преступление, примерно равна вероятности того, что тихая старушка, посмотрев мультфильм «Чебурашка и Крокодил



Гена», возьмет рогатку и отправится бить окна. Зритель любит гангстерские драмы за то, что они открывают для него окно в неведомый мир – мир продажных политиков, теневого бизнеса и свободного наркотранзита. Это не далекий марсианский мир, не находящаяся в ином измерении Земля и даже не мрачная антиутопия. Нет! Ассоциация продюсеров и дистрибьютеров художественных фильмов не случайно возмущалась тем, что по сюжету оригинального «Лица со шрамом» в картине должны были присутствовать сцены, в которых политики и полицейские чины тайно заключают взаимовыгодные договоры с гангстерами. Гангстерские драмы, открывавшие людям глаза на чудовищные преступления, на которые коррумпированные чиновники шли рука об руку с бандитами, были для «замазавшихся» власть имущих точно карающая длань. Почувствовав запах палёного, коррупционеры поспешно заводили механизмы адских пропагандистских машинок: всеми средствами пытались помешать съемкам, запретить готовые картины или хотя бы подвергнуть их беспощадной цензуре.

Но тщетно – люди уже прильнули к экранам. Дон Соува в своей книге приводит цитату из газеты New York Herald-Tribune начала тридцатых годов: «Лицо со шрамом» – честное и серьезное доказательство существования преступного правительства в Америке, и, по существу, этот фильм станет потрясающим двигателем для нашего государственного и федерального правительства, чтобы оно приняло более действенные меры по избавлению страны от бандитизма». Гангстерские драмы стали прожектором, с помощью которого люди разглядели скрывавшийся доселе в ночном сумраке лик организованной преступности. Нетрудно догадаться, что большинство деятелей, требовавших запрета гангстерских драм, были лично заинтересованы в том, чтобы люди оставались слепыми и глухими. Другую же часть «борцов» составляли ортодоксальные консерваторы, которые традиционно пытаются запретить вообще все, что не укладывается в рамки их личной морали (небезызвестный Джек Томпсон – одна из тупиковых ветвей эволюции подобных граждан). По счастью, негодьям и глупцам не удалось перекрыть жанру

кислород. Гангстерская драма развивалась и хорошела день ото дня, и во второй половине двадцатого века заняла подобающее место на кинематографическом Олимпе.

История

Прежде чем рассказать о развитии гангстерской драмы, стоит определиться, какие вообще фильмы относятся к данному жанру, а какие – обитают по соседству. Следует понимать, что бесчисленные боевики, в которых рассказывается о том, как отважный супергерой (отставной спецназовец, жестокий полицейский, разумная собака или робот-миллиционер) сокрушает мафиозные кланы, – это вовсе не гангстерские драмы. Преступники здесь играют роль реквизита, призванного облегчить супергерою демонстрацию его выдающихся способностей и психологические коллизии, как правило, сводятся к проблеме выбора главным героем модели ручного гранатомета и очередности истребления бандитов. Не относятся к гангстерским драмам и фильмы про уголовников-одиночек, маньяков и наркоманов. Здесь нет организованной структуры, нет сложных взаимоотноше-

ний внутри и вне ее. Детективы, в которых главенствующая роль отводится сыщику, распутывающему преступление (пусть даже и совершенное представителями мафиозного клана) – это тоже не гангстерские драмы. Ибо здесь преступники – лишь часть декора, а основное внимание уделяется разгадке уголовного ребуса. Гангстерская драма – это произведение, сюжет которого строится вокруг одной или нескольких гангстерских группировок. В таких произведениях предельно натуралистично показывается повседневная жизнь преступников, их взаимоотношения внутри клана и вне его; нередко заостряется внимание на связи мафии и политиков, публичных персон и полицейских чинов. Классическая гангстерская драма почти всегда строится по принципу «взлет и падение»: зритель наблюдает за становлением преступников, выходом их на пик активности и последующим неизбежным падением в бездну. Вопреки распространенному мнению, «стрельбы и взрывов» в гангстерских драмах не «катастрофически много» (в среднестатистическом боевике, например, их больше во много

1 Вот они – «славные парни» из немой черно-белой картины Гриффита «Мушкетеры Свинной аллеи».

2 А вот, собственно, и образчик гангстерской деятельности – безымянная рука, нервно сжимающая несколько купюр, протянутая главарю преступной шайки. Эпизод этот, как показало время, был пророческим – спустя полтора десятка лет почти вся страна знала в лицо гангстеров, а вот те, кто пользовался за деньги их услугами, предпочитали себя не афишировать.

3 Гангстер Тони Камонте из «Лица со шрамом» Ховарда Хоукса.

4 Первый вариант концовки «Лица со шрамом»: Тони Камонте убит полицейскими при попытке к бегству.

4



2



1



3



1 А это – грубого вариант концовки картины Хоукса, на котором настояли члены Ассоциации проюзеров и дистрибьюторов художественных фильмов. В этой версии торжествует правосудие – Камонте пойман, осужден и приговорен к повешению. Это больше не бесшабашный смельчак, убивавший людей десятками, но жалкий трус, безвольно обмякший в руках своих палачей. Гангстер показал свое истинное лицо.

2 Аль Пачино, один из лучших актеров нашего времени, в роли Майкла Корлеоне в первом «Крестном отце» Копполы. Имя Аль Пачино у любителей кино в первую очередь ассоциируется с рядом блестящих ролей, сыгранных им в классических гангстерских драмах.

раз) – основное внимание уделяется психологической подоплеке, старым как мир вопросам любви и ненависти, дружбы и вражды, преданности и предательства. С определениями разобрались. Теперь окинем взглядом историю драмы: состоялось в далеком 1912 году, биологическим ее батюшкой стал режиссер-новатор Дэвид Уорк Гриффит. Его черно-белый немой кинофильм «Мушкетеры Свиной аллеи» (The Musketeers of Pig Alley) впервые дал возможность зрителю полюбоваться теневой стороной Нью-Йорка. Герой картины – бедный музыкант – ограблен гангстерами. Понимая, что без этих денег семье не протянуть, музыкант отправляется на поиски своих обидчиков. Тем временем его молодая супруга совершенно случайно становится причиной стычки вожачков двух гангстерских банд. Преступники устраивают разборку, а оказавшийся поблизости музыкант неожиданно узнает в одном из преступников своего бывшего обидчика. Молодой человек, воспользовавшись случаем, отбирает у гангстера деньги и убегает домой. Но по иронии судьбы к нему в квартиру врывается, спасаясь от погони, тот самый гангстер, что грабил его и приставал к его жене. Заканчивается все, впрочем, на мажорной ноте. Сюжет несколько сумбурен и наивен, но немые короткометражки начала двадцатого века редко бывали иными. Зато в «Мушкетерах Свиной аллеи»

впервые проявились черты, ставшие впоследствии каноническими: внешний вид преступников и типажи, «ресторанная» сцена, гангстерские разборки. Фильм «Мушкетеры Свиной аллеи» памятен исследователям кинематографа еще и тем, что он был одной из первых картин, в которой использовалась технология перехода общего плана в крупный (сейчас этот прием можно наблюдать едва ли не в каждом фильме). В 1915 году американец Рауль Уолш снял фильм «Регенерация» (Regeneration), сюжет которого строился вокруг жизненного пути Оуэна Конвэя, потерявшего в раннем возрасте мать. В семнадцать лет Конвэй ступил на преступную дорожку и к двадцати пяти уже стал лидером гангстерской группировки. Гангстерская драма окончательно оформилась как жанр в 1927 году, когда американец Джозеф фон Штернберг закончил работу над фильмом «Подполье» (Underworld). В этой увлекательной немой картине рассказывалась история жизни и злодеяний кровожадного гангстера Булла Уйда. «Подполье» неожиданно для его создателей стало хитом и принесло сценаристу Бену Хекту премию «Оскар». Расцвет гангстерских драм пришелся на тридцатые годы. Агония сухого закона, Великая депрессия, усиление преступных группировок, чудовищная коррупция в высших эшелонах власти – все это сделало

гангстерскую драму как никогда злободневной. Голливуд принялся лепить хиты как пирожки. В 1931-м на экраны выходит фильм Мервина Лероя «Маленький Цезарь» (Little Caesar). Блестящая эта гангстерская драма стала одной из первых картин, повествующих о преступных деяниях итало-американского гангстера Аль Капоне. В «Маленьком Цезаре» рассказывается о жизненном пути преступника Рико (в нем зритель без труда опознает легендарного чикагского гангстера), поставившего цель любыми средствами добиться известности и богатства. Фильм Лероя был благосклонно принят зрителями и принес создателям солидный доход. Именно после «Маленького Цезаря» голливудские боссы смекнули, что ставить гангстерские драмы чертовски выгодно. Среди многочисленных фильмов, последовавших за «Маленьким Цезарем», стоит выделить еще две сверхудачные картины, также посвященные «подвигам» Аль Капоне, – великолепную гангстерскую драму «Враг общества» (The Public Enemy, 1931) Уильяма Уэллмана и упоминавшийся уже ранее фильм Хоарда Хоукса «Лицо со шрамом». Главный герой «Лица со шрамом» – итало-американский гангстер Тони Камонте. Его лицо изуродовано шрамом, его помыслы – жадной власти и денег. Босс Тони – Джонни Лово – промышляет спиртными напитками (запрещен-

3 Столь звездного актерского состава, как тот, что работал на съемках трилогии «Крестный отец», пожалуй, уже не будет никогда ни в одном из фильмов. Так в роли Вито Корлеоне снялся величайший актер XX века – Марлон Брандо. За сыгранную с блеском роль он был удостоен премии «Оскар», однако принимать ее он в знак протеста против ущемления прав американских индейцев отказался.

4 Роль молодого Вито Корлеоне во втором «Крестном отце» прекрасно сыграл Роберт Де Ниро. Сейчас Де Ниро вполне заслуженно считается одним из самых талантливых актеров XX века.



ными в годы сухого закона). Тони и его подручные убирают конкурентов и обрабатывают потенциальных покупателей, насильно заставляя тех закупать пиво у Лово. Дела идут прекрасно, но Тони этого мало: синица в руках его не устраивает, ради кружащегося в небе журавля Камонте готов пойти на самые дерзкие и кровавые преступления... Фильм «Лицо со шрамом» стал абсолютной классикой жанра и во многом предопределил его дальнейшее развитие. В 38-м году вышел в свет фильм Майкла Кертица «Ангелы с грязными лицами» (Angels with Dirty Faces). В картине этой рассказывалась история двух друзей – Роки Салливана и Джерри Коннелли. Оба парня выросли в Нью-Йорке, оба в юные годы нередко нарушали закон. Минули годы, один из них стал священником, а другой – беспощадным гангстером. И вот пути героев вновь пересеклись... Примечательно, что фильм Кертица являл собой ответ на своеобразный социальный заказ картин, развенчивающих романтический образ гангстера и призывающих молодежь остерегаться шатких тропок криминала. Несмотря на подобное происхождение, фильм «Ангелы с грязными лицами» получился крайне пристойным и вполне заслуженно номинировался на «Оскара». 40-е годы ознаменовались рождением и последующей смертью одного из наиболее загадочных

киножанров – нуара. Стильные, пропитанные мрачной тоской и фатализмом фильмы нуар позаимствовали у гангстерских драм место действия и антураж и обогатили их необычайным психологизмом и чудовищным (хотя казалось бы – куда уж больше!) цинизмом. Взаимная любовь нуара и гангстерской драмы подарила миру несколько совершенно феноменальных картин, особняком среди которых стоит фильм Рауля Уолша «Белая горячка» (White Heat, 1949). Глубокая психологическая подоплека (фрейдистские комплексы главного героя и его ярко выраженная психопатия) разительно отличает картину Уолша от классических криминальных фильмов 30-х годов. Современная гангстерская драма многим обязана этой картине. В следующие десятилетия гангстерская драма стремительно развивается, венцом чего становится выход в 72-м году на киноэкраны одного из величайших фильмов в истории современного кинематографа – «Крестного Отца» (The Godfather) Фрэнсиса Форда Копполы. Блестящая экранизация одноименного романа Марио Пьюзо получила десятки престижнейших премий (в том числе три «Оскара») и немедленно превратила гангстерскую драму в один из наиболее уважаемых и престижных кинематографических жанров века. В 74-м году Коппола снял вторую часть картины, а в 90-м – третью. В центре сюжета трилогии лежит история

становления и падения могущественной семьи Корлеоне, показанная глазами представителей различных ее поколений. В 1973 году «выстрелил» еще один гениальный гангстерской драмы – великий режиссер Мартин Скорсезе. Его фильм «Злые улицы» (Mean Streets) не затерялся даже между двух «Крестных Отцов». В «Злых улицах» перед зрителем раскрывалась история четырех молодых парней, желавших выйти из тени своих родственников-мафиози. В 1990 году Скорсезе снял одну из лучших гангстерских драм современности – картину «Хорошие парни» (Goodfellas). В этом блестящем фильме рассказывается история жизни и злодеяний трех прирожденных гангстеров – Джими Конвэя, Генри Хилла и Томми Де Вито. Изящнейшим образом Скорсезе живописует путь молодых преступников к власти, расцвет их гангстерской деятельности, неизбежный закат и финальную катастрофу. «Хорошие парни» – предельно натуралистичное, лишненное каких-либо сантиментов и глянцевого лоска кино. Великолепная режиссура, потрясающая игра актеров, замечательный сценарий – все это позволяет поставить «Хороших парней» на одну ступень с легендарным «Крестным отцом». Фильм заслуженно получил три десятка престижных кинопремий и совершенно незаслуженно был обделен «Оскарами» (6 номинаций, и лишь одна награда в номинации

«Лучший актер второго плана»). В 1995 году Скорсезе закончил работу над еще одной великолепной гангстерской драмой – фильмом «Казино» (Casino). В картине (поставленной, как и «Хорошие парни», по книге Николаса Пиледжи) рассказывается история жизни Сэма Ротштейна, которого мафиозный клан назначил управляющим казино в Лас-Вегасе. Будни гангстеров изображаются со свойственным Скорсезе натурализмом. Так в фильме, например, есть один из наиболее жестоких и шокирующих эпизодов в истории жанра – сцена, в которой гангстер Ники Санторо, охраняющий Ротштейна от посягательств, за оскорбление своего подзащитного забивает обидчика до полусмерти авторучкой. В 2006-м Скорсезе снял пока что последнюю свою гангстерскую драму – «Отступники» (Departed), переделку гонконгского криминального боевика «Двойная рокировка» (Mou gaan dou, 2002). В этой картине, получившей четыре «Оскара» и еще несколько десятков престижных кинопремий, рассказываются параллельно две истории – история молодого полицейского, работающего под прикрытием в преступной группировке, и история гангстера, внедренного в полицию. Фильм «Отступники» наглядно демонстрирует ситуацию с гангстерской драмой в кинематографе нового века и знаменует отход Скорсезе от канонов (многие из которых он сам же и придумал) в сторону жанровой мешанины.

- 1 Сюжет «Славных парней» Скорсезе основан на реальных событиях, происшедших в США в 80-х годах.
- 2 «Я был самым счастливым ребенком на свете. Я мог идти куда угодно, делать что угодно, я знал всех, и все знали меня...»
- 3 Де Ниро звонил Генри Хиллу – человеку, чей образ стал основой одного из персонажей «Славных парней», по десять раз на гyno и консультировался по поводу своей роли. Сам же Джими Берк, гангстер, роль которого как раз и исполнили Де Ниро, по слухам, был так доволен актерским назначением, что специально позвонил Роберту из тюрьмы и дал ему несколько гельных советов.
- 4 Тони Монтана в исполнении Аль Пачино из римейка «Лица со шрамом» Брайана Де Пальмы.



1 Тони у Де Пальмы – безжалостный и расчётливый убийца, однако, в отличие от героя фильма Хоукса, Монтана не изменяет своим правилам. Так, например, он отказывается участвовать в убийстве женщины и звук ее детей, а вместо этого приказывает наемного убийцу.

2 Аль Пачино блестяще исполнил роль гангстера-ветерана в фильме Брайана Де Пальмы «Путь Карлито».

3 Финальная битва на лестнице – фирменная «фишка» всех гангстерских фильмов Де Пальмы.

4 Герой гангстерской драмы Мартина Скорсезе «Казино», гений игорного бизнеса Сэм Ротштейн, в исполнении Роберта Де Ниро.

В 1983 году режиссер Брайан Де Пальма снял фильм «Лицо со шрамом», замечательный римейк классической гангстерской драмы 32-го года. Де Пальма перенес место действия в современную Америку, заменил итало-американца Тони Камонте на кубинца Тони Монтану, а вместо неактуального бутлегерского бизнеса «заставил» гангстеров заниматься наркотранзитом. «Лицо со шрамом» Де Пальмы стало настоящей классикой гангстерской драмы, породило множество пародий и подражаний. Снятый Де Пальмой в 1987 году фильм «Неприкасаемые» (The Untouchables) к гангстерской драме относят, скорее всего, исключительно по инерции. В действительности же это довольно обычная «история честного копа и его команды», сражающихся с гангстерами Аль Капоне. Фильм местами слишком слащавый и до неприличия беззубый. Впрочем, картине можно многое простить за весьма стильную и забавную сцену на лестнице, повторяющую эпизод из «Броненосца Потемкина» Эйзенштейна. В 1993-м Де Пальма вернулся к корням и снял «Путь Карлито» (Carlito's Way), где рассказал историю преступника-ветерана Карлито Бриганте, вышедшего из тюрьмы и обнаружившего, что гангстерский мир за время его

отсутствия кардинально изменился. Бриганте попытался заняться честным бизнесом, но вскоре понял, что убежать от собственного прошлого невозможно... История гангстерской драмы будет неполной без упоминания еще одного режиссера. Король спагетти-вестернов Серджио Леоне снял лишь один гангстерский фильм, но его с лихвой хватило, чтобы вознести итальянца на жанровый Олимп. «Однажды в Америке» (Once Upon a Time in America, 1984) – четырехчасовое эпическое полотно, рассказывающее о жизненном пути нескольких старинных друзей, волей судьбы ставших безжалостными гангстерами. Эта феноменальная картина, наряду с «Крестным Отцом», «Славными парнями» и «Лицом со Шрамом», является величайшей гангстерской драмой минувшего века и всерьез претендует на звание лучшей картины в истории мирового кинематографа.

Теперь ты – гангстер

Гангстеры традиционно выступают в качестве мальчиков для битья в компьютерных играх. Перечислить все произведения, в которых протагонисту приходилось истреблять, спасая похищенную подружку или Землю от Могущественного Злодея,

кровожадных мафиози, по-моему, не представляется возможным. Однако подобного рода игры нас в данном случае не интересуют, ибо источником вдохновения их создателей были вовсе не гангстерские драмы, но многочисленные боевики, которые, как мы уже выяснили, к исследуемому нами жанру отношение имеют крайне опосредованное. Настоящих гангстерских «игродрам», строго следующих жанровым канонам, в истории индустрии не так уж много. Одной из первых настоящих гангстерских игр я рискну назвать The King of Chicago, выпущенную в 1988 году компанией Mindscape. Нам предстояло взять на себя роль молодого гангстера Пинки, проживающего в Чикаго в начале тридцатых годов двадцатого века. Король преступного мира Аль Капоне угодил за решетку, и трон на время освободился. Пинки не прочь на него забраться. Чтобы воплотить в жизнь свои планы, он должен умело управлять своими «славными парнями», следить за положением в преступном мире, общаться с дружественными и враждебными гангстерами... По нынешним меркам графика в игре удручающе бедная (в версии для PC, например, можно любоваться лишь четырехцветными CGA-картинками), однако

прекрасно переданное настроение и увлекательный геймплей быстро заставляют забыть об этом неудобстве. The King of Chicago – это прекрасная возможность побывать в эпицентре гангстерской драмы, ощутить себя подпольным королем преступного Чикаго. В 1991 году компания Titus выпустила довольно симпатичный экшн-прекрасная возможность побывать в эпицентре гангстерской драмы, ощутить себя подпольным королем преступного Чикаго. В 1991 году компания Titus выпустила довольно симпатичный экшн Crime Does Not Pay. Нам предстояло управлять одной из двух гангстерских семей, совершать массовые злодеяния, повышая тем самым авторитет своего клана и приближая тот прекрасный день, когда наконец-то можно будет взять город под единоличный контроль. В том же 1991-м US Gold выбросила на рынок довольно посредственный экшн The Godfather, являвшийся, как несложно понять из названия, игровой реализацией шедевра Коппопы. Увы, ничем выдающимся, за исключением разве что графики, которая для тех лет была более чем пристойной, эта нудноватая и вялая игра похвастаться не могла. В 1994 году компания NEO Software выпустила для платформ Amiga и PC милую приключенческо-стратегическую игру The Clue! В ней игроку предстояло забраться в шкуру молодого гангстера Мэтта, решившего сделать самым



крутым и богатым преступником современности и заняться нелегкой работой – домушничеством. Игра не вполне удовлетворяла всем сюжетным требованиям, предъявляемым к гангстерским драмам, однако, вне всяких сомнений, являлась их утонченной близкой родственницей. Чтобы помочь Мэтту преуспеть в его начинаниях, от игрока требовалось тщательно продумывать ограбления, закупать необходимую амуницию, разговаривать с нужными людьми, обеспечивать уход с места преступления и так далее. The Clue! – один из тех маленьких шедевров середины 90-х, которые и по сей день смотрятся весьма прилично и по увлекательности способны тягаться даже с общепризнанными монстрами игровой промышленности. В 1996 году New World Computing издала разработанную компанией Stickman Games стратегическую игру Chaos Overlords. Несмотря на то что местом действия является мрачный киберпанковский город будущего, сюжет игры полностью соответствует классическим канонам. В Chaos Overlords нам предлагается взять под крыло одну из гангстерских группировок и помочь ей установить единоличный контроль над всем городом.

Chaos Overlords – очень приличная пошаговая стратегия, выполненная в стиле традиционных настольных игр. Стоит взглянуть. В 1996 году финская компания Byte Enchanters выпустила многопользовательскую игру Legal Crime. Недостатков у этой чудесной гангстерской стратегии было не много, зато достоинств – хоть отбавляй. Увы, игра не имела оффлайн-кампаний и предназначалась исключительно для игры на просторах Всемирной паутины. Недостаток был исправлен в 1998 году, когда парни из Byte Enchanters в сотрудничестве с московской студией Snowball Interactive выпустили новую версию игры – «Чикаго, 1932: Дон Капоне». В этой славной стратегии реального времени игроку предстояло влезть в шкуру одного из самых печально известных гангстеров двадцатого века и, используя силу, мозги и деньги, установить свою власть в Чикаго. В самом конце 98-го года Eidos Interactive выпустила созданную в Hothouse Creations игру Gangsters: Organized Crime. В этой стратегии нам предстояло играть роль мафиозного босса, стремящегося установить контроль над неким несчастным городком. Довольно сложная игра получила в свое

время полярные отзывы игроков, однако тем, кому по вкусу гангстерские драмы и игры, в которых следует не только колотить по кнопкам мыши, но и думать, я Gangsters: Organized Crime рекомендую настоятельно. В 2001 году Eidos Interactive создала вторую часть стратегической гангстерской саги – Gangsters 2: Vendetta, тоже вполне приличную игру. В 1999 году Interplay Productions выпустила на свет божий очаровательный трехмерный экшн Kingpin: Life of Crime. Крайне жестокая и увлекательная эта игра давала возможность почувствовать себя в шкуре гангстера, который стремится на самую вершину преступной иерархической лестницы. Для этого требовалось грабить, избивать и запугивать, причем творить все эти подвиги можно было (и даже нужно) не в одиночку, а вместе с наемными «славными парнями». Kingpin и сейчас смотрится весьма неплохо, а для своего времени она и вовсе была шедевром (особенно после того, как вышли патчи, исправлявшие досадные недоработки). ...Только-только я набрала обороты, а уже пора закругляться. Посему о гангстерских «игродрамах» нового века расскажу в трех словах, да вы и сами все знаете. Великая серия Grand Theft Auto

(которая и сама творилась под впечатлением кинематографической классики жанра) установила новый стандарт игр о приключениях преступников. Современная гангстерская игродрама в девяти случаях из десяти представляет собой вариацию на тему бессмертной классики от Rockstar Games. Думаю, нет смысла особо рассказывать о прекрасной игре Mafia, о дух неплохих прошлогодних «игроизациях» гангстерской киноклассики – The Godfather и Scarface. Все это было совсем недавно – вы должны хорошо помнить. На волне популярности серии Gangsters, издаваемой Eidos Interactive, как грибы полезли гангстерские стратегии. Лишь немногие из них были достойны своих предшественников. Gangland, разработанная в 2004 году MediaMobsters, выдержала сравнение, а вот The Boss: La Cosa Nostra того же года – нет. Гангстерской драме уготованы долгие годы жизни. Она будет развиваться, давать новые отростки, принимать неожиданные формы. Кинематограф и литературу гангстерская драма уже покорила, сейчас она покоряет компьютерные игры. Что дальше? Кто станет следующей жертвой «славных парней»? Не будем загадывать, поживем – увидим. ❏

1 Обладательница многочисленных кинематографических премий – стильная гангстерская драма «Проклятый путь» (Road To Perdition, 2002) Сэма Менгеса.

Банзай!
 АНИМЕ-СЕРИАЛЫ



Автор:
 Игорь Сонин
 zontique@gameland.ru

ВЕСЕННИЙ АНИМЕ-СЕЗОН

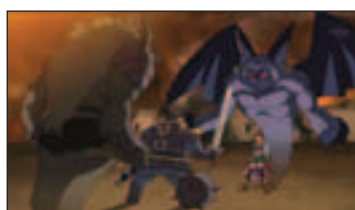
И вновь наступает это особенное время года. Весна в Токио! В апреле начинается очередной учебный год, и подростки в школьной форме опять отправляются на занятия. А после занятий их развлекут свеженькие аниме-сериалы, которых в апреле мы насчитали более полусотни. Специально обученные энтузиасты, на две недели целью прикованные к телевизору, отсмотрели новинки и готовы рассказать об увиденном. Главное, помните: мы не застрахованы от неприятной ошибки. Мы смотрели то, что нам показывали, а показывали пока только первую (и, при удачном раскладе, вторую) серию.

BLUE DRAGON

▶ СТУДИЯ: STUDIO PIERROT ▶ НАШ РЕЙТИНГ: 🍷🍷🍷🍷🍷

«Сериал Blue Dragon представляют Xbox 360 и Kopati» – более чем непривычное сочетание спонсоров. Это то редкое аниме по ролевой игре, по которому и не догадаешься о его «низком» происхождении. Дизайны легендарного Акиры Ториямы придают Blue Dragon очень детский – по-

жалуй, даже слишком детский – вид, да и сюжет на тему «враги сожгли родную хату» стартует без особых затей. Смотреть нескучно по двум причинам: во-первых, снято задорого и с умом, во-вторых, никогда не знаешь, что еще выкинет бесконечная фантазия Ториямы.

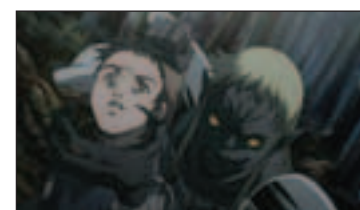
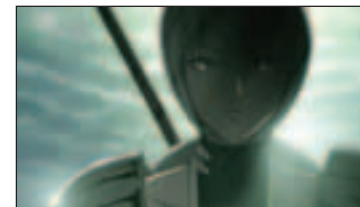


CLAYMORE

▶ СТУДИЯ: MADHOUSE ▶ НАШ РЕЙТИНГ: 🍷🍷🍷🍷🍷

Мы ждали, что Claymore будет современным аналогом «Берсерка», но пока он явно не тянет на лавры хорошего фэнтезийного аниме. В первой серии унылая воительница Клэр приходит в унылую деревню и уныло спасает ее жителей от унылого монстра-дoppel-

гангера, демонстрируя свои унылые сверхъестественные способности и высосанные из пальца трагедии крестьянских отношений. Может быть, дальше, когда сюжет наберет обороты, будет лучше. Может, и нет: в титрах слишком много корейцев, а это дурной знак.





Братья Вачовски продолжают готовиться к съемкам фильма по культовому аниме-сериалу шестидесятых «Гонщик Спида». Наконец их труды принесли какие-то конкретные результаты. На роль Спида взяли Эмила Хирша («Сосежка», «Короли Догтауна», «Альфа дог»), а его подружкой Трикси станет Кристина Риччи («Стон черной змеи», «Сонная лошадина», «Монстр»). Что из этого всего получится, мы узнаем только в следующем году. Премьера назначена на 9 мая 2008 года, но если оптимистичный прогноз не сбукется, фильм задержится в производстве до лета.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

Внимание! Специальная акция рубрики «Банзай!», приуроченная к апрельскому аниме-сезону! На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинги всех сериалов, о которых мы рассказали на страницах журнала. Не теряйте времени, уже сегодня вы можете выбрать то, что будете смотреть завтра.



HEROIC AGE

▶ **СТУДИЯ:** ХЕВЕС ▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Если бы японцы снимали аниме по StarCraft, оно выглядело бы именно так. В первом же эпизоде мы видим функциональные металлические корабли людей и расу органических воинов-зергов, подчиняющихся единому разуму (протоссов создатели сериала, соблюдая сюжетную

линию компаний StarCraft, приберегли на потом). Heroic Age – дотошная, правдоподобная и при этом очень эпическая научная фантастика (с дизайнами из Gundam SEED, ха-ха). И разумеется, в конце концов путешествие крейсера землян решит судьбу всей вселенной.



LUCKY STAR

▶ **СТУДИЯ:** KYOTO ANIMATION ▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Аниме в жанре «про девочек и школу», снятое с прицелом на прожженных анимешников и геймеров. Совершенно фантастический опенинг в первой серии предваряет тупое десятиминутное (!) обсуждение еды и несколько отличных шуток, в том числе про Street Fighter. По итогам просмотра мы не можем определиться: то ли из этого выйдет смешная пародия на все и вся в духе Pani Poni Dash, то ли безобидный и бестолковый кawaii а-ля Ichigo Mashimaro. Но какая первая заставка – с ума сойти!

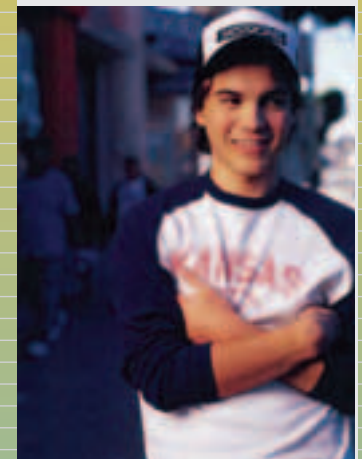


GEGEGE NO KITARO

▶ **СТУДИЯ:** TOEI ANIMATION ▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Первый сезон GeGeGe no Kitaro был черно-белым и появился на японском ТВ аж в 1968 году. Стартовавший сейчас сериал – уже пятый под этим именем, а песня в первой заставке звучит все та же, да и сюжет не изменился ни на йоту: добрый барабашка Китаро за-

щищает людей от разгулявшихся духов. В первой серии мы знакомимся с героями и узнаем, как опасно играть на Nintendo DS в общественном туалете. Сериал очень детский и наивный, но посмотреть, хотя бы из любопытства, все равно приятно.



А «Трансформеров» от режиссера Майкла Бэя и продюсера Стивена Спилберга мы увидим гораздо раньше, уже в этом июле. Фильм почти готов, и многие сцены с участием роботов существуют уже в финальном варианте. Создатели американской игровой ленты не пытаются копировать внешний вид героев старых мультфильмов, а надеются их новым, современным дизайном. Вот бесстрашный Оптимус Прайм сражается с жестоким Бонкрашером.

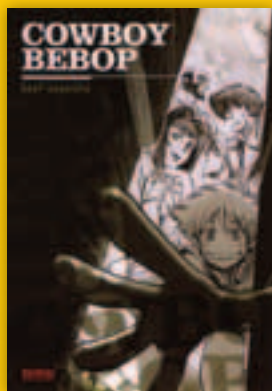


Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» разыгрывает двухдисковый сборник лучших эпизодов аниме Cowboy Bebop. 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 селайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 июня.

ВОПРОС:
КАКОЕ ИЗ ЧУДИЩ ОТСУТСТВУЕТ В GEGEGE NO KITARO?

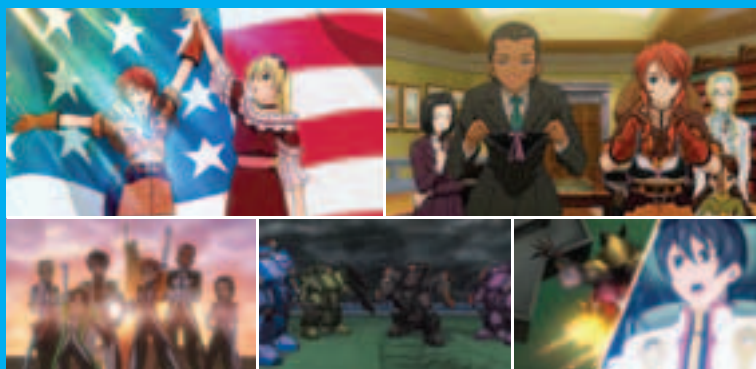
1. КАВАЙНАЯ МЕРТВАЯ ДЕВОЧКА.
2. ГЛАЗАСТЫЙ ЗОНТ НА ОДНОЙ НОГЕ.
3. КВАДРАТНАЯ СТЕНА С РУЧКАМИ.



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Три DVD с аниме «Вангред» получает Алексей Белов из Нижнего Новгорода. Маленькому Наруто было 12 лет, а сейчас ему уже 15.



Пока мы прильнули к телевизорам, высматривая в программе передач новое аниме, Sega выпустила на DVD пятый OVA-сернал по мотивам видеоигр Sakura Taisen (они же Sakura Wars). Действие прошлых историй произошло в Токио и Париже, а в сегодняшней Sakura

Taisen: New York паропанковые роботы защищают Нью-Йорк от проснувшегося египетского маньяка-фараона. Национальный колорит – на месте: среди героев появляются ковбойка и афроамериканка, а первые же битвы разворачиваются на фоне Статуи Свободы.

ОН EDO ROCKET

▶ **СТУДИЯ:** MADHOUSE

▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊😊

То, что американцы называют словами « sleeper hit ». То есть – нежданый хит, никому не известный сериал, вдруг засиявший ярче многих блокбастеров сезона. Казалось бы, ничего особенного – история мальчика, создававшего фейерверки, и волшебной девочки со звездочками в глазах. Но, господа, как же остроумно, изящно, красиво, трогательно и смешно она подана! Прочие достоинства – смелый, удачный дизайн персонажей и блестящая озвучка с участием Коити Ямадеры (голос Спайка Шпигеля) и Роми Пак (Эдвард Элрик). Открытие сезона, достойное самого взыскательного зрителя.

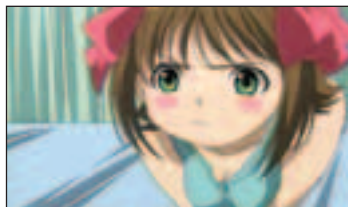


IDOLMASTER XENOGLOSSIA

▶ **СТУДИЯ:** SUNRISE

▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊😊

В экранизации продюсерского симулятора Idolmaster для игровых автоматов и Xbox 360 девчонки не танцуют и не поют. Они, только не смейтесь, ходят в школу и пилотируют боевых роботов. За первые две серии ни одна не запела, и это не к добру: похоже, что вместо хорошего аниме о шоу-бизнесе мы получаем еще один аналог Му-НіМЕ. Сериал гарантированно найдет своего зрителя, но не у нас: бестолковые девочки и героические роботы, на наш взгляд, уживаются вместе не лучше, чем мухи и котлеты.



Соперничать с GAINAX в страсти к идиотским товарам может только Bandai. Компания выпускает миллионы игрушечных гангамов, а в этом апреле было объявлено сразу о двух необычных статуэтках. Дизайнерская контора Plex выпускает деревянную (!) модель гангама RX-78-2 в масштабе один к шестидесяти, ручной работы. Удовольствие обойдется в четыре сотни долларов. Что, в сущности, не так дорого. Вот Gizmodo Japan не мелочится и производит гангамов из платины, с бриллиантами в шлеме. Модель в масштабе один к ста сорока четырем высотой в двенадцать с половиной сантиметров и весом в полтора килограмма обойдется энтузиасту ввести пятьдесят тысяч долларов. Нет, это не опечатка.



Отличные новости для поклонников One Piece. Пока журнал Shonen Jump празднует десятилетие своей флагманской манги, американцы наконец-то взяли за ум и поняли, как надо работать с популярным сериалом про улыбочивых пиратов. Компания 4Kids, которая много лет насиловала сериал цензурой, глупостью и рэпом, признает свои ошибки и самоустраивается. Права переходят к FUNimation, но радоваться пока рано: эти обещают цензуру (но только косметическую) и губляж, «основанный на видении сериала американскими продюсерами». В любом случае, можно быть уверенным, хуже не станет, потому что некуда. Казалось бы, какое нам до этого дело? А вот какое: теперь видеоигры по One Piece будут издаваться быстрее, в более пристойном виде и с приличной озвучкой; Санджи вернут сигареты, а Смокеры – имя. Можно с чистой совестью ждуть, когда же нам перевежут One Piece: Unlimited Adventure для Wii, которая вышла в Японии в конце апреля.



ВОЛЧИЙ ДОЖДЬ. ДИСК 3

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТЭНСАЙ ОКАМУРА, 2003 РЕГИОН: РОССИЯ



Российское издательство XL Media нестандартно подошло к DVD-изданию «Волчьего дождя». Как известно, четыре эпизода этого сериала – с пятнадцатого по восемнадцатый – собраны из фрагментов предыдущих серий и представляют собой краткое изложение происшедшего. Компания XL Media поступила изящно и благородно: в коробке с цифрой «3» сразу два диска. На одном записаны обычные, «новые» серии с одиннадцатой по четырнадцатую, а повторы занимают другой, так называемый бонус-диск, который добавлен к релизу бесплатно. Следует заметить, что повторы лишены замечательной озвучки, за которую многие любят продукцию компании; они доступны только в оригиналь-

ном японском варианте с субтитрами. Также в коробке вы найдете черно-белый двадцатистраничный буклет с комментариями создателей и информацией о мире «Волчьего дождя».



ОЦЕНКА:

AIR GEAR. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХАДЗИМЕ КАМЕГАКИ, 2006 РЕГИОН: США



Вторая крупная работа мангаки Oh! Great принципиально не отличается от первой. Что Tenjho Tenge, что Air Gear сделаны из жестоких драк и красивых девушек. Меняется только повод: если в прошлый раз предметом исследований были школьные разборки, то теперь отношения выясняют роллеры будущего. Air Trek – так называются реактивные роликовые коньки, которые позволяют спортсмену буквально парить в воздухе. Вокруг «треков» быстро возникла жестокая уличная субкультура. Обе манги, Air Gear и Tenjho Tenge, могут служить образцом если не в плане построения сюжетов, то в технике рисования точно; не зря Oh! Great называют «королем фан-

сервиса». С аниме обоим творениям не повезло: нарисовано плохо, срежиссировано кое-как. Самое время вспомнить старый лозунг: «Не тратьте время зря, читайте мангу».



ОЦЕНКА:

GAKUEN UTOPIA MANABI STRAIGHT! VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАКАЮКИ ХИРАО, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



«Бестолковый кавай» – это, кажется, уже не характеристика, а целый жанр. Gakuen Utopia Manabi Straight! показывает нам жизнь японских школьниц в 2035 году. Как оказывается, она не сильно отличается от сегодняшней, разве что на уроки они не ходят пешком, а ездят на летающих самокатах. Манаби, гиперактивная главная героиня, становится президентом школьного совета и давай претворять в жизнь самые фантастические идеи, какие только могут возникнуть у четырнадцатилетней девочки. Сериал милый и приятный, размеренный и усыпляющий. Не происходит ровным счетом ничего, и даже отличная музыка, словно взятая со звуковой дорожки «На-

зад в будущее», оказывается как-то не к месту. Картинка на экране смотрится необычно благодаря любопытному эффекту: рисованные волосы не залиты одним цветом, а плавно переходят из светлых в темные.



ОЦЕНКА:

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понеделник
до 22.00

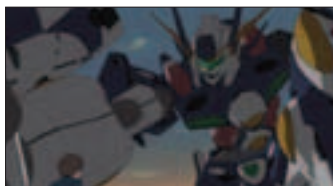
г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

KISHIN TAISEN GIGANTIC FORMULA

▶ **СТУДИЯ:** BRAINS BASE

▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Очень правильный сериал про роботов от Bandai. В первом же эпизоде «пластмассовый» мех (аналог гандама) расправляется с собирательным образом «вражеского» робота: фиолетовым («Евангелион») мехом с человеческим лицом (RahXerpho) на доске (Eureka 7). Довольно обычная история мальчика-пилота в этом сезоне нарисована в очень странном, «кукольном» стиле, который, на наш взгляд, не очень вяжется с подвигами и войнами. Смотреть можно, но только когда кончится Gode Geass. Он всяко интереснее, да и дизайны от CLAMP посимпатичнее будут.



KOTETSUSHIN JEEG

▶ **СТУДИЯ:** ACTAS

▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Другой очень правильный сериал про роботов. Дизайн героев намеренно упрощен «под ретро», чтобы все сразу поняли – Kotetsushin Jeeg будет о-го-го каким пафосным меха-сериалом, таким, как если бы его сняли лет двадцать назад. Формула за последние десятилетия нисколько не изменилась: вас ждет и команда школьников-пилотов, и лихие мотгонки, и таинственное зло, и даже разноцветный гигантский боевой робот, который собирается в воздухе из кусков, прилетающих с секретной базы. Нет сомнений, Kotetsushin Jeeg станет отличным подарком для всех, кто скучает по «Грендайзеру», «Волтрон» или «Макрону-1».

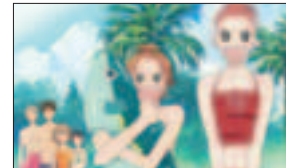
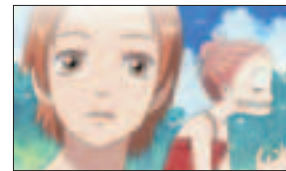


LOVELY COMPLEX

▶ **СТУДИЯ:** TOEI ANIMATION

▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Проблематика этой романтической комедии в длину имеет ровно 14 сантиметров. Это разница в росте между главной героиней (пигалицей) и ее лучшим школьным другом (коротышкой). Какая уж тут может быть любовь? Пытаясь найти себе пару, герои постепенно открывают прекрасные чувства друг к другу. Сериал и трогательный, и остроумный, и нарисован неплохо. Предусмотрен даже специальный бонус для изучающих язык: дело происходит в Осаке, и все персонажи старательно коверкают слова на смешном кансайском диалекте.

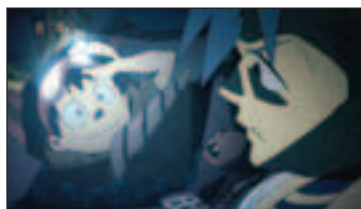


TENGEN TOPPA GURREN LAGANN

▶ **СТУДИЯ:** GAINAX ▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Мальчик Симон жил в подземной деревне. Он был копателем. Он копал-копал, и выкопал голову боевого робота, а потом вместе с «братаном» Каминой, снайпершей Ёко и свинокротом Буттой попал на поверхность, где, как оказывается, горстки людей сражаются с при-

шельцами на гигантских роботах. Но что делать, если от робота у тебя одна самодвижущаяся голова на ножках? Как в анекдоте: «Полный бред, но как рассказывает!» Сериал в лучших традициях студии GAINAX – эффектный, безумный и безумно увлекательный.



OVERDRIVE

▶ **СТУДИЯ:** ХЕВЕС ▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Всю первую серию главный герой ноет и терзается. Потом ему снится голая одноклассница на велосипеде, и он понимает, что надо взять себя в руки и, так сказать, взнуздать железного коня. Неожиданно воспылав любовью к физкультуре и од-

нокласснице, он попадает сначала в местный клуб любителей велоспорта, а потом, серий через пятьдесят, и на спортивный Олимп. И не смотрите на безусловно удачный опенинг: сам сериал страшно затянут и нарисован так себе.



SEIREI NO MORIBITO

▶ **СТУДИЯ:** PRODUCTION I.G

▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Меняя сериал, руководители Production I.G, видимо, решили оставить прежней внешность героини. Иначе как объяснить, что воительница Барса из Seirei no Moribito на вид неотличима от школьницы Саи из Blood+? В Seirei no Moribito девушка-воин соглашается взять в обучение опального и изнеженного императорского сынульку. В первой серии они бегут из дворца, во второй – уходят от погони. А дальше, дело ясное, «дружба героев закаляется в череде нелегких испытаний». Особенности: дорогая анимация, реалистичный дизайн персонажей, средневековый антураж, песня от рок-легенды L'Arc-en-Ciel в опенинге.



SHINING TEARS X WIND

▶ **СТУДИЯ:** STUDIO DEEN

▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Если Blue Dragon – пример хорошего аниме по ролевой игре, то Shining Tears x Wind от Sega – пример плохого. Основой для сериала послужила RPG под названием Shining Tears, вышедшая на PS2 в 2004 году. Авторы аниме прошлись по всем граблям, разложенным перед создателями экранизаций: здесь и глупый сюжет, и шаблонные персонажи, и из рук вон плохой дизайн монстров, и совершенно никакая анимация от корейских чернорабочих. Единственное достоинство – интересный эффект освещения, благодаря которому в статике сериал выглядит более-менее пристойно. Но не обольщайтесь: ничего особенного здесь не найти.

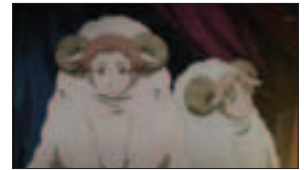
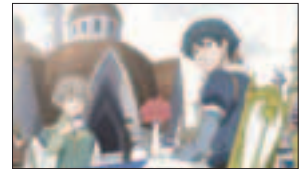


ROMEO X JULIET

▶ **СТУДИЯ:** GONZO

▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Аниме от студии Gonzo переносит действие известной трагедии в Нео-Верону, город на облаках, где правит диктаторская семья Монтекки, а бывшие правители Капулетти скрываются от расправы в театре, участвуя в постановках некоего Вильяма нетрадиционной ориентации. Ромео летает на пегасе, Джульетта играет овцу (простите). Как экранизация – «чума на оба ваших дома», в отрыве от контекста – очень красивое романтическое аниме, герои которого могут полсерии проспорить о том, что же такое любовь.

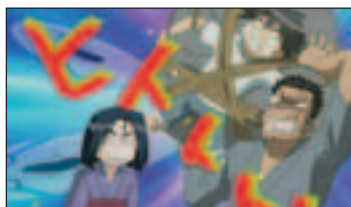
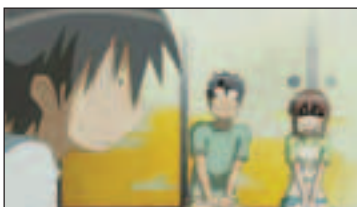


SETO NO HANAYOME

▶ **СТУДИЯ:** AIC И GONZO ▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

Маленький мальчик пошел искупаться. Только он собирался утонуть в лучших традициях детской страшилки, как из ниоткуда появляется прекрасная русалочка и вытаскивает неудачника на берег. К несчастью, отец русалочки – босс («оябун») местной якудзы, а по зако-

ну русалок тот, кто видел ее настоящую форму, должен быть предан смерти. Выход один – немедля жениться и превращать сериал в не слишком удачную гаремную комедию. Мораль сей басни такова: не заплывай за буй, а то дельфин откусит ногу.



DARKER THAN BLACK

▶ **СТУДИЯ:** BONES ▶ **НАШ РЕЙТИНГ:** 😊😊😊😊😊

В Токио возникает таинственная аномалия Hell's Gate. После этого печального события среди людей появляются так называемые «контракторы», получившие сверхспособности в обмен на человеческую совесть. Наш герой по имени Хэй – сотрудник агентства по контро-

лю за «контракторами», безликий убийца на работе и добродушный лодырь в обычной жизни. Darker than Black напоминает одновременно и «Волчий дождь», и «Ночной дозор». Предлагаем название для русского релиза: «Волчий дозор». Или лучше «Ночной дождь»?



Остановите мгновение!



16-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

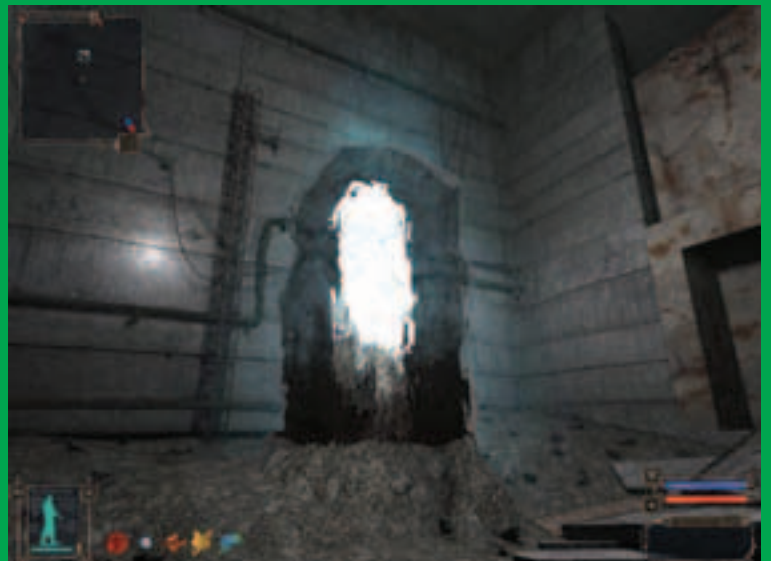
PowerColor

Журнал «Страна Игр» и компания ATI проолжajúют 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).

ПОБЕДИТЕЛЬ ТРИНАДЦАТОГО ЭТАПА
Денис Лежепекон,
scooter-1994@bk.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO



Этот скриншот показывает концовку игры и мое достижение! То что я прошел через весь ад после взрыва на ЧАЗС! Я нашел этот Исполнитель Желаний и загагал свое желание! Я исполнил свою миссию!



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ
POWERCOLOR X1650 PRO 256MB GOLDEN PIG VERSION
(256 MB GDDR3, 600/700 MHz CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому) до 1 июня 2007 года.

Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновение №16»

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle

5400 р.



PlayStation 2 Slim (RUS)

4860 р.



Xbox 360 Premium

14310 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 Full 60Gb (RUS)

21890 р.



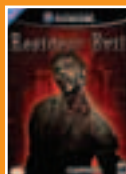
PSP Base Pack

6480 р.

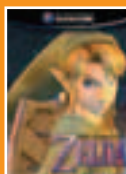
■ Покупку можно оплатить
кредитной картой

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома,
чтобы сделать заказ



Resident Evil
1400 p.



Legend of
Zelda: Twilight
2240 p.



Skies of Arcadia
Legends
1820 p.



Sonic Heroes
1400 p.



F.E.A.R.
2100 p.



Hitman Blood
Money
2240 p.



Dead or Alive 4
1680 p.



Chromehounds
2100 p.



Final Fantasy X
(Platinum)
840 p.



Metal Gear Solid 3:
Subsistence
1624 p.



God of War
840 p.



Grand Theft Auto:
Liberty City Stories
1120 p.



Ico
1120 p.



Prince of Persia:
Trilogy
1260 p.



Resident Evil 4
(Platinum)
1036 p.



Final Fantasy X-2
(Platinum)
1260 p.



Shin Megami
Tensei: Lucifer's Call
980 p.



Need for Speed Carbon
Collector's Edition
1456 p.

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Три месяца бесплатной подписки получает Green Foxy за самый богатый набор самых неожиданных ассоциаций.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас, не сгорит ли Xbox 360 через день после того, как вы ее купите. Нет, не сгорит. Лучше напишите о том, какую еще рубрику вы бы хотели увидеть в нашем журнале.

ПИСЬМО НОМЕРА

Green Foxy,
ration07@mail.ru

Газмяс, «Страна Игр»! Прошу, помогите! У меня проблемы, большие, как объем мозга Отакона, и длинные, как ноги Фран! Такое начало вас интригует? Но без спойлеров, у меня проблемы.

Н единиц времени назад со мной произошло нечто. Я даже не знаю, как это назвать. Дошло до того, что я собирался идти с этим к психиатру. Но не пошел — вдруг за психа посчитает? Хотя, вроде, это его призвание. Понимаете, я не такой как все. В смысле, касательно игр. Я, как бы вам сказать, воспринимаю их по-своему. Вот, посудите сами. Игру как-то в Devil May Cry на сложности Dante Must Die, миссия в желудке огромного летающего существа. Игрую, всё как положено, дохожу до босса — сердца. И тут началось: выпускает оно два луча, а у меня в это время ранг Sweet, ну я как затору: «F***ing луч!». После этого началось. Я не могу играть без этой фразы. А после недавнего просмотра ролика DMC4 Данте называю не иначе как Бомжом. А саму игру, эх, не поверите — «Газмяс», даже не знаю почему.

Едва хватило смелости написать. Но это еще полбеды. Вот Рафаэль из SC, например, для меня Хомяк или Парикмахер. Меня однажды спросили, за кого я играю, а я сказал, что за Хомяка и чувствовал себя полным идиотом. А еще я помню, как проходил Shadow of the Colossus. К каждому колоссу помимо задуманного разработчиками поддона существовал и мой собственный, один для всех. Сначала нужно обозвать главного героя, потом его лошадь, следом колосса, затем игру, и только после этого можно искать способ для расправы. Необычный метод, не так ли? Летим сквозь плотную завесу моих мыслей дальше. MGS. После прохождения последней моей странной раздум превратил Solid в Stupid (все помнят этот ролик?), а при мысли о Снейке в голову приходит слово Старикан. Так каков мой диагноз?

Помимо этого существует еще одна проблема. Обычные имена из игр для меня превращаются в обзывательства. Например, Гигас из Final Fantasy. Казалось бы, что такого, Гигас? Ан нет, есть в этом слове что-то от обзывательства. Кстати, вы там еще от смеха со стульев не попадали, а?



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

БОЛЬШЕ НЕ МОЖЕМ!

Здравствуй, уважаемая редакция. Пишут вам старые пробитые геймеры и фанаты вашего журнала Flint и Meltin (не забрасывали журнал даже в «газетные времена» дефолта). Но пишем не для того, чтобы хвалить, а как раз наоборот. В последнее время желания покупать ваш журнал становится все меньше. И вина в этом лежит на Игоре Сонице. Сейчас объясним: мы не являемся слепыми фанатиками какой-либо из конкретной консоли, но выпадать товарища Зонтика в сто-

рону Sony — это чересчур. «Прожигатели жизни, купившие PlayStation 3» — это, извините, что? Я покупаю журнал для того, чтобы прочитать, что я дебил (читая между строк)? Это, как минимум, непрофессионально. Вы не думаете, что по такой неосторожности потеряете огромное число поклонников? Это первое. Теперь будем высказывать свое мнение по вопросу «PS3 vs Xbox 360». Во-первых, начнем с того, что PS3 мощнее, и это факт. Да, еще нет проектов, которые выжимали бы из нее хоть процентов тридцать. Но это пока. Но даже то, что представлено уже, — это, как ми-

нимум, неплохо. Gran Turismo HD. Зонтик, прежде чем делать слишком быстрые умозаключения о том, что Sony врет, нужно было инфу почитать в Интернете. В японской версии 1.0 Force Feedback был неофициально, в американской версии 1.1 его вырезали. И это понятно. Непонятно, почему Immersion профукала наличие Feedback в японской версии. А теперь, когда Sony и Immersion снова вместе, качай версию 1.2, где Feedback есть уже официально. А сама игра великолепна. Motorstorm — драйв и еще раз ДРАЙВ. Virtua Fighter 5 — файтинга лучше не будет до Virtua

Fighter 6 (Xbox со своим Dead or Alive, который, кстати, больше не эксклюзив, курит в сторонке до того, как игру достаточно урежут, чтобы «Коробка 360» смогла ее потянуть). Такой графики, как в «Гендзи», я ни в одном проекте на 360-й не видел. А ведь есть еще и Resistance! Вот эта жемчужина от Insomniac заткнула за пояс все шутеры, в которые мы играли. Ураганная смесь из масштабного шутера на тему Второй мировой и коридорного шутера, фантастики и реализма, открытых пространств и узких коридоров, поездок на джипах и огромных боссов. Она красива, интересна и разнообраз-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Есть ли смысл сейчас переходить геймеру на Windows Vista?

Сейчас — нет. Во-первых, все современные игры работают в XP ничуть не хуже, а во-вторых, железо, заточенное под DirectX 10, еще не появилось в широкой продаже и по доступным ценам. Как следствие, для геймера Vista сейчас особых преимуществ не дает.

Это правда, что европейская PS3 не будет совместима с играми от PSone и PS2?

Нет, не правда. В европейской PS3 отсутствует аппаратная совместимость со старыми играми — то есть совместимость на уровне железа. Консоль запускает старые игры при помощи программного эмулятора (так же, как Xbox 360 эмулирует игры от Xbox).

Что слышно о Crisis Core: Final Fantasy VII?

Разработка подходит к концу, опубликованы скриншоты и видеоролики, японский релиз запланирован на 2 августа этого года. Вопрос об англоязычном издании пока не поднимался, да и Square Enix известна своей неторопливой работой над локализациями.

НЕ ОЧЕНЬ ПРИЯТНО ПОЛУЧАТЬ НА АДРЕС «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ» НЕПРИКРЫТУЮ РУГАНЬ В ОТВЕТ НА МАТЕРИАЛЫ ПРО PLAYSTATION 3. ПАРАДОКС: МЫ, КАК И БОЛЬШИНСТВО ЧИТАТЕЛЕЙ, В ПРОШЛОМ ПОКОЛЕНИИ КОНСОЛЕЙ ХРАНИЛИ ВЕРНОСТЬ PLAYSTATION 2, А ТЕПЕРЬ ОКАЗАЛИСЬ МЕЖДУ ДВУХ ОГНЕЙ: С ОДНОЙ СТОРОНЫ, МЫ УВАЖАЕМ SONY, С ДРУГОЙ, ОБЯЗАНЫ ПРЕДУПРЕДИТЬ ВАС О ВОЗМОЖНОМ РАЗОЧАРОВАНИИ. ЗАТО КОНСТРУКТИВНУЮ КРИТИКУ, КАК В ЭТОМ ВЫПУСКЕ «ОС», ВИДЕТЬ ВСЕГДА ПРИЯТНО. ПИШИТЕ ТАК ЕЩЕ.

А мне вот не до смеха (Гигас, ха-ха). Все это, знаете ли, не способствует разговору с друзьями об играх, ведь разговаривать о них чуть ли не интереснее чем в них играть, как вы когда-то писали. А если вместо привычных названий кто-то слышит о Газмьясе про Бомжа, он как-то не посчитает меня нормальным. Да, наверное, и вы тоже не посчитаете. Как бы то ни было, я рассказал о своей проблеме. Теперь станет лучше. Ладно, играть-то я из-за своих причуд хуже не стал, так что пойду, что ли, в Газмьяс. Ах, да, Врен, хоть давно это было, но все же, ты – Гигас за «звероженщину Фран»! Вот так!

ЗОНТ \ Я знаю эту «болезнь». Называется – богатое воображение при нестандартном ассоциативном мышлении. Предлагаю в следующий раз при встрече с Гигасом инвертировать ругательство: «Слушай, Гигас, ну ты все-таки и Врен».

ВРЕН \ Это никакая не болезнь, это нормально. Болезнь – это когда в играх ищут «философию», ищут, ничего не находят и беспомощно говорят о «шедевральной сюжете». Игры надо чувствовать и понимать – именно вот так, с Хомяками и Газмьясом. Ценность игр как искусства – в том, что они умеют устанавливать пос-

тоянную обратную связь с человеком. Картина может апеллировать к воображению, но на этом все и заканчивается. Посмотрел, прочувствовал, поиграл с ассоциациями, отвернулся. Игры интерактивны, и обратная связь у них замкнута в непрерывный цикл. Определяясь с нашим отношением к игре, мы начинаем действовать иначе, влияем на происходящие в ней события, в результате чего получаем совершенно новые впечатления. И так, пока не выключишь приставку. Что касается Фран, то мне подсказывают, что мне должна больше нравиться принцесса Эш. Наверное, это так и есть. В Final Fantasy XII я так и не успел сыграть. Работа.

ЗОНТ \ Еще раз встречаю в разговоре. После комментария Врена я вспомнил, как играл в Fallout. Это было очень давно, до денонсации, когда мне было немного лет, стоимость диска измерялась в тысячах неденоминированных рублей, а достать не то чтобы легальную, хотя бы просто оригинальную версию игры было считай что невозможно. Перевод был феерический и феерически тупой, в первом же подземелье «крыса был ударен на 2 hr». Так вот. Я уже не помню, где именно, но в одном из

городов был кто-то больной. Кто именно, не важно. Важно, что он часто и протяжно говорил: «ВЫлечи меня...». Именно так, с большой «Ы». Не знаю, почему, но именно эта идиотская фраза осталась со мной на добрые десять лет. А древний и прекрасно локализованный квест «Монти Пайтон и поиски Святого Грааля» обогатил лексикон фразами «Нажми еще пять тысяч раз, и будет сюрприз!» (для человека, который упорно повторяет бессмысленное действие) и «Поздравляю, вы нашли... кашку!» (для того, кто гордится бессмысленными достижениями). Но как ни крути, а до Газмьяса с Хомяками мне, конечно, далеко. В каком-то роде, завидую.

СВ \ Ммм... А вы удовольствие-то получаете? Да? Ну и отлично! Игры – они как секс: все можно, если здорово и никто не против. А уж если против – тогда ни-ни! Ну а друзья – потому что друзья, что понимаем и принимаем нас. Хотя злоупотреблять этим не стоит: во-первых, отвечайте им тем же, а во-вторых, узнайте уже, наконец, раздражает их эта ваша манера общаться или нет. Вдруг им, наоборот, по кайфу? А коли нет – постарайтесь все же сдерживаться. И... быть может, найдется еще «свой человек»?

разна. Каким образом этот тусклый, тупой и однообразный Gears of War получил больше баллов?! Скажите честно, неужели после пары часов он вам самим не надоел? Xbox теряет эксклюзивы, а с Sony это невозможно из-за огромного количества студий-разработчиков. Это все еще без упоминаний про гораздо более удачный старт PS3, по сравнению с 360. Да и то, что для PS3 Россия будет отдельным регионом, очень приятно. Это все еще не упоминая про феноменальную Nintendo Wii, которая делает Xbox по продажам даже на ее родине в Северной Америке. Да, она делает и PS3.

Но PS3 только в вышла в Европе. А теперь скажите мне, во что играть на 360? Одни порты и игрошлаки. Lost Planet, Gears of War – скучно и однообразно, а больше ничего и нет. Хотя нет, вру. Есть целых два (!) проекта. Это Viva Pinata и Blue Dragon. И оба от разработчиков, которые начинали с Nintendo. Ну, пусть Игорь Сонин играет в свою корбочку, а у нас еще куча неройденных игр для PlayStation 2, GameCube и Wii до запуска русской PlayStation 3. А там будут Metal Gear Solid 4, Final Fantasy XIII и много чего еще. Ну и что? Нравится? Не очень объективно получилось? Вот

с таким же удовольствием мы читаем и ваши статьи, Игорь.

Flint и Meltin,
rez-z-z@inbox.ru

ЗОНТ \ Боль моя бесконечна. Знаете, я не буду подробно отвечать на ваше письмо. Не потому, что мне нечего сказать, а потому, что мы, скорее всего, не сойдемся во мнениях. Я попрошу других членов редакции рассудить нас. Что же касается множества дебилов, то область его пересечения с множеством прожигателей жизни очень незначительна. Имелось в виду, что для доброй тысячи долларов, потраченной на

Почему, когда я играю на PSP, изображение всегда размывается?

Это особенность всех жидкокристаллических дисплеев: быстро движущееся изображение на них размывается. Но если производители компьютерных мониторов научились бороться с эффектом, то на более сложных портативных дисплеях окончательно изжить его еще не удалось.

Компания «Акелла» выпустит хоть что-нибудь на PS2 или можно уже не жрать?

Игра Swashbucklers, которая недавно вышла на PC, ближе к осени обзаведется версией для PlayStation 2. Еще «Акелла» делает «Одиссею капитана Блада» для Xbox 360. А вот проект Axle Rage, он же Rage Rider, заморожен и вряд ли когда-нибудь разморозится.

Будут ли игры на Xbox 360 и PlayStation 3 на русском языке?

Обещают, что локализации будут. С PlayStation 3 вообще все просто: «Софт Клуб» переводил уже игры для PS2 и PSP и продолжит эту практику и впредь. С Xbox 360 сложнее – для Microsoft это будет первым опытом – но обещают, что рано или поздно локализованные игры появятся.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТА



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

Подключенные – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,
в Московской обл. – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

PM Телеком

www.pmt.ru e-mail: info@pmt.ru (495) 988-8212

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 07(232), СТРАНИЦА 4

Конечно, *Lost Odyssey* от Хирунобу Сакагути и студии *Mistwalker* – эксклюзив для Xbox 360, равно как и два других крупных проекта компании – *Blue Dragon* и *Cry On*. Игра не выходит на PS3, а афоризм «во всем виноват Врен» получает еще одно подтверждение.



Кто виноват

Константин Говорун

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



PlayStation 3, можно найти другое применение, возможно, более полезное для бессмертной души.

ВРЕН \ Мы очень любим и ценим PlayStation 3 и совершенно согласны с тем, что формально она и вправду мощнее, чем Xbox 360. Но сейчас судьба жестока к Sony. Эксклюзивы теряют именно PS3. Помимо *Virtua Fighter 5* это *Devil May*

Cry 4, *Ace Combat 6* и (возможно) *Final Fantasy XIII*. В остальном, как мне кажется, в вас говорит фанатизм. *Resistance* – хорошая игра, но не более того. Первая часть *Genji* гораздо интереснее второй. Помимо *Blue Dragon* на Xbox 360 есть еще несколько консольных RPG в разработке: *Lost Odyssey*, *Cry On*, *Eternal Sonata*, *Infinite Undiscovery*. На PlayStation 3 есть только *Final Fantasy XIII*. Впрочем, о вкусах не спорят – в конце концов, одна *Final Fantasy XIII* может быть важнее, чем десять любых других консольных RPG. Да и *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* никто не отменял.

CG \ Все те же слова и все те же ответы... Скажу за себя: я играю в то, что мне нравится. Здесь и сейчас. И пока у кого-то есть куча недопроданных хороших игр прошлого поколения, у меня их полно в коллекции современного. Хороших. Любимых. И даже на них уже не хватает времени. Надоели ли мне *Gears of War*? Нет. Пошел пятый месяц, как я играю с друзьями в мультиплеер практически каждый день. Сингл на одном дыхании пройден четыре раза (и пойду по пятому – надо же добрать недостающее), на полке – с десятком купленных интересных игр, в корзине предзаказов – еще столько же (правда, боюсь, на все опять же не хватит времени). Голые факты? Я не смог играть в *Resistance*. Наверное, это очень хорошая игра (Зонт так пылал энтузиазмом!), но мне по сердцу не пришлась. *Кесарю – кесарево*. Я играю здесь и сейчас – на том аппарате, который предлагает мне те игры, что я способен полюбить. Ваш главный аргумент: «Вот скоро ка-а-ак выйдут хиты на PS3, да ка-а-ак грянет на весь мир самая мощная платформа». Аргумент логичный, понятный, простой. И мой ответ не менее логичен, понятен и прост: вот когда выйдут, тогда я и буду в них играть. В игры. Не в самую мощную консоль (и что-то там еще про

30%), не в стильный дизайн, не в привычный геймплад – в игры. Не важно, на какой приставке – на любой. Лишь бы нравилось, лишь бы было удовольствие. Но если я куплю дорогуший аппарат, использовать который не буду, зовите меня просто – прожигатель жизни. Что, впрочем, никак не соотносится со словом «дебил».

О НАСТОЯЩЕЙ МУЖСКОЙ СИЛЕ

«СИ», здравствуй! Месяца три назад мне отдали диск от номера 169. На нем в рубрике «Банзай!» я обнаружил ролик «Жаркого лета». Сначала я подумал, что это реклама хентая, а потом купил диск со «Школой убийц» и «Жарким Летом», пиратский, конечно. Как мне обещали товарищи продавцы, посмотрев «Жаркое лето», я полюблю его навсегда. Они оказались правы: я влюбился в это аниме. Но самое главное – я многое понял и узнал. Я понял, что если незнакомая девушка бросается к тебе на шею, это не значит, что она сошла с ума. Узнал, в чем настоящая мужская сила. У меня есть вопросы:

1. Какое еще аниме снимал Ацухино Томиока?
2. Почему практически во всех аниме-сериалах по 13 серий?
3. Кто исполняет заглавную песню к «Жаркому лету» и где эту песню можно скачать?

И пожелание: делайте два постера – один для писишников и консольщиков, а другой для читателей рубрики «Банзай!». С бесконечным уважением к Игорю Сониному и всему (game)land. С огромной надеждой на публикацию письма,

Федор «ХЛМ» Никифоров,
г. Москва

ЗОНТ \ 1. Ацухино Томиока не снимает аниме. Он сценарист «Жаркого лета» и пишет (а чаще – адаптирует) сценарии. Это техническая и довольно нудная работа. Он еще работал, например, над «Берсерком», «7 самураев», «Крестовый поход Хроно», «Кровь Триединства» и *Hikaru no Go*.

2. Дело такое: в году 52 недели. Сериалы обычно идут либо год, либо полгода, либо три месяца. Отсюда и стандартное количество серий – 52, 26 или 13.

3. В опенинге «Жаркого лета» звучит песня *Guri Guri* в исполнении Хироми Сато. Обычно японцы покупают такие песни на CD-дисках с синглами; песни из опенинга и эндинга «Жаркого лета» как раз и были выпущены на одном сингле. Мы с вами не японцы, и при должной сноровке можем скачать песню в Интернете, если хорошо поищем.

МОКРОЕ ДЕЛО

Здравствуй, «Страна!» Как мы все знаем, нынче в свои права вступает новое поколение консолей. Мощности небывалые... Но хватит ли этих мощностей для выведения на экран абсолютно реалистичной воды со всеми эффектами прозрачности, с отражениями, волнами, брызгами и т.д.? Я два года назад слышал, что смоделировать графически воду было невозможно. Из-за очень длинной и сложной формулы аппаратура отказывалась. И что только ни делали с этой формулой: то укорачивали, то упрощали – все без толку. Суждено ли нам в новом поколении увидеть настоящую воду? Такую, которая бы адекватно реагировала на внешние воздействия. Почти во всех играх, которые я видел, вода была ровным «полем» или же с небольшими волнами. Проходит катер – остался след: мелкие волны откачиваются от корпуса, проходит танкер – то же самое, только брызг поменьше. Сам я еще и судомоделист и знаю, что говорю. У каждого судна свои уникальные обводы днища, и реакция воды меняется в зависимости от скорости, размера, обводов, течений, ветра и других факторов. Вода дает огромный потенциал для творчества и новых решений. Могут родиться новые жанры! Я нигде не видел игрового шторма, который был бы хоть отдаленно похож на настоящий. Игр таких очень мало, а на кон-

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Читал у вас в рубрике про FPS. А ведь есть вариант **Frames Per Second!**

Совершенно верно. FPS это не только First Person Shooter (шутер от первого лица), но и Frames Per Second (кадры в секунду). А еще Federal Protective Service (Федеральная служба безопасности).

Очень сильно надеюсь, что слух о покупке **Konami** и **Kojima Production** компанией **Microsoft** останется слухом. А если нет, то ни **Metal Gear Solid 4**, ни **Metal Gear Solid 5 (?)** на PS3 мы больше не увидим! Это чья-то первоапрельская шутка. И, заметьте, очень удачная!

Объясните, пожалуйста, что это за функция обратной связи **Force Feedback?**

Это «силовая» обратная связь. То есть если игрок совершает некоторое действие, результатом которого становится не только событие за экраном, но

также какие-то тактильные ощущения в реальном мире, то он получает силовую обратную связь. Пример контроллера с **Force Feedback** – руль, который на поворотах в *Gran Turismo* не вертится пассивно, а вырывается из рук, как в настоящих гонках.

Правда, что на PC выйгет **Lost Planet?**

Правда. Совсем недавно **Sarcot** сообщила, что этот хит для Xbox 360 будет выпущен для PC примерно в июне этого года. Вообще, **Sarcot** последнее время ориентируется на мультиплатформенные разработки, и не исключено, вскоре мы увидим на PC и другие игры компании.

Здравствуй. Хочу узнать судьбу игры **WWE SmackDown vs. Raw 2007** на PS2. А то на Xbox 360 она уже давно продается, хотя анонсирована она была и на PS2.

Была не просто анонсирована, но и выпущена в ноябре прошлого года. Ищите лучше, она существует.

Выйгет ли **Black 2** на PS2?

Black 2 анонсирован для «консолей следующего поколения». Будет ли **Electronic Arts** готовить специальную версию для PS2 и прочих старых приставок, сейчас неизвестно.

Скажите, когда выйгет **Getaway 3?**

Игру переименовали, убрав цифру в названии. Теперь она называется просто **Getaway** и должна выйти на PlayStation 3 в октябре этого года. Впрочем, в столь скором выходе у нас есть большие сомнения: разработчики до сих пор не показали живого геймплея, отмахиваясь от прессы постановочными скриншотами и видеороликами.

соляк вообще почти нет. Это я к чему: Xbox 360 и PlayStation 3 или сверхсовременный ПК способны показать «реальную» воду? Возможно ли вообще такое?

Иван Овчинников,
г. Энергодар, Украина

**ЗОНТ ** Как человек, который не один год провел в стенах крупного физико-технического института, я могу сказать, что графического воплощения «абсолютно реалистичной» воды в новом поколении приставок мы точно не увидим. Физики и сегодня спорят о теориях турбулентности («неспокойного» течения жидкости или газа), а работы над математическими методами ее моделирования ведут на несколько поколений ученых. Проблема даже не в вычислительной мощности; проблема в том, как описать поведение жидкости при помощи математических уравнений. Единой системы, которая бы описывала поведение жидкости во всех случаях, не найдено. Можно «обмануть» игрока и создать модели воды, которые дадут более-менее пристойные результаты в заданных условиях – например, в тот же шторм. Разработчики Crysis очень гордятся «объемной» водой: на поверхности их океана ходят вполне правдоподобные волны. Что же касается «абсолютно реалистичной» воды – не в этой жизни.

ПРО ЮНОШЕЙ

Здравствуй, редакция! Пишу вам из южного Краснодара, пишу потому, что в последнее время на страницах журнала все чаще и чаще затрагивается животрепещущая тема японской эротики. Сначала вы публикуете пару материалов о хентаю, затем получаете пару писем от благодарных читателей и, наконец, с удивлением обнаруживаете, что блондинки тоже любят этот жанр. Налицо народный интерес, и я не удивлюсь, если в скором времени свет увидит статья «Хентай 3». Но я знаю еще один жанр, материал о котором вы-

зовет не меньше отзывов. Речь о яое. Да. И не надо плевать-ся (это я читателям – гомофобам, а не уважаемым редакторам, в чьей нейтральной точке зрения по этому поводу я убедилась после публикации «20 лучших аниме»). В конце концов, этот жанр сродни хентаю, и поклонников (-ниц в основном) у него не меньше. К слову сказать, существует множество экземпляров, как метко выразились редакторы в той же статье «непротивного яоя», а вот среди хентая я таких что-то не припомню. Поэтому прошу от всех яойщиц России: напечатайте материал о нашем любимом жанре. P.S. Хотелось бы еще выяснить, как эти самые редакторы сами относятся к яю, а еще: к яюному арту и фанфикшену, которого пруд пруди в Интернете. P.P.S. И еще: дизайнеры персонажей сами порой рисуют таких героев, что их просто грех не связать любовными узами, а потом удивляются и ругаются. Вот, например, художники Square Enix будто нарочно создали Язу очень женственным, да еще поместили его промеж двух братьев. Чего, спрашивается, ожидать от фанатов? Хотя и фанаты тоже хороши: видели яюные картинки с пейрингом Сид/Кэт Сит? Или Тимон/дракончик из Мулан? P.P.P.S. И еще: почему Врен не заведет дневник на ли.ру? Мы его жаждали там.

Анфиса Васильева,
goldy-metal@mail.ru

**ЗОНТ ** Сделаем. Кстати, я две недели назад посмотрел Loveless. В самом деле, «непротивный». С яоем есть очевидная проблема другого характера: я понятия не имеют, как реагируют на такой материал обычные гетеросексуальные геймеры, не знакомые с тонкостями японской культуры. Мы, конечно, обо всем расскажем и все объясним, но сколько людей будет читать текст, расположенный по соседству с картинкой яюного характера?

**ВРЕН ** У меня есть ЖЖ (<http://darkvren.livejournal.com>), и я не очень понимаю, зачем нужны

альтернативные блог-сервисы. Это очень неудобно. Все друзья, коллеги и известные люди здесь, в ЖЖ. И если кто-то (ну хотя бы я) вдруг заведет себе аккаунт на другом сервисе, то его просто перестанут читать. Так что уж лучше вы к нам. В ЖЖ интереснее, поверьте.

**НАТАША ** Что я могу сказать: хорошо, когда яой – не единственное достоинство игры. Еще хорошо, когда проклеты любят не исключительно за возможность «поскрещивать» героев. Это, кстати, и к хентаю относится.

У КОГО КРИВЫЕ РУКИ?

Привет, редакция журнала «Страна Игр»! Уже довольно давно я стал замечать в некоторых играх такую «фишку»: сложность игры повышается разработчиками за счет усложнения управления этой игрой. Сейчас объясню. Играть я начал еще с 1993 года на NES, дальше была SEGA Genesis, PC и вот, наконец, PS2. Помните игры серии Contra на NES? Проходить 8 уровней с двумя жизнями кажется нереальной задачей, но это не так. Морпех в этих играх быстро и четко слушается команд, уклоняться от выстрелов и врагов довольно просто. Сейчас играю на PS2. Пример: Dead or Alive 2. Система боя строится на перехватах. Если перехваты не срабатывают, ты проигрываешь. На сложности Easy перехваты работают, на сложности Normal через 3 раза, на сложности Hard почти никогда. При игре против человека перехваты любых атак работают всегда. Death by Degrees – сама по себе игра несложная, но ты постоянно получаешь пинки просто потому, что машешь ногами в другую сторону. Shadow the Hedgehog – без комментариев. Red Ninja – что тут сказать... Сейчас скептики скажут, что я «играть не умею» и у меня «руки кривые». А еще «можно привыкнуть». Если так, то почему в Tekken 5 персонаж всегда четко слушается управления? Почему в Mortal Kombat: Desception всегда все работает?

Почему в God of War Кратос делает то, что я хочу? Вопрос направляется сам собой: если сложность игры разработчики повышают не усилением врагов, усложнением головоломок, а кривой камерой и таким же управлением – это нормально? И главное: они не дураки, они прекрасно видят, что получается еще на стадии разработки. Зачем же так делать?

Егор,
azia@korolev-net.ru

**ЗОНТ ** На самом деле, все разработчики хотят делать игры, которые управляются ясно и четко. Просто не все могут. Многие идут по простому пути: сделал схему управления, которая хорошо работает, сдал в печать и забыл. Поэтому замечание про «кривые руки» можно смело адресовать игроделам. И неудивительно, что среди игр с неточным управлением настоящих хитов днем с огнем не сыскать. И предельно точное, отзывчивое управление становится обязательным качеством каждого хита с любой стороны океана – начиная от Counter-Strike и заканчивая Guilty Gear X. Авторы Virtua Fighter именно поэтому не могут перенести свой файтинг в Сеть: они опасаются, что из-за задержки при передаче данных может потеряться точность управления. И если, например, в Counter-Strike это заканчивается небольшим лагом, после которого реально остаться живым и продолжить матч, то в файтинге, где каждое мгновение может быть решающим, малейшая помеха в управлении может означать поражение. Не стоит думать, что раньше было лучше: я помню и многие старые игры, которые отправились на свалку истории именно из-за невнятного управления. Произшел, так сказать, естественный отбор, и сейчас мы помним как раз лучшие разработки. И пусть точное управление само по себе еще не гарантирует, что игра наверняка станет настоящим хитом, но ни одна игра без точного управления на геймерский Олимп никогда не попадет. Железно.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

**ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА
[HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)**

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО
НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ,
ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО
МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ.
МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИ-
ХОДЯЩИЕ ПИСЬМА.
ПИШИТЕ НАМ!**

Что такое «пиксель-хантинг»?

«Охота на пиксели». Термин появился и активно использовался во времена компьютерных 2D-адвенчур, когда для решения некоторых задачек нужно было кликнуть в строго определенном месте на экране. Даже если вы угадывали решение головоломки, часто продвигнуться дальше было нельзя из-за того, что игрок просто не понимал, куда нужно нажать. Часто разница между верным решением и вашей догадкой составляла всего несколько пикселей, отсюда и появилось выражение «пиксель-хантинг», охота за нужным пикселем. Популярным методом прохождения было также хаотическое обкликивание всех игровых экранов в поисках интерактивных участков. Пиксель-хантинг как метод прохождения применяется, как правило, в нелогичных и недружелюбных к игроку квестах, а потому считается, что хорошую игру можно легко пройти без него.

А не придется ли часом Хироси Ямаути родственником Кагзунори Ямаути?

Нет. Семья Ямаути, из которой происходит Хироси Ямаути, управляла Nintendo с 1889 года по 2002-й, пока на пост президента не поднялся Сатору Ивата. А создатель Gran Turismo Кагзунори Ямаути – однофамилец, а не родственник Хироси Ямаути.

Про мощности PS3 надо говорить не во время запуска, а с выходом таких игр, как Killzone 2, Metal Gear Solid 4, Final Fantasy XIII. Хотя и MotorStorm гает о себе знать. Создается впечатление, что у вас сговор с Биллом Гейтсом. Уж чересчур вы Microsoft восхваляете, а Sony ругаете. Теряете репутацию, товарищи. Почему-то никто не писал, что мы «теперь репутацию», когда на запуске Xbox 360 мы критиковали графику Perfect Dark Zero. А что же сейчас, молчать про «мощности» PS3? Или перепечатывать хвалебные пресс-релизы, вступив в сговор

с Кеном Кутараги? Мы не согласны. Мы всегда пишем о том, что видим и думаем.

Хочу узнать, какие игры серии Guilty Gear были и будут портированы на PC.

Извольте. Были портированы Guilty Gear X, Guilty Gear Isuka и Guilty Gear X2 Reload. Среди будущих игр сериала пока нет ни одного запланированного PC-релиза.

Что значит иероглиф, нарисованный на лбу у Гаары из Naruto?

Это «ай», иероглиф со значением «любовь».

Скажите, какой Xbox 360 купить выгодней: Premium или Core, но с апгрейдами?

Зависит от того, что вы собираетесь делать с приставкой. Некоторые покупают Core, потому что доступа к Сети еще нет (значит, без жесткого диска можно обойтись), а проводной контроллер удачно подходит для PC-игр. Другие берут

Premium, потому что с первого же дня качают демоверсии из Сети, а беспроводной контроллер им удобнее для игры. По цене ни один из вариантов не даст однозначного превосходства.

Когда выйдет игра Dragon Age?

Разработка этой ролевой игры от BioWare сейчас идет полным ходом. И хотя точную дату выхода называть пока рано, сами авторы планируют закончить труды до середины следующего года.

Уважаемая редакция «Страны Игр», скажите: долго еще будут выпускаться игры на PS2 или уже надо переходить на консоль нового поколения?

До конца года будут выпускаться точно. К тому времени как раз подтянутся тяжелые хиты для PS3, и переход на следующую приставку будет гораздо более оправдан, чем сейчас.



В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 23 мая

Нью-Йорк переименован в Либерти Сити, Статуя Свободы в Статую Счастья, а главный герой приехал за сладкой жизнью прямиком из Восточной Европы. Новая GTA IV обещает не только взволновать патристические чувства обитателей одного из крупнейших американских мегаполисов, но и поразить большей реалистичностью и поумневшими NPC.

Grand Theft Auto IV

ИНТЕРВЬЮ

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH & GUILD WARS 2 (PC)
Мы связались с ArenaNet и вывели у них подробности о грядущем дополнении, а также о еще более далеком продолжении.



ХИТ?!

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE (PC, XBOX 360, PS3)
В Польше прошла презентация новой части прославленного сериала про Вторую мировую. Наш отчет.



СПЕЦ

КАК СТАТЬ РАЗРАБОТЧИКОМ ИГР В РОССИИ
Этот материал без прикрас расскажет о том, как делаются игры, и что нужно делать, чтобы устроиться в игровую компанию.



ОБЗОР

THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES (PC, XBOX 360)
Первое полноценное дополнение к Oblivion.



ОБЗОР

AURA 2: THE SACRED RINGS (PC)
Продолжение Fate of Ages мало уступает оригиналу.



СПЕЦ

UBISOFT MONTREAL
Создатели Prince of Persia, Splinter Cell и Rainbow Six.



В РАЗРАБОТКЕ

WARHOUND (PC, XBOX 360)
Солдат у гачи



ОБЗОР

MOTORSTORM (PS3)
Грузовик VS. Мотоцикл



ХИТ?!

MASS EFFECT (XBOX 360)
Научно-фантастическая RPG от BioWare



ОБЗОР

HEATSEEKER (WII)
А девушки – потом!



ОБЗОР

EARTH DEFENCE FORCE 2017 (XBOX 360)
Убей муравья, спаси планету!



СПЕЦ

ИГРЫ И ЗДОРОВЬЕ
Насколько вредно излучение от контроллера SIXAXIS?





Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The 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.И. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерсапис 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 / Онилбэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra II: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Параграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

НЕ ГРУСТИ!



Call of Duty 3

1620 р.



Tekken Dark
Resurrection

1235 р.



Lost Planet
Limited Edition
(region free)

2430 р.

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО

в интернет магазине **GamePost**

- * Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- * Игру доставят в день заказа

PlayStation 2 (Slim)

4860 р.



Nintendo Wii

С игрой Wii Sports

9585 р.



Xbox 360

Premium

14850 р.



PSP

(EURO Base)

6480 р.

Играй
просто!

GamePost

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Корекс вои́нbl



Реклама



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

© 2006 ЗАО «1C». Все права защищены.

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



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

АДРЕНАЛИН 2- ЧАС ПИК | ETERNAL SONATA | КОДЕКС ВОЙНЫ | METAL GEAR SOLID - PORTABLE OPS | COMMAND & CONQUER 3 | 7.62

09#234 | МАЙ | 2007

СТРАНА
ИГР



ADRENALIN 2
ЧАС ДНК

WWW.ADRENALIN2.RU

Daikin



СТРАНА
ИГР

Disney
Пираты
Карибского моря
на краю света