

СТРАНА ИГР

13#238

ИЮЛЬ | 2007

(game)land
hi-fun media



В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
StarCraft II, Halo 3, Sword of the New World: Granado Espada, Ace Combat 6: Fires of Liberation, Naruto: Rise of a Ninja, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Ninja Gaiden Dragon Sword, Folklore, Dewy's Adventure, Sega Rally Revo

ОБЗОРЫ:
Rogue Galaxy, Ar Tonelico, Tomb Raider: Anniversary, Halo 2, Восточный Фронт: Крах Анненербе, Ex Machina: Arcade, Spellforce 2: Dragon Storm, The Neverhood, Grand Theft Auto: London 1969, K&N D, Warhammer: Dark Omen

STARCRRAFT II

ТЕМА НОМЕРА

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

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 ково-беров
уживаются с полудикие орками.

Эпическая история.

Давным-давно был повержен кровожадный бог войны, которому
царевне поклонялись орки. На всеобщую беду смертные обнаружили
его тайную гробницу. Волшебные заклинки оркнцы зловит
любый крестовый поход.
Градет решающее противостояние двух миров...

Эпическая игра.

Невероятные бои оплели у героя влукки.
По трудной и опасной дороге безмозглый он пролет
к развалин, где решит, какой мир уничтожить.
На протяжении всего пути ничто не ограничивает
свободу его выбора. Он будет сам бершить
свою судьбу.



ХИТ-ЗОНА

М. Сигма Настр. online!

Полноценная продукция в упаковке формата "СКОД", "М. Вест", "Вектор" и "Настр. online!"

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тек. поддержка: (495) 363-4613 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sobratov.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasy@sobratov.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@megabits.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellarsk@akella.com
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellabk@yky.ru
Представитель на Украине - "МирЛегенды" - www.millegends.com.ua
Филиал ООО "Планет Интеграция" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.



Акелла

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ИЮЛЬ
#13(238)
2007

Всем привет!

Номер, который вы держите в руках, – особенный. Это наш подарок самым верным поклонникам зергов, протоссов и терранов, которые целых девять лет ждали продолжения культовой стратегии. Любуйтесь обложкой, изучайте семнадцать страниц материалов о новой игре и феномене StarCraft. У нас еще есть время – вряд ли Blizzard выпустит новый хит раньше середины 2008 года. StarCraft II доберется до игроков только тогда, когда издательство сочтет стратегию готовой. Идеальной. Лучшей в мире.

В этом номере мы расширили рубрику «Банзай», о чем нас уже давно просили читатели. Теперь в ней появились разделы о манге и играх по мотивам аниме, а также мини-словарик и подборка ответов на часто задаваемые вопросы. Другая интересная поклонникам мультфильмов тема – спецматериал о вселенной «Трансформеров», приуроченный к началу проката новой полнометражной ленты (трейлер ее вы можете найти на нашем DVD). Небольшой опрос среди сотрудников редакции показал, что все они без исключения – и редакторы, и дизайнеры – выросли на приключениях Оптимуса Прайма и Мегатрона. «Трансформеры» – символ тех далеких времен, когда в Россию только пришли компьютерные и видеоигры, школьники обменивались друг с другом желтенькими картриджами от «Денди» и знать не знали о Сигеру Миямото и компании Nintendo.

Самая первая часть Tomb Raider – тоже преданье старины глубокой. Однако даже наш бывший автор Анатолий Норенко, ныне занимающийся исключительно серьезными и скучными делами, вроде организации выставок и бизнес-конференций, до сих пор помнит наизусть уровни игры. Именно на таких людей и рассчитан юбилейный римейк Tomb Raider на движке от Tomb Raider: Legend.

Вы чувствуете? «Девять лет», «юбилейный», «далекие времена»... Игровая индустрия вступает в фазу, когда разговоры о «ретро» и «римейках классики» обретают настоящий смысл.

Константин Говорун, главный редактор



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

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
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 директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Моше Гуревич	mgurev@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Pluchev	pluchev@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

StarCraft II в разработке уже четыре года, проект стартовал сразу после завершения работ над Warcraft III: The Frozen Throne в 2003-м, однако в полную силу команда заработала лишь год спустя. Сегодня над StarCraft II трудятся сорок человек, не считая привлекаемых время от времени специалистов из других команд. За четыре года Blizzard удалось сделать StarCraft еще раз – на новом трехмерном движке. В игре нет – или, по крайней мере, пока не анонсировано – никаких принципиальных нововведений. Состав участников прежний – терраны, протоссы, зерги.

20



StarCraft II

ВОЗВРАЩЕНИЕ КЛАССИКИ

NARUTO: RISE OF A NINJA **FOLKLORE**

ФРАНЦУЗЫ + АНИМЕ = ??? **52**

RPG ИЛИ BEAT'EM UP? **56**

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: STARCRAFT II И TOMB RAIDER: ANNIVERSARY
НАКЛЕЙКА: SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA






НОВОСТИ

Единство непохожих «Симов»	10
Blu-Ray погешевел	14
Миллион черных ящиков	14
Онлайновая «Пиратия»	16
Namco Bandai не забывает о .hack	16
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	20

ТЕМА НОМЕРА

StarCraft II	20
Макс Маршалл (дизайнер StarCraft)	34

Игры в разработке

ХИТ?!

Halo 3	40
--------	----

ДЕМОТЕСТ

Sword of the New World: Granado Espada	46
--	----

В РАЗРАБОТКЕ

Ace Combat 6: Fires of Liberation	50
Naruto: Rise of a Ninja	52
Ninja Gaiden Dragon Sword	54
Folklore	56
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	58
Sega Rally Revo	59
Dewy's Adventure	60

РЕПОРТАЖ

Киевские разработки «Руссобит-М» и GFI	62
--	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	68
Слово команды	69

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	70
Гостевая колонка (Александр Трифонов)	72

СПЕЦ

Игровая музыка, часть 3	74
Вселенная «Трансформеров»	78
Sybio – шестое чувство тинейджера	84

РЕПОРТАЖ

ASUS Spring Cup 2007	90
----------------------	----

Обзоры игр

ХИТ!

Rogue Galaxy	94
Tomb Raider: Anniversary	98
Кросс-обзор	102

ОБЗОР

Ar Tonelico	104
Восточный Фронт: Крах Анненербе	108
Halo 2	110
Spellforce 2: Dragon Storm	112
Ex Machina: Arcade	113

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	114
Новинки от отечественных разработчиков	116

АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	118
----------------------------------	-----

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	120
Блондинка в Азероте	122
Новости Сети	124
Сайты о Зоне	126
Уголок новичка	128
Полный контроль над SMS	129

МАСТЕР-КЛАСС

Игра для Xbox 360 своими руками, урок 2	130
---	-----

ЖЕЛЕЗО

Новости	136
Тестируем самые мощные видеокарты	138
Мини-тест AMD Athlon 64 X2 5000+ Brisbane	142
Musthave: Edifier S5.1	143

РЕТРО

Артефакт номера	144
Ретроконкурс	145
The Neverhood	146
Warhammer: Dark Omen	147
Grand Theft Auto: London 1969	148
KKnD	148
Игровая индустрия в 80-е годы, вторая часть	150

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Widescreen	160
Банзай!	162
Кросс-формат: Рэмбо	168

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Остановите мгновенье!»	174
Итоги конкурсов	175
Обратная связь	176
Подробное содержание дискового приложения	180
Даты выхода игр на ближайший месяц	186
Конкурс Electronic Arts	188
Анонс следующего номера	190

ИГРОВАЯ МУЗЫКА, ЧАСТЬ 3

СПЕЦ

ЧЕМ ЗАНИМАЮТСЯ ИГРОВЫЕ КОМПОЗИТОРЫ В СВОБОДНОЕ ОТ РАБОТЫ ВРЕМЯ?



74

СУБИКО – ШЕСТОЕ ЧУВСТВО ТИНЕЙДЖЕРА

СПЕЦ

УНИКАЛЬНЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ КОМПЬЮТЕР, ОПЕРЕДИВШИЙ ВРЕМЯ.



84

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ В 80-е ГОДЫ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

СПЕЦ

ПЕРВЫЕ ШАГИ ЯПОНСКИХ ГИГАНТОВ.



150

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.	«Акелла»	5,7,9,11,15	Gamepost	117,123,149
Mail.ru	3 обл.	Soft Club	39	Журнал Game Developer	127
Samsung	4 обл.	«Бука»	93	«РМ-телеком»	177
Blade	37	«IC»	49,57,61,67,71,73	Ред. подписка	185
Asus	17	«Руссобит-М»	91,103,107	GameLand.ru	192
Samsung	13	Netland	165		



ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

ROGUE GALAXY

ХИТ!

В LEVEL 5 ЗНАЮТ, КАК ДЕЛАТЬ ХОРОШИЕ АКЦИОН/RPG.



TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

ХИТ!

СОБИЛЕЕМ, ЛАРА КРОФТ!



HALO 3

ХИТ?!

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ ХВОХ 360? НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ FPS? ОТВЕТЫ МЫ ПОЛУЧИМ 26 СЕНТЯБРЯ.



PC

Alien Shooter 2. Золотое издание	116
Assassin's Creed	10
Dungeon Hero	11
Enemy Territory: Quake Wars	12
Ex Machina: Arcade	113
Fallout 3	12
Guild Wars	114
Guild Wars: Factions	114
Guild Wars: Nightfall	114
Halo 2	110
Pirate King	16
Sega Rally Revo	59
SimCity Societies	10
Spellforce 2: Dragon Storm	112
StarCraft II	20
Sword of the New World: Granado Espada	46
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	58
Tomb Raider: Anniversary	98
Two Worlds	115
UFO: Extraterrestrials. Последняя надежда	115
World in Conflict	10
Восточный Фронт: Крах Анненербе	108
Дети Дракулы	116
Кокото: Хвост пистолетом	116
Пираты Карибского моря. На краю света	115

PS2

Ar Tonelico	104
Rogue Galaxy	94
Tomb Raider: Anniversary	98

DS

Dementium	10
Myst	10
Ninja Gaiden Dragon Sword	54

PSP

Sega Rally Revo	59
Tomb Raider: Anniversary	98

Wii

Dewy's Adventure	60
Tomb Raider: Anniversary	98

XBOX 360

Ace Combat 6: Fires of Liberation	50
Assassin's Creed	10
Dungeon Hero	11
Enemy Territory: Quake Wars	12
Fallout 3	12
Halo 3	40
Naruto: Rise of a Ninja	52
Rock Band	12
Sega Rally Revo	59
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	58
World in Conflict	10

PS3

Folklore	56
Assassin's Creed	10
Enemy Territory: Quake Wars	12
Fallout 3	12
Rock Band	12
Sega Rally Revo	59

SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA

ДЕМОТЕСТ

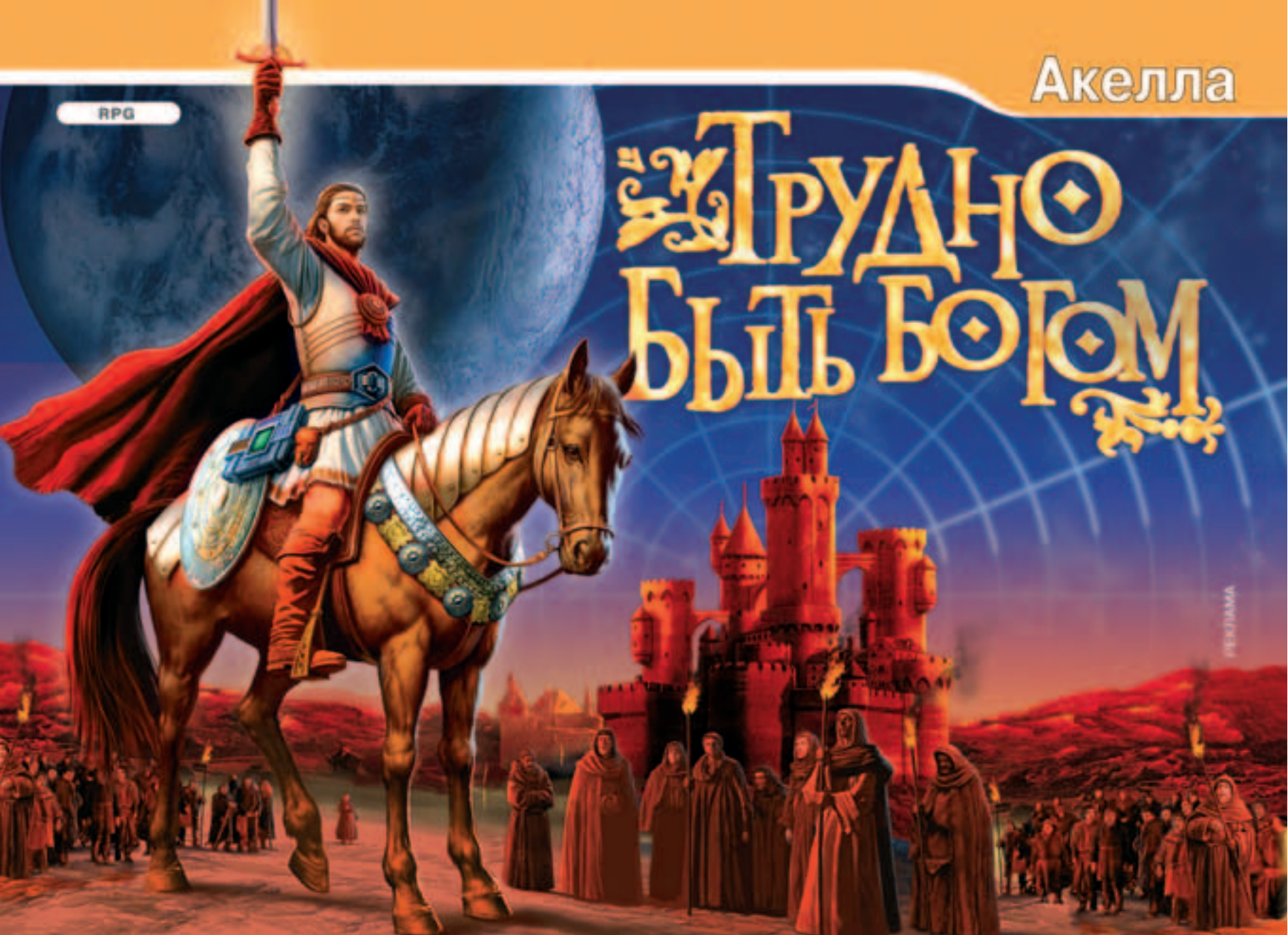
ПОКОРЕНИЕ НОВОГО СВЕТА В СТИЛЕ БАРОККО.



Акелла

RPG

ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ



РЕКЛАМА

КНИГА КОНЧИЛАСЬ – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



www.akella.com

- Огромный фантастический мир знаменитого романа братьев Стругацких
- Необычное сочетание средневековья и технологий будущего
- Нелинейный сюжет с 3 альтернативными концовками
- Уникальная система ролей
- Интересные тексты и диалоги
- Более 100 видов оружия и брони



ХИТ ZONA

М. Сфера

Настр. online!

© 2007 ООО "Акелла". © 2007 "Guru" над всеми правами.
 Все авторские и иные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Российское подразделение разработчиков.
 Тел. поддержка: (495) 263-9012. E-mail: akella@akella.com. www.akella.com.
 Отдел продаж: Москва: (495) 263-48-14, retail@akella.com. Санкт-Петербург: (812) 233-90-65, akella@akella.com.
 Ростов-на-Дону: (863) 230-78-42, akella@akella.com. Новосибирск: (383) 227-74-44, akella@akella.com.
 Екатеринбург: (343) 237-34-42, akella@akella.com.
 Пред. разработчик: Издатель "Мир.открыт" www.mirotyot.com.ru.
 Филиал ООО "Издательство Мир.открыт" в Санкт-Петербурге (для подписки) по адресу: улица Давыдова, 7 (Акад.МФ). Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37. Контакт: (812) 263-48-85.



Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports and 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 подвид 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 боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин 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.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать огно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другого, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

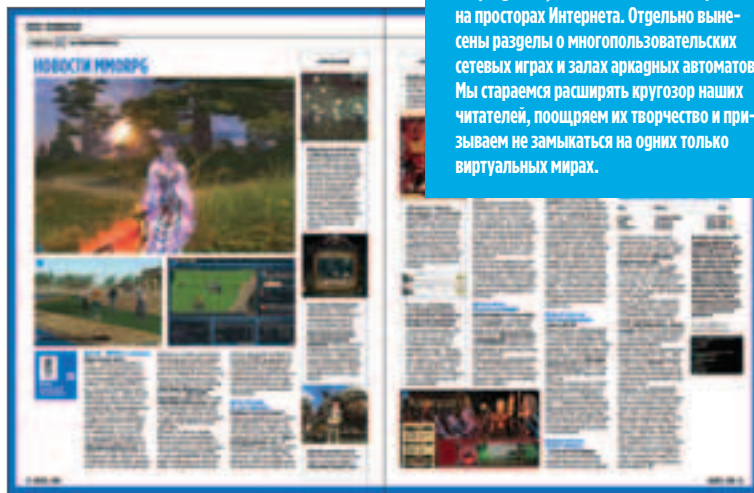
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

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



НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.

Акелла

СТРАТЕГИЯ

GENESIS

R I S I N G

(Gamespot.com)

«Вы вряд ли ожидаете морфинг кораблей, которые к тому же могут воровать гены...»

(1 UP.com)

«Удивительно и оригинально»

Элементы RPG и adventure в стратегии с тактическим уклоном

Более 20 полностью изменяемых органических кораблей.

Игрок становится не только стратегом, но и генетиком

Дипломатия и торговля в реальном времени

50 видов вооружения и спецспособностей

Потрясающая графика и невиданные спецэффекты

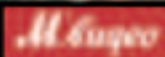
Есть ли во вселенной разумная жизнь, помимо земной? Да. И об этом люди узнают только через 3 тысячи лет. Существуют ли формы жизни, совершеннее человеческой? Нет. Человек - венец творения, что доказали наши биологи. А как вообще зародилась любая жизнь? Это вы узнаете сами, завоевав Центральную Галактику. Отвечайте спрашивать и учитесь: вырывать ответы силой! Потому что в вашем распоряжении самое разрушительное оружие из когда-либо созданного - «живые» корабли.



© 2007 Metamorf, Inc. Licensed exclusively to DreamCatcher Interactive Inc. Package design © 2007 DreamCatcher Interactive Inc. The DreamCatcher design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. All other brands, product names and logos are trademarks of registered trademarks of their respective owners. All rights reserved.



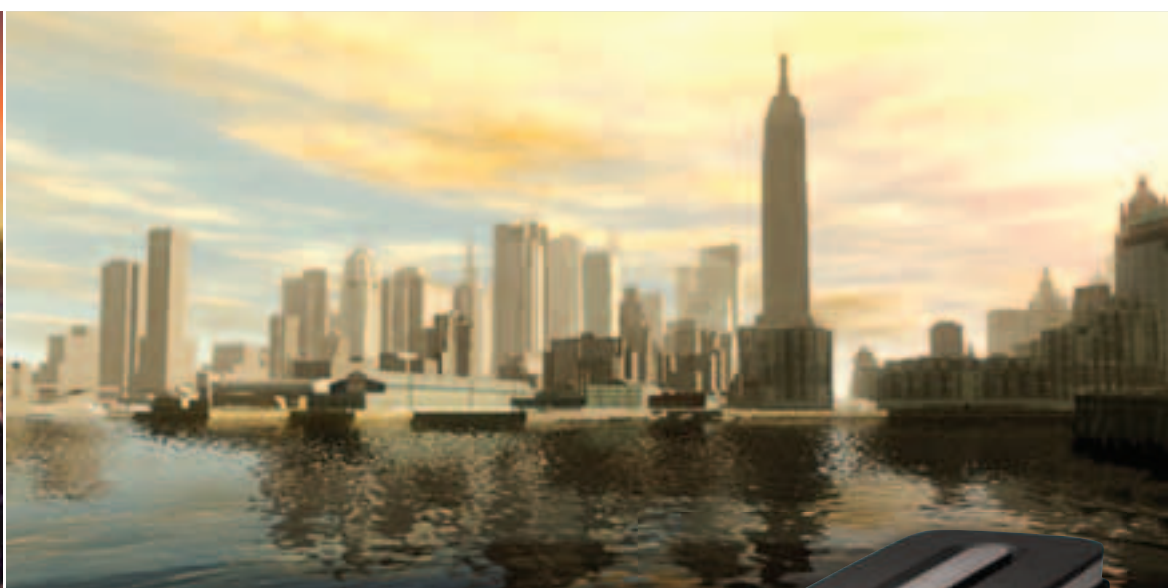
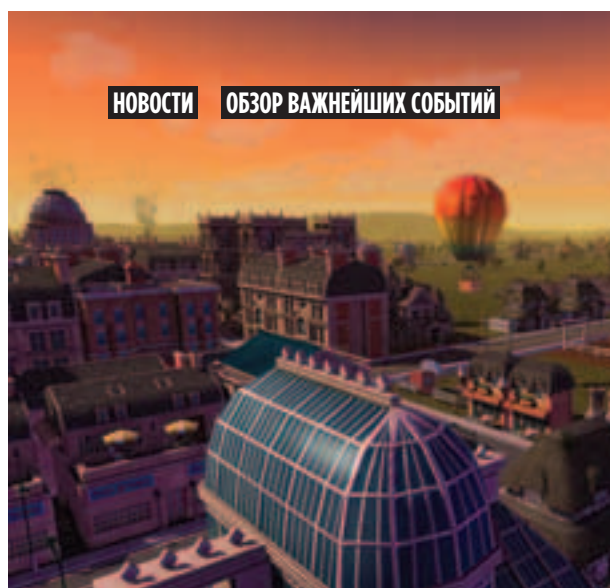
РЕКЛАМА



© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.akella.ru
 Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, info@ostrovnikov.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, akella@metamorf.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 256-78-42, akellarostov@akella.ru. Новосибирск, (383) 227-74-64, akellanms@akella.com. Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellayek@yandex.ru. Представитель на Украине: "Мультирейд" - www.multireid.com.ua
 Филиал ООО "Талант Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения) компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Гвардии, д. 11, телефон: (812) 252-61-95



Акелла



Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван Лебедев (ivan.leb@gmail.com); Даниил Спаргин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

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

В преддверии E3 опять поползли слухи о возможном снижении цены на консоли нового поколения. Как об очевидном факте говорят об удешевлении PlayStation 3. Дело в том, что не так давно консоль потеряла статус самого дешевого проигрывателя дисков Blu-ray – теперь киноманам выгоднее покупать плейер Sony BDP-S300 всего за \$499. Не очень понятно, зачем одно подразделение Sony ставит палки в колеса другому, но это уже отдельная история. В любом случае проигрыватели видео высокой четкости конкурирующего формата HD-DVD стоят еще дешевле (например, Toshiba HD-A2 – около \$300).

Любопытно, что аналитики довольно скептически относятся к перспективам снижения цены на PlayStation 3. Так Майкл Савнер из Bank of America считает, что удешевление на \$100 никак не повлияет на продажи консоли. Число покупателей увеличится незначительно, а вот потери Sony (которая и так продает приставки дешевле себестоимости) сильно возрастут. По его мнению, только снижение цены сразу на \$200 окажет серьезный эффект, но Sony не пойдет на это.

Новости из другого лагеря больше понравятся геймерам. Не так давно Дэвид Хафффорд из Microsoft обмолвился, что оптимальная стоимость домашней консоли – \$200. Ближе всех к идеалу приблизилась Nintendo Wii – отсюда и такой успех. В прессе тут же начали говорить о возможном снижении цены на Xbox 360, но Хафффорд поспешил откритиковаться от слухов. Дескать, приставка и так прекрасно продается – в том числе и в комплектации Elite за \$479. Меж тем как раз Xbox 360 аналитики прочат удешевление ближе к Рождеству. С момента старта консоли

в конце 2005 года ее стоимость не менялась, так что сейчас – самое время. К слову, уточняем, что все приведенные цифры действительны для американского рынка – в Европе и России Sony, Nintendo и Microsoft всё считают в евро. Анонсы игр в последние две недели не пестрят громкими названиями. После появления роликов из StarCraft 2 и Fallout 3 (к слову, эта игра выйдет не только на PC, но и на PS3 с Xbox 360) наступил информационный штиль. Причина очевидна: все готовятся к E3. Представители Sony Computer Entertainment и Square Enix, например, прямо признались, что новые игры впервые представят публике именно там. Пока же самые крупные заявленные проекты – это SimCity Societies (PC), гибрид градостроительной стратегии и симулятора городской жизни, трехмерный ужастик Dementium (DS) от малоизвестной студии Renegade Kid и ролевая игра Dungeon Hero (PC, Xbox 360) от Firefly Studios.

И возвращаемся к заявлениям разного рода аналитиков: они считают, что Grand Theft Auto IV выйдет позже обещанной даты 16 октября по двум причинам. Первая – Take-Two захочет формально отнести игру к 2008 финансовому году, поскольку тогда цифры в отчетности для инвесторов окажутся более красивыми. Вторая – в сентябре выходит Halo 3. Также они думают, что мода на Nintendo Wii среди издателей пройдет через год-два. Дескать, сейчас в игры для Wii можно вложить немного денег и быстро заработать, опять же, немного денег. Зато по-настоящему дорогие проекты для Xbox 360 и PlayStation 3 способны принести баснословную прибыль. И именно сейчас независимые издательства и начнут ими заниматься. На вопрос «где же они, эти дорогие проекты?», надеемся, и ответит выставка E3, которая пройдет с 11 по 13 июля в Лос-Анджелесе.



Акелла



ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО



PhysX
ageia



(Из листовки курсанта
военной Академии...)

Ты нужен Империи!
Сотраждане, соотечественники,
братья! Всех нас Империя
взрастила и выходила, как
своих единственных детей.
Сегодня наша общая Родина
требует исполнить сыновний долг,
долг настоящего патриота! Все,
кто обладает командирскими
навыками, обязаны укрепить
силы Империи в мирах Фронтира!



5 планет, 5 недружественных
рас, 5 технологий, 5 методов
ведения войны
аркадные и стратегические
маневры
прямое управление юнитами
поддержка физической
карты AGEIA PhysX

© 2007 "Ice Hill", © 2007 "PhysX Ageia"

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.rdgames.ru

Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natalya@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@medbox.ru

Ростов-на-Дону, (863) 250-73-42, akellanet@akellanet.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellainfo@akella.com

Екатеринбург, (343) 287-34-42, akellainfo@akella.com

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

Финанс ООО "Тонет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-45.

ACTION-RTS



Настр.Оценки!

www.akella.com



Акелла

РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КРЕСТ НА ПОХОДЕ

КИЛЛЕР-ТРЮКАЧ НАЧНЕТ КРЕСТОВЫЙ ПОХОД В НОЯБРЕ.

Издательство Ubisoft официально подтвердило, что геймеры примерят плащ Альтаира, наемного убийцы с благими намерениями, в средневековом шпионском боевике Assassin's Creed для PC, Xbox 360 и PS3 уже в ноябре. Удовольствие обойдется в \$59.99 за стандартное и \$69.99 за ограниченное издание в жестяной упаковке, куда помимо самой игры войдут фигурка главного героя, комиксы Реплу Arcade, краткое руководство «молодого бойца», дневники разработчиков и прочие приятные мелочи.



ТУМАННЫЕ ПЕРСПЕКТИВЫ



КЛАССИЧЕСКИЙ КВЕСТ MYST ПОЯВИТСЯ И НА DS.

Пять лет назад, до появления The Sims, квест Myst для PC считался одним из самых популярных. За годы существования сериала в мире было распродано свыше 12 млн копий его различных представительниц. Теперь же он осваивает портативные платформы. Версия для PSP вышла год назад в Японии и готовится к изданию в Европе, а сейчас Midway Games объявила о европейском релизе The Myst и для DS – в ноябре. Игра будет переделана под двухэкранную консоль и, как и в случае с PSP-вариантом, в нее включат бонусную «начинку» из Rime Age.

ХОЛОДНАЯ ВОЙНА РАЗРАЗИТСЯ ОСЕНЬЮ

WORLD IN CONFLICT ДЛЯ PC ВЫЙДЕТ ОСЕНЬЮ, ВЕРСИЯ ДЛЯ XBOX 360 ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ.

Студия Massive Entertainment объявила дату выпуска World in Conflict, RTS в альтернативно-исторической вселенной. Американцам она достанется 18 сентября, а в Европу прибудет 29 сентября. Между тем предзаказать ее можно уже сейчас. В подарок «ранние» покупатели получат DVD с фильмом Modern Marvels: Strategic Air Command от History Channel, эксклюзивные мультиплеерные карты и возможность заранее закрепить за собой любимый онлайн-ник. Также Massive официально подтвердила, что версия для PC поддерживает DirectX 10 и, на пару с Vivendi Games, сообщила о подготовке варианта игры для Xbox 360.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Walt Disney Studios заумала выпустить в прокат экранизацию экшн Prince of Persia: The Sands of Time. Продюсером станет Джерри Брукхаймер, а увидеть киноверсию приключений принца удастся не раньше 10 июля 2009 года. Иначе говоря, запасаемся терпением.

Студия Lexis Numerique анонсировала необычную авантюру Experiment TIZ.

Управлять ее главным персонажем – девушкой-ученым, которая пытается спастись с проклятого исследовательского судна, – предстоит опосредованно, наблюдая за подопечной через камеры слежения и давая гельные советы.



ЕДИНСТВО НЕПОХОЖИХ СИМОВ

EA АНОНСИРОВАЛА НОВУЮ SIMCITY С СОЦИАЛЬНЫМ УКЛОНОМ.

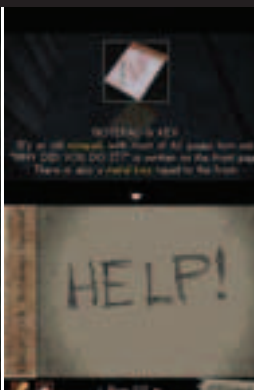
Вот уже 18 лет кряду сериал SimCity остается эталонным градостроительным симулятором для PC. Однако анонсированный компанией Electronic Arts пятый проект под названием SimCity Societies обеспокоил поклонников яркой, подчеркнуто нереалистичной графикой и смещением акцента с дотошного микроменеджмента в сторону прикладной симсоподобной социологии. Перемены объясняются несколькими причинами. Во-первых, трудится над Societies не Maxis, которая слишком занята симулированием вообще всего на свете в Spore, и даже не EA Redwood Shores, а массачусетская студия Tilted Mill с опытом работ в древнем Египте (Immortal Cities: Children of the Nile) и древнем Риме (Caesar 4). Во-вторых, сам создатель SimCity Уилл Райт заявил, что последние игры сериала чересчур усложнились и необходимо сделать их доступнее. Теперь геймерам не придется самостоятельно прокладывать каждую трубу или беспокоиться о бюджете каждой постройки. Классическая разметка территории на индустриальную, жилую и деловую зоны также ушла в прошлое – теперь мэр вправе возвести здание любого типа, где пожелает. Сердцем урбанистической «песочницы» станут шесть социальных шкал вроде «благополучия» и «повиновения» жителей, от которых будет зависеть вид и быт города. Например, уклон в сторону тоталитаризма приведет к тому, что на каждом втором здании сами собой появятся камеры видеонаблюдения за симами. Всего в начале застройки города доступно 15% зданий, новые виды открываются в зависимости от различных сочетаний общественных показателей. От них же зависит и поведение симов, которые в плохом настроении способны как прогулять работу, так и вовсе ступить на криминальную дорожку. Игра выйдет в свет к новогодним праздникам.

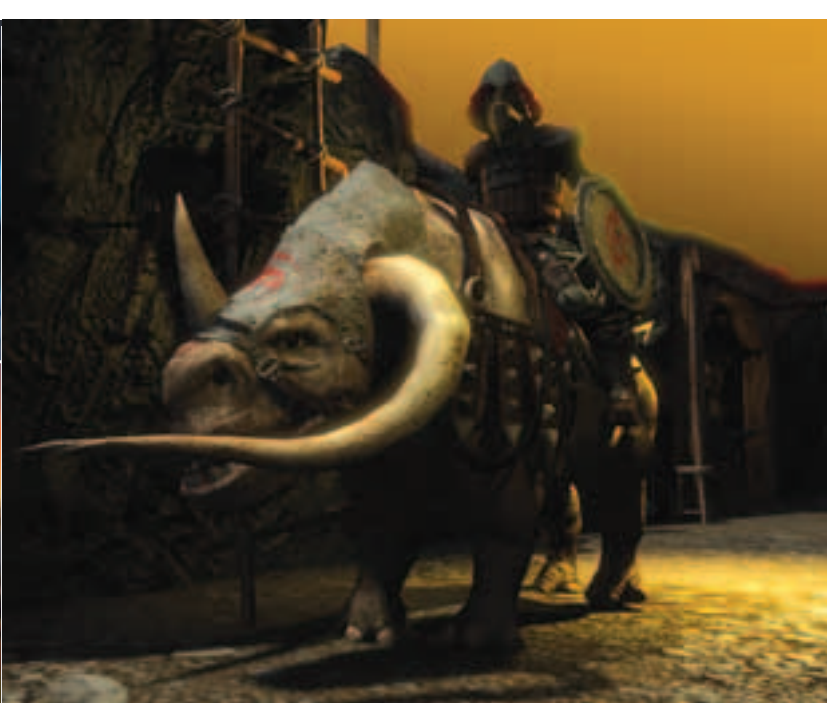
КАРМАННЫЕ УЖАСЫ

НА DS ВЫЙДЕТ ТРЕХМЕРНЫЙ ХОРРОР DEMENTIUM.

Остинская студия Renegade Kid официально объявила, что после долгих часов обсуждения контракта, нескольких партий в бильярд и «маргарит» на брудершафт ее survival horror от первого лица, Dementium: The Ward для DS, выпустит независимый, но гордый издатель Gamescock. Разработчики собираются объединить приключения, боевик от первого лица и ужасы в один большой трехмерный кошмар с динамическим освещением, который, по их мнению, послужит образцом для всех остальных «взрослых» проектов на портативных платформах. Игрокам Dementium предстоит ощутить, каково это – проснуться в безлюдной, застывшей во времени больнице, по-

бедить собственный страх и потерявших человеческий облик жертв медицинских экспериментов, а также разгадать множество тайн, разыскивая путь к побегу из этого проклятого места. А чтобы кошмар сюжетный не стал кошмаром геймплейным, игра автоматически сохраняется в начале каждой комнаты. Хотя Dementium – дебютный проект Renegade Kid, сотрудники студии успели поработать над более чем 20 играми, среди которых Area 51, Stubbs the Zombie и Sigma Star Saga, так что опыта общения со сверхъестественным им не занимать. Дата релиза будет объявлена позже.





ГЕРОЙ ПОДЗЕМНОГО ЦАРСТВА

В ПОДЗЕМНЫХ ЗАЛАХ DUNGEON HERO БУДЕТ С КЕМ ПООБЩАТЬСЯ ПО ДУШАМ.

Убедить нас, что светлое будущее под землей возможно, взялись вслед за Vault-Tec издательство Gamescock и команда Firefly Studios, которые анонсировали action/RPG Dungeon Hero (ранее известную просто как Hero). Не один dungeon crawler предлагал геймерам фэнтезийное путешествие в недра земли, но только в Dungeon Hero найдется место для доброжелательной нечисти: гоблинов, торгующих сыром, троллей-рудокопов и услужливых чертенят, которые, вопреки дьявольской натуре, мечтают жить дружно. Если верить Firefly Studios, в игровом мире новинки действуют те же законы, что и в любом цивилизованном: геймерам придется и искать компромиссы, и улаживать недоразумения. Впрочем, если договориться по-хорошему не получится, заклинания и меч главного героя по-прежнему сослужат ему верную службу. Выйдет проект в версиях для PC и Xbox 360 в начале 2009 года.

ТЕМНЫЕ НЕБЕСА

BLACK SEA РАССКАЗАЛА О ГРЯДУЩЕМ АПОКАЛИПСИСЕ.

Конец света на нашей планете наступит в начале XXI века, когда с Землей столкнется загадочное небесное тело, как полагают сценаристы болгарской студии Black Sea. Тело это распространяет некую космическую чуму, «искажающую и разрушающую саму ткань пространства и жизни», в результате чего сгинут не только планы по колонизации Солнечной системы, но и вся современная цивилизация. Действие RTS WorldShift происходит несколько тысяч лет спустя: люди обжились в пяти огромных городах и понемногу возрождают культуру, ежедневно, впрочем, борясь за выживание в условиях острой нехватки ресурсов. За пределами городов обитают племена тех, кто мутировал под губительным влиянием гостя из космоса. Всего обещано три игральные группировки, поэтому не исключено, что таинственный объект, упавший с неба, — лишь инопланетное транспортное средство с троянским сюрпризом внутри. Традиционных технологических «деревьев» с сотнями апгрейдов в WorldShift нет. Их функции выполняют многочисленные артефакты, позволяющие, по словам разработчиков, подстраивать геймплей под любые нужды. Особое внимание болгары уделяют кооперативному мультиплееру. Стратегический коктейль из фэнтезийных и постапокалиптических видений выйдет на PC, дата пока не объявлена.



... 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 восстал могущественный демон Сет. Только четверо отважных готовы совладать со злом: северный варяг, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий вонпель. Чьих же кровей и каких краев был герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорят... Стряхни вековую пыль с правды!

РЕКЛАМА

www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла", © 2007 ООО "Сюанайд".
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, исключительное принадлежат ООО "Акелла".
 Отдел продаж: Москва, (495) 302-48-54, info@akella.com; Санкт-Петербург, (812) 252-48-65, akella@akella.com;
 Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akella@akella.com; Новосибирск, (383) 227-74-84, akella@akella.com;
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@akella.com; Тел. издательств: (495) 302-48-54, E-mail: support@akella.com;
 Представитель на Украине: "Мультигемма", www.akella.com.ua, Факс: 000 "Трибуна Наказаний"
 в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург,
 ул. Маршала Гастриева, д.37, телефон: (812) 252-48-65.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

СТРОГГИ ОПЯТЬ ОПАЗДЫВАЮТ

QUAKE WARS МОЖЕТ ЗАДЕРЖАТЬСЯ ДО СЕНТЯБРЯ. Командный шутер Enemy Territory: Quake Wars в очередной раз отложен. Хотя официальная дата его релиза не называлась, Activision надеялась выпустить проект до конца июня. Однако теперь сроки перенесены на июль-сентябрь. Напомним, что оригинал для PC делает студия Splash Damage в сотрудничестве с id Software, а порты для Xbox 360 и PS3 – Nerve Software и Z-Axis соответственно.



БОЛЬШЕ ЧЕМ РОК

СТАЛИ ИЗВЕСТНЫ НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О ROCK BAND. Как мы уже рассказывали ранее, студия Harmonix, создавшая музыкальную игру Guitar Hero, работает над ее идейной продолжительницей Rock Band для Xbox 360. Чтобы покориť сердца меломанов, разработчики предусмотрели командный режим на четверых и возможность скачивать несколько сотен лицензированных песен. Кроме того, в Harmonix надеются включить поддержку MIDI для электронных барабанов и присматриваются к созданию утилит для загрузки пользовательских композиций. Пройти всю игру можно не только квартетом, но и в одиночку (недостающих участников группы подменит авто-музыкант). При этом за верность каждому инструменту будут присуждаться специальные награды.



СЭМ И МАКС ПРИГОТОВИЛИ ПОДАРКИ

В КОРОБОЧНЫЙ SEASON 1 ВОШЕЛ ЦЕЛЫЙ НАБОР ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ. В боксовое издание первого сезона возрожденной детективно-юмористической авантюры Sam & Max помимо шести эпизодов войдут большой постер с артом творца легендарных сыщиков Стива Перселла и бонусный компакт-диск, на котором фанатов ждет саундтрек в mp3, документальное видео о разработке проекта, трейлеры всех шести эпизодов, а также обои для рабочего стола и множество эскизов. В продажу издание поступит в августе по цене 29.99 долларов/29.99 евро.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

К 20-летию картины «Грязные танцы» с Патриком Суйзи и Дженисером Грей Codemasters Online Gaming под новый год выпустит рассчитанный на самую широкую публику «эксшн-пазл экстра-класса» Dirty Dancing: The Video Game для PC. Геймерам предстоит научить «танцевать» главного персонажа оригинала, 17-летнюю Беби.

Если вы давно ждали виртуального путешествия в сердце самого криминального района Токио, придется пожогать еще. Весьма перспективную игру с большой степенью свободы Shinjuku Wolf, которая должна была выйти в Японии этой весной на PS2, компания-издатель Capcom отменила из-за неудовлетворительного качества.



МО-САР ДЛЯ РОНАЛЬДИНЬО

В FIFA 08 ФУТБОЛИСТЫ БУДУТ КАК НИКОГДА РЕАЛИСТИЧНЫ.

Этой осенью компания Electronic Arts твердо намерена не ударить в грязь лицом на поле футбольных симуляторов. FIFA 08 поразит и размахом – 15000 лицензированных для FIFA 08 игроков в более чем 30 лигах – и качеством графики. Движения и лица Рональдиньо, Серхио Рамоса, Мирослава Клоза, Транкильо Барнетта и Андреаса Иваншица – в общем, всех тех, кто появится на обложках игры в разных странах, – засняли и оцифровали по технологии motion capture разработчики проекта. Теперь виртуальных спортсменов еще труднее отличить от их телеэкранных оригиналов. Отметим, впрочем, что уже сейчас анимации игроков FIFA столь хороши, что их используют за основу почти все игры EA Sports, от Madden NFL до NBA Live. FIFA 08 выйдет для PC, PSP, PS2, Xbox 360, PS3 и Wii. Локализованную версию для PC и консолей текущего поколения озвучивают известные спортивные комментаторы Василий Уткин и Василий Соловьев, а для консолей следующего поколения (кроме Wii) – Василий Соловьев и Юрий Розанов.

77 НЕДЕЛЬ СПУСТЯ

ВЫХОД FALLOUT 3 НАМЕЧЕН НА ОСЕНЬ 2008 ГОДА.

После анонса Fallout 3 поклонников Пустошей тревожит один вопрос: удастся ли компании Bethesda сохранить дух культовой вселенной. Судя по первому рекламному ролику, страсти вокруг которого нагнетались еще с позапрошлого номера «СИ», авторы Elder Scrolls старательно чтят традиции Black Isle. Из лампового радиоприемника доносится песня «I Don't Want to Set the World on Fire» группы Ink Spots, которая должна была

открывать первый Fallout вместо «Maybe». «Светлое будущее» подземного Убежища рисуют заманчивые рекламные объявления Vault-Тес. Вновь начитывает текст Рон Перлман, рассказывая о горьких плодах трудов Дискордии, и, конечно же, на экране мелькает боец Братства Стали в полном обмундировании. Все это хоть и не дает никакого представления о геймпле, но вселяет некоторую надежду. Релиз игры в версиях для PC, Xbox 360 и PS3 запланирован на осень следующего года.



WCG 2007

WORLD CYBER GAMES

Всероссийский отборочный чемпионат по компьютерным играм

Город	Дата турнира	Место проведения
Владивосток	21 – 22, 28 – 29 июля	Компьютерный клуб «Сфера-Маркет», ул. Луговая, д. 91
Н. Новгород	21 – 22 июля	Компьютерный центр «Game Point», ул. Рождественская, д. 13
Ростов-на-Дону	28 – 29 июля	Развлекательный центр «Вавилон», ул. Космонавтов, д. 2/2

SAMSUNG

Монитор Samsung SyncMaster 932B

официальный монитор World Cyber Games 2007

Russia Preliminary

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ТАЛИСМАН ДЛЯ ПЕТУХА

НОВОЙ ДОБЫЧЕЙ ГЕРРИТСЕНА СТАЛИ СВОБОДА И ТАЛИСМАН.

Бывший глава компании Human Head Studios Тимоти Герритсен, покинувший ее в конце 2006 года «из-за споров с шестью другими начальниками», основал независимую студию Big Rooster, правда, также сообщая с тремя другими начальниками – бывшим техдиректором Midway Джейсоном Блочовяком, арт-директором Роузном Эттеллом и главным аниматором Джеффом Девином. Первым проектом Big Rooster станет игра-адаптация настольной Talisman для PC, Xbox 360 (Xbox Live Arcade) и PS3 (PlayStation Network).



BLU-RAY ПОДЕШЕВЕЛ

SONY НАШЛА СПОСОБ СНИЗИТЬ СЕБЕСТОИМОСТЬ «СИНЕЛУЧЕВЫХ» ПРИВОДОВ.

Японская корпорация долгое время не поддалась на провокации аналитиков, призывающих снизить цену на PlayStation 3, но недавно все же призналась агентству Associated Press, что в Sony «больше не исключают возможности снизить цену на PS3». Причина тому – снижение издержек при производстве приводов Blu-ray и растущий спрос на новые технологии. Так, «синелучевой» плеер BDP-S300 обойдется покупателям на \$100 меньше, чем ожидалось (первоначальная цена составляла \$599), и в два раза дешевле, чем самый первый плеер Blu-ray, который сошел с конвейера около полугода назад.



ТРИ ГОДА УСЛОВНО ЗА НЕЛЕГАЛЬНЫЙ СЕРВЕР RAGNAROK ONLINE

СУД ВЫНЕС РЕШЕНИЕ ПО ДЕЛУ ВАЛЕНТИНА КИСЕЛЕВА.

7 июня был оглашен приговор по обвинению создателя неофициального сервера Ragnarok Online Валентина Киселева в нарушении авторских прав компании Gravity. Подсудимый был признан виновным и получил 3 года тюремного заключения условно, без обязательств возместить нанесенный ущерб.

Защита намерена обжаловать приговор в связи с многочисленными процессуальными нарушениями. Обвинение подчеркивает важность приговора по первому в России делу о праве собственности на онлайн-продукт. Мы же сообщим, если появятся дополнительные подробности.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Создатель бессмертного Рас-Мана Тору Иватани уходит на пенсию после многих лет работы на компанию Namco. Напоследок он предложил новую версию популярной бесстрашной погони точек, которая появится на Xbox Live Arcade. Как сказал он сам, это первое обновление игры за 26 лет.

Благодаря успехам Nintendo, ее бывший президент, а ныне пенсионер-акционер Хироси Ямаути занял третье место среди самых богатых людей Японии по версии журнала Forbes Asia с 580 млрд иен (4,8 млрд долларов) на счету.



МИККИ-МАУС ВЕРИТ В ГЕЙМДЕВ

WALT DISNEY НАМЕРЕНА ВКЛАДЫВАТЬ В ИГРЫ ПО \$350 МЛН ЕЖЕГОДНО.

В прошлом году компания Walt Disney потратила на разработку видеоигр 100 млн долларов, в этом намерена расстаться с 130 млн, а в грядущие пять лет готова ежегодно вливать в индустрию по 350 млн долларов, особенно в проекты для домашних и портативных консолей. А все потому, что, по убеждениям финансового директора «Диснея» Томаса Стэггса, видеоигровой рынок сейчас для инвестиций весьма благоприятен. Кроме того, такая стратегия соответствует принципам корпорации: не допускать слабых звеньев в одной хитовой цепочке, будь то кинофильм, мягкая игрушка с фирменной символикой или игра.

В качестве примера Стэггс привел выпущенную к премьеры «Пиратов Карибского моря: на краю света» одноименную игру, которая заняла верхние строчки игровых чартов Великобритании, Франции и Германии. А в этом же году должна выйти «Пиратская» MMO – сначала в США, затем в Британии. Его мыслям словно вторят аналитики из Screen Digest, которые полагают, что глобальный рынок видеоигр, оцениваемый в прошлом году в 20,2 млрд долларов, в 2009 году превысит 21,3 млрд долларов, а общий доход от абонентской платы с игроков виртуальных миров к тому же сроку возрастет с прошлогодних 875 млн долларов до 1,4 млрд долларов.

МИЛЛИОН ЧЕРНЫХ ЯЩИКОВ

PLAYSTATION 3

PS3 УШЛА В РУКИ МИЛЛИОННОГО ЕВРОПЕЙСКОГО ИГРОКА.

Глава европейского отделения корпорации Sony Computer Entertainment Дэвид Ривз заявил о первом проданном миллионе консолей PlayStation 3 в нашей части света со времени ее официального запуска 23 марта. Причем он особо подчеркнул, что речь идет именно о продажах, а не об отгрузках в магазины. Таким образом, психологически важный рубеж «с шестью нулями» новая приставка Sony преодолела за девять с половиной недель, что быстрее и показатель продаж PlayStation 1, и PlayStation 2. А вот данные по главным играм Ривз все же привел по поставкам. Две верхние строчки уверенно заняли альтернативно-исторический шутер Resistance: Fall of Man с 600

тыс. копий и гонки Motorstorm, тираж которых слегка превысил 500 тыс. экз. Также Ривз добавил, что за прошедшее время к сервису PlayStation Network подключились 460 тыс. владельцев консолей. Что же до «продающих» платформ проектов, то Ривз заверил, что их публичное явление случится в сентябре-октябре, и в их число обязательно войдут игры с ярко выраженной «социальной» направленностью. Впрочем, оценок независимых экспертов относительно будущего платформы пока нет. Индустриальные аналитики в своих суждениях все еще весьма сдержанны и справедливо отмечают, что в Европе PS3, в отличие от конкурентов, никогда дефицитом не была.



CAPITALISM & Other Kids Stuff



ИГРОМАНЫ ВСЕ МОЛОЖЕ

ПО ДАННЫМ NPD, ДЕТИ НАЧИНАЮТ ИГРАТЬ ВСЕ РАНЬШЕ.

Во время как с каждым годом среднестатистический игрок становится все старше и старше, аналитическая компания NPD Group свидетельствует, что не менее неуклонно падает средний возраст детей, впервые приобщившихся к достижениям электронного хозяйства. Так, осваивать бытовую электронику дети начинают примерно с семи лет. При этом собственные портативные консоли есть у 39%, 30% имеют CD-плееры, замыкают тройку 29% обладателей традиционных консолей. Самыми быстрыми

темпами растет число юных владельцев mp3-плееров, мобильных телефонов и цифровых камер. «Дети в точно таком же восторге от достижений прогресса, как и их родители, — отмечает аналитик NPD Анита Фрейзер, — но они высокими технологиями совсем не боятся и воспринимают их как обычную часть повседневной жизни». Как же выглядит их повседневная жизнь? 73% детей регулярно смотрят телевизор, 69% используют компьютером, 58% смотрят DVD, а еще 50% играют на консолях.

ИГРЫ ПО КИНО ДОРОГОГО СТОЯТ

BRASH ENTERTAINMENT ПОЛУЧИЛА ЕЩЕ \$400 МЛН ИНВЕСТИЦИЙ.

Впервые заявившая о себе в марте лос-анджелесская компания Brash Entertainment сразу же привлекла внимание своим руководителем — продюсером блокбастера «300», Томасом Таллом — и инвестициями в размере 150 млн долларов, которые выделены на продюсирование и издание 60-100 проектов по кино-, теле- и музыкальным лицензиям в течение пяти лет. Пока что из-под печатного станка Brash не вышло ни одного диска, но компания уже получила дополнительные 400 млн долларов, в том числе от ABRY Partners, New York Life Capital Partners и фонда PPM America Private Equity Fund. Впрочем, несколько сотен миллионов долларов абы кому не дают — основателями компании стали Митч Дэвис и Николас Лонгано, ранее работавшие в Massive Interactive. Отдел маркетинга возглавляет ветеран Ubisoft Ясмин Набоа, также среди руководителей замечен бывший финансовый директор Activision Билл Чердвейн. За прошедшее время Brash выкупила более чем сорок лицензий у пяти крупных кинокомпаний, и сейчас в разработке находятся целых двадцать проектов. Подтверждена из них, впрочем, только серия игр по ужасу «Пила». Причем Brash намерена поручить их создание внештатным командам, оставив за собой

руководящую роль. Хотя имена продюсеров и не указываются, их послужной список выглядит внушительно: от F.E.A.R., Mercenaries и Silent Hill до The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Tony Hawk's Underground, Medal of Honor и Gran Turismo 4. Распространением же займется компания Warner Bros.



© 2007 SouthPeak Interactive LLC. All rights reserved. "SouthPeak", "SouthPeak Interactive" and the SouthPeak stylized logo are registered trademarks and "Warrior Madness" is a trademark of "SouthPeak Interactive". "SouthPeak Games" and the SouthPeak Games logo are trademarks of SouthPeak Interactive LLC in the USA, and are in may be trademarks of SouthPeak Interactive LLC in other countries. "Artificial Intelligence" and the Artificial Intelligence logo are trademarks of Artificial Intelligence Inc. in the USA, and are in may be trademarks of Artificial Intelligence Inc. in other countries. Other trademarks are the sole property of their respective owners.

ARTIFICIAL INTELLIGENCE SOUTHPEAK GAMES

Пусть я не лесоруб, но и зомби не березки!

Стоит туша - нельзя скушать: с бензопилой, зараза...

www.akella.com

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Напечатанные материалы принадлежат Акелле. Игры и другие продукты принадлежат Акелле. Отдельная продажа: Москва, (495) 252-48-48, info@akella.com; Санкт-Петербург, (812) 252-48-48, akella@akella.com; Ростов-на-Дону, (863) 229-73-42, akella@akella.com; Новосибирск, (383) 227-24-84, akella@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@akella.com. Тел. по заказам: (495) 252-48-42. E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.muльтимедиа.com.ua. Филиал ООО "Юконт Невинноград" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-48.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

PERSONA 3 БЕЗ КУПЮР



ИЗ ЛОКАЛИЗОВАННОЙ ВЕРСИИ ПРОПАДЕТ ТОЛЬКО НЕПЕРЕВОДИМЫЙ ЯПОНСКИЙ ФОЛКЛОР.

Хотя подростки из Persona 3 не обходятся без похожего на пистолет устройства для мобилизации скрытых ресурсов подсознания на борьбу со злом, замалчивать их скандальные выходы в Atlus не собираются. Ю Набэ, руководящий локализацией проекта для американского рынка, заверил поклонников знаменитого RPG-сериала, что из третьей части исчезли лишь неперевоаемые японские шутки — их заменили на близкие по смыслу западные варианты.

УДИВИТЕЛЬНАЯ СИЛА ЗВУКОВ



КАКОЙ ДРАКОН ВЫЛУПИТСЯ ПОД ГРОХОТ ОТБЙНОГО МОЛОТКА?

Namco Bandai ставит такие эксперименты по выведению новых видов, что гены инженерам и не снилось. В покемоноподобной Dragon Tamer: Sound Spirit для DS при создании персонажей-драконов

вовсю задействуется микрофон. Записывая различные звуки (например, фортепианной музыки), пытливые геймеры-естествоиспытатели выведут до 100 разновидностей легендарных ящеров. Питомцы смогут мериться силами с чужими подопечными по Wi-Fi.

ОНЛАЙНОВАЯ «ПИРАТИЯ»

ЗАПУСК РУССКОЯЗЫЧНОЙ ВЕРСИИ PIRATE KING ONLINE СОСТОИТСЯ ОСЕНЬЮ.

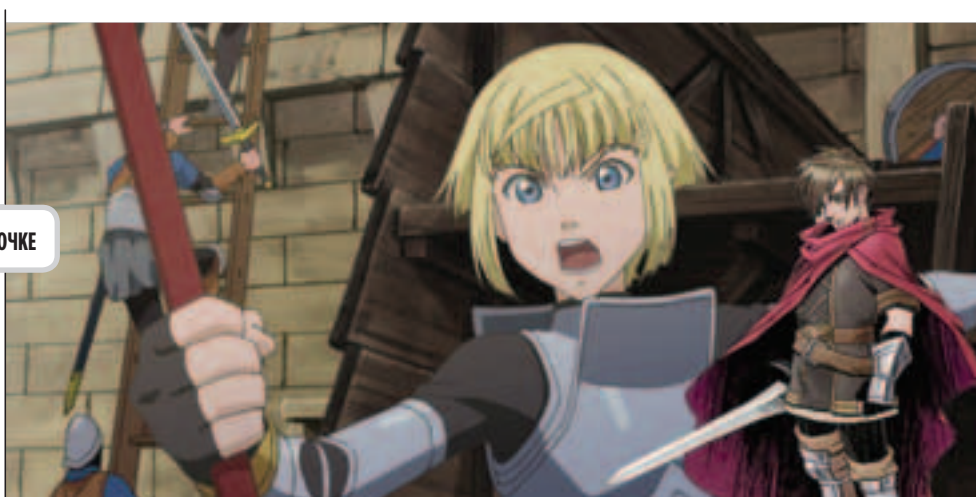
Стараниями компании Nival Online китайская MMORPG Pirate King Online вскоре доберется до наших берегов. Проект переименуют в «Пиратию» и снабдят качественным переводом; официальные сервера с оперативной технической поддержкой заработают уже осенью. Игрокам предстоит примерить капитанскую треуголку и в компании других флибустьеров отправиться под парусами через моря и океаны в поисках сокровищ. Любопытная особенность: ни за программу-клиент, ни за подписку плата взиматься не будет. Подробности ищите на сайте игры: www.piratia.ru.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

В интервью газете *Nikkei Business* топ-менеджер Square Enix Синдзи Хасимото сообщил, что игры сериала *Final Fantasy* пока не появятся на Xbox 360. Впрочем, у FF XIII еще достаточно времени, чтобы последовать примеру *The Last Remnant*, которая одновременно выйдет и для новой консоли Microsoft, и для PS3.

Square Enix не устояла перед соблазном поместить на крышку DS lite логотип новой action/RPG от Тецуи Номуры — *Subarashiki Kono Sekai: It's a Wonderful World*. «Помеченная» консоль вместе с копией игры, а также плюшевой игрушкой и альбомом иллюстраций появится в японских магазинах 27 июля 2007 года.



ВМЕСТЕ МЫ — СИЛА!

LEVEL 5 РАССКАЗЫВАЕТ О СТРАТЕГИЧЕСКИХ ТОНКОСТЯХ JEANNE D'ARC.

С илы зла встали на сторону англичан в Столетней войне и открыли охоту на французские земли и французские души. Фэнтезийную версию противостояния двух европейских держав — *Jeanne d'Arc* для PSP — японские поклонники тактических RPG заполучили еще в прошлом году, а западные игроки только в августе узнают, запыляет ли костер для Орлеанской девы на этот раз. Подробностей сюжета разработчики из Level 5 пока не разглашают, зато на боевую систему их обет молчания не распространяется.

Как и в *Disgaea*, успех стратегических гамбитов напрямую зависит от расположения персонажей на поле. Например, если двум героям удастся окружить врага, чувство победы так окрылит их, что они нанесут ему дополнительный урон. А если бойцы держатся на соседних клетках, то получают надбавки к параметру защиты от рядовых ударов. Причем чем больше солдат сомкнет ряды, тем значительней будет надбавка. Но и уязвимость к заклинаниям повысится.

Кроме того, персонажи с особой экипировкой меняют облик на арене. Перевоплощение позволяет использовать новые приемы и благотворно влияет на характеристики. А за каждого уничтоженного противника «оборотни» получают право дополнительного хода. Так и рождаются легенды о демонах, способных в одиночку истребить целый отряд!

Улучшить параметры — например, разучить хитрые уловки или увеличить здоровье — предлагается с помощью «каменной навывков». Свершению богоугодных дел поспособствует и камера с изменяемым углом обзора.

NAMCO BANDAI НЕ ЗАБЫВАЕТ О .HACK

АНОНСИРОВАНА ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ ТРИЛОГИИ .HACK//G.U.

Точек в RPG-трилогии *.hack//G.U.*, подкупающей правдивостью имитации онлайн-овой RPG, уже благодаря замысловатому названию, — хоть отбавляй. Финальную же поставит третий выпуск — *.hack//G.U. Vol. 3: Redemption*, который выйдет на PS2 осенью и расскажет, что же произошло с ассасином Хасео после финала второй части. Как выяснится, старые враги вновь спешат отравить ему жизнь, причем в их стан переметнутся даже некоторые друзья. Вдобавок некие таинственные злые силы решили, что преследовать игроков MMORPG — слишком мелко, и переключились на рядовых обывателей. Хасео как нельзя лучше подготовлен к спасению обоих миров — и реального, и виртуального — от нашествия нечисти: он наловчился принимать новые облики, чтобы выучивать сверхмощные боевые приемы. Команду поддержки предлагается набирать из 22 уникальных персонажей; не забыты и два новых города вместе с двумя новыми подземельями, новые миссии, а также карты *Crimson VS* для поединков в духе MtG.



Утонченный дизайн и превосходная производительность



Товар сертифицирован
На правах рекламы



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

- LS 201 оснащен специальным стеклянным покрытием с твердостью 9H, защищающим экран от царапин и пыли – ваш экран всегда будет кристально чистым
- Практичная алюминиевая кольцевая подставка монитора обеспечивает отличную устойчивость
- Толщина экрана с защитным стеклом всего 35 мм

Высокая функциональность:

- Технология ASCR (ASUS Smart Contrast Ratio) обеспечивает высокий уровень контрастности (2000:1) подстраивая параметры при изменении освещенности
- Время отклика 5 мс и яркость 300 nits гарантируют четкое и ясное изображение
- 20" экран и широкий угол обзора делают работу с монитором действительно комфортной
- Разработан и сертифицирован под ОС Windows® Vista™

Превосходное качество изображения:

- Эксклюзивная технология ASUS Splendid Video Intelligence предлагает пользователям 5 режимов быстрой настройки изображения, обеспечивая превосходное качество картинки с яркими, живыми цветами.

Всемирная гарантия 3 года

Гарантия ZBD*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Дистрибуторы: Пирит 974-32-10, OCS 995-25-75, Тринити Электроникс 737-46-80, Dina Victoria 681-20-70

* действует не на все модели.



стеклянное покрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

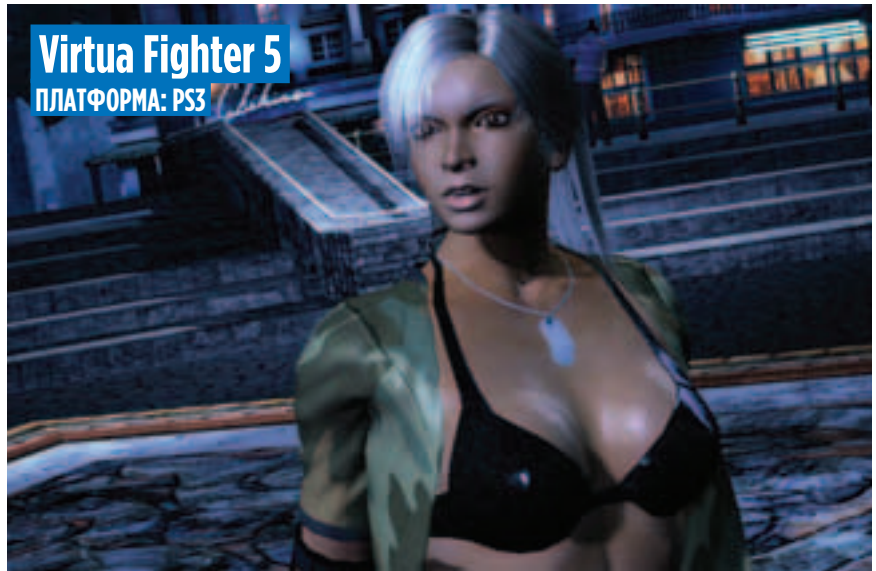
Splendid
Video Intelligence Technology
www.asus.ru

Дилеры: Москва (495): Ашан www.auchan.ru, Metro Cash&Carry www.metro-cc.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Эльдorado www.eldorado.ru, Аркис 980-54-07, Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ 730-30-30, Кибертоника 504-25-31, НИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 64 90, СтартМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, ТФК 642-27-49, USN 775-82-02; **С-Петербург** (812): KEY 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru; **Новосибирск:** Техносити (3832) 125-333; **Владивосток:** DNS (4232) 300-454; **Казань:** Domo (800) 2005-800; **Краснодар:** Интеркрит (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 232-47-18; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Уфа:** Форте ВД (3472) 600-000, Кламас (3472) 91-21-12; **Благовещенск:** ALG Soft (4162) 31-96-67; **Волгоград:** ВИСТ (8442) 90-30-30; **Н.Новгород:** Айтион (8312) 63-01-53; **Сургут:** Техноцентр (3462) 24-50-05; **Оренбург:** КС-Центр (3532) 77-47-11.

Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Прежде всего мы хотим обратить ваше внимание, что наши хит-парады существенно расширились: целых три новых чарта продаж видеоигр предоставила нам сеть магазинов «Союз». Отныне мы будем радовать вас информацией об успехах в России игр для Xbox 360, PS3, Wii и DS (последние две платформы объединены в один чарт). Говоря о новых хит-парадах, стоит отметить, что во всех трех лидируют игры по мотивам недавних блокбастеров (как, впрочем, и на PC). Red Steel для Wii, как видно, была встречена у нас весьма тепло, в то время как Resistance, топ-шутер от Sony, проиграл очередной части Call of Duty. Также PC-чарты «Союза» в тангеме с Великобританией охотно отмечают десятилетие девочки Лары: во всех трех упомянутых хит-парадах она находится в тройке лидеров. В Японии на вершине оказалась очередная бюджетная патинко-попелка, не имеющая с Neon Genesis Evangelion ничего общего, кроме названия, но продающаяся ничуть не хуже. Вторая часть Final Fantasy, вышедшая на PSP, за первую неделю разошлась тиражом в 40 тысяч копий, что чуть меньше аналогичного результата первой части. А продолжение Osu! Tatakae! Ouendan находится в чарте уже четвертую неделю – хоть в прошлый раз она и не попала в топ-10 – и упорно приближается к отметке в 150 тысяч проданных экземпляров.



Virtua Fighter 5
ПЛАТФОРМА: PS3

Европейский хит-парад



1	Forza Motorsport 2	Microsoft
2	Tomb Raider: Anniversary	Eidos
3	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney
4	Spider-Man 3	Activision
5	Wii Play	Nintendo
6	Mario Strikers Charged Football	Nintendo
7	Pro Evolution Soccer 6	Konami
8	Dr. Kawashima's Brain Training	NintendoElectronic Arts
9	Cooking Mama	505 Game Street
10	Shadowrun	Microsoft

КОММЕНТАРИИ

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

Хит-парад Японии



1	Pachislot Series Vol 10: CR Neon Genesis Evangelion	D3	PS2
2	Practice by Observing: DS Observation Training	Nintendo	DS
3	Dragonball Z: Shin Budokai – Another Road	Bandai	PSP
4	Final Fantasy II Anniversary Edition	Square Enix	PSP
5	Wii Sports	Nintendo	Wii
6	Osu! Tatakae! Ouendan 2	Nintendo	DS
7	Harvest Moon: Tree of Peace	Marvelous	Wii
8	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo	DS
9	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
10	More English Training for Adults	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

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

PS2 (GamePark)



1	God of War II (русская версия)
2	Black
3	Spider-Man 3
4	Tekken 5
5	Gran Turismo 4
6	Killzone (русская версия)
7	God of War
8	FIFA 07 (русская версия)
9	Jak 3 (русская версия)
10	Final Fantasy XII

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	Tekken: Dark Resurrection
2	Grand Theft Auto: Vice City Stories
3	Daxter
4	LocoRoco (русская версия)
5	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
6	Pursuit Force
7	Ratchet & Clank: Size Matters
8	Call of Duty: Roads to Victory
9	MediEvil: Resurrection
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



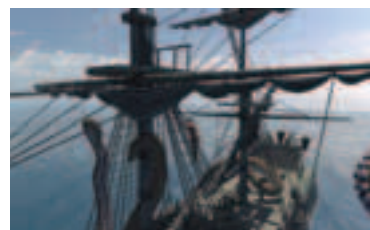
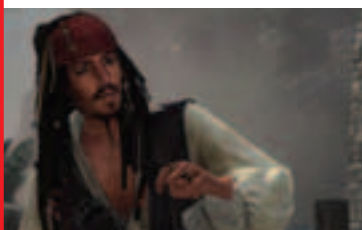
- 1 Spider-Man 3
- 2 God of War II (русская версия)
- 3 God of War
- 4 Tekken 5
- 5 Gran Turismo 4
- 6 Black
- 7 Shrek Smash 'n' Crash Racing
- 8 Killzone
- 9 FIFA 07
- 10 Пираты Карибского моря: На краю света

PC (Box)



- 1 Пираты Карибского моря: На краю света
- 2 The Sims 2: Времена года
- 3 Tomb Raider: Anniversary
- 4 Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)
- 5 The Sims 2: Каталог – Торжества
- 6 The Sims 2: Питомцы
- 7 The Sims 2 (русская версия)
- 8 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 9 World of Warcraft
- 10 The Sims 2: Ночная жизнь

PC (Jewel)



- 1 Пираты Карибского моря: На краю света
- 2 Tomb Raider: Anniversary
- 3 Test Drive Unlimited
- 4 The Elder Scrolls IV: Shivering Isles
- 5 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 6 Человек-паук 3
- 7 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas
- 8 TMNT: Черепашки ниндзя
- 9 Two Worlds
- 10 Матрица: Путь Нео

PSP

- 1 Tekken: Dark Resurrection
- 2 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 3 Burnout Dominator
- 4 Ratchet & Clank: Size Matters
- 5 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
- 6 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 7 300: March to Glory
- 8 Need for Speed Carbon: Own the City
- 9 Medal of Honor: Heroes
- 10 Harry Potter and the Goblet of Fire

Xbox 360



- 1 Spider-Man 3
- 2 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- 3 Gears of War
- 4 Def Jam: Icon
- 5 Call of Duty 3
- 6 Dead Rising
- 7 Pirates of the Caribbean: At World's End
- 8 Burnout Revenge
- 9 Battlefield 2: Modern Combat
- 10 Fight Night Round 3

PS3



- 1 Spider-Man 3
- 2 MotorStorm
- 3 Call of Duty 3
- 4 Resistance: Fall of Man
- 5 Virtua Fighter 5
- 6 Def Jam: Icon
- 7 Need for Speed Carbon
- 8 Virtua Tennis 3
- 9 Fight Night Round 3
- 10 Full Auto 2: Battlelines

Nintendo



- 1 Pirates of the Caribbean: At World's End (Wii)
- 2 Yoshi's Island DS (DS)
- 3 Red Steel (Wii)
- 4 New Super Mario Bros. (DS)
- 5 The Legend of Zelda: Twilight Princess (Wii)
- 6 Spectrobes (DS)
- 7 Nintendogs: Labrador & Friends (DS)
- 8 Sonic and the Secret Rings (Wii)
- 9 Rayman Raving Rabbids (Wii)
- 10 Tony Hawk's Downhill Jam (DS)

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады представлены российской сетью магазинов «Союз».

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
strategy, realtime, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Спорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Blizzard
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
не объявлена
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.starcraft2.com>



▶ Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

Sta



«ОСТОРОЖНО, ДВЕРИ ЗАКРЫВАЮТСЯ». МУТНОЕ СТЕКЛО ТРАССИРУЮЩЕЙ ОЧЕРЕДЬЮ «ЯСЬТЯНОЛСИРП ЕН» ОТРЕЗАЕТ ГОЛОВЫ ОСТАВШИМСЯ В ВАГОНЕ ПАССАЖИРАМ. ЛЮДИ ЗАСТЫЛИ В ПОЗАХ БИБЛЕЙСКИХ ВЕЛИКОМУЧЕНИКОВ. ЖАРКО. С НАТУЖНЫМ ВОЕМ ЭЛЕКТРОВОЗ ОТПРАВЛЯЕТ ОЧЕРЕДНУЮ ПАРТИЮ БЕЗВОЛЬНЫХ ТЕЛ В ЧЕРНУЮ БЕЗДНУ. ТУДА, ГДЕ В ТОЛЩЕ ЗЕМНОЙ КОРЫ ЗРЕЮТ ДО ВРЕМЕНИ ПОКРЫТЫЕ ТОНКИМ СЛОЕМ ХИТИНА ЛИЧИНКИ ЗЕРГОВ...

Starcraft II

Phase Prism используется для быстрой транспортировки сил протоссов по воздуху (вакууму?), а кроме того могут поддерживать энергосистему базы, заменив выведенные из строя пилонны.



Разработчики обещают полномасштабные сражения с участием трехсот и более юнитов в кадре. До «Казачков» далеко, но по сравнению с Warcraft 3 разница фантастическая.



Planet Cracker в действии. Обратите внимание, что Mothership продолжает отзываться на приказы, что позволяет вам преследовать разбегающихся морпехов или методично выжигать оборонительные укрепления вражеской базы.



Впрочем, пугаться не стоит — если оборона базы выстроена по канонам военной науки, от этих жуков через секунду останется только слизь.

Название следующей игры Blizzard больше не секрет. Для очень многих людей в стране это куда более важная информация, чем фамилия будущего президента. Компания угощала публику информацией в гомеопатических дозах на протяжении года — то тут, то там, помещая в благодатную почву семена слухов. World of Warcraft достигла пика и через несколько лет превратится в еще один вид

спорта — это очевидно. Время поднимать новые знамена. На прошлой годней GC в Лейпциге мы узнали, что в мастерских «Метелицы» не менее трех проектов, а руководство полно желания продолжать развитие вселенных Diablo и StarCraft. В январе 2007 года появился слух о том, что по мотивам StarCraft может быть сделана многопользовательская онлайн-игра, «совсем не похожая на World of Warcraft». В апреле корейский

киберспортивный сайт оглушил всех новыми сплетнями: бета-версия StarCraft II постеет уже в конце 2007 года. В игру будет добавлена четвертая раса, по два новых юнита на сторону и снято ограничение на размер армий. Для киберспортивного сообщества, особенно в Азии, где StarCraft как спортивная дисциплина все еще очень сильна, подобное заявление равнозначно завтрашнему анонсу FIFA о том, что в конце года футбол

заменят другой игрой с новыми правилами и в четырехмерном пространстве. Месяц спустя Blizzard официально подтвердила колорбродящие слухи в главном, опровергнув их во всем остальном. Анонс StarCraft II состоялся в Сеуле (Южная Корея), на Blizzard's Worldwide Invitational — гигантском мероприятии, объединяющем тематический парк развлечений, выставку достижений собственного хозяйства,



место для выгула blizz-боев всех мастей и открытый киберспортивный (или сейчас принято говорить «и-спортивный»?) турнир. К чести Blizzard, анонс получился на славу – Сеул почтили присутствием вице-президент по геймдизайну (боже мой, ну и должность – прямо корпорация компьютерных игр) Роб Пардо (Rob Pardo), ведущий геймдизайнер Дастин Боудер (Dustin Browder), креативный директор Энди Чэмберс (Andy Chambers)

Камлание на StarCraft II

Видеоролики StarCraft II, показанные в Южной Корее гостям Blizzard Worldwide Invationals, изучены под микроскопом вглубь и поперек. Интернет затерт до дыр. Первые чувства – восторг, разочарование, гнев – отступили. Что делать дальше? Просто сидеть и жрать год с лишним – невыносимо. Хочется чего-то еще. Например, пристать к умным и очень занятым людям с дурацкими вопросами о Blizzard, StarCraft, игровой индустрии и прочей ерунде. Сказано – сделано!

В разговоре, который, предупреждаем сразу, получился длинным (и, надемся, интересным) любезно согласились принять участие известные деятели великого отечественного игрового сообщества и не менее известные киберспортсмены. Представляем участников:

- Сергей «Warp» Орловский – президент Nival Online
- Андрей «Krank» Кузьмин – CEO/основатель компании Krank Productions
- Андрей «PROF» Прохоров – креативный директор 4A-Games (METRO 2033)
- Антон Большаков – лидер проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World
- Евгений «GEOGЕ» Новиков – управляющий директор К-Д Лаб/KDV Games («Периметр», Maelstrom)
- Петр «Amicus» Прохоренко – ведущий гейм-дизайнер Lesta Studio («Агрессия», «Стальные Монстры»)
- Тимофей Двоскин – генеральный директор Steel Monkeys (Master Rallye и Corvette)
- Денис Гусаков – гейм-дизайнер Vogster Entertainment, LLC Moscow
- Дмитрий «Dilvish» Смит – основатель легендарной StarCraft-команды ORKY, преематель Федерации компьютерного спорта России, главный судья WCG Russia.
- Павел «Pain» Епишин – эксперт по дизайну Nival Interactive (Silent Storm, Entis Fantasy)
- Максим «McSim» Донских – главный редактор DTF.RU (The Daily Telefrag)
- Виталий «Naralm» Шутов – глава PC разработок GFI
- Александр «Green» Федоров – директор DTF (не только портала для игровых разработчиков, но и студии, сделавшей «Сталинград» и работающей над следующей неанонсированной игрой).

Тема для медитации №1

StarCraft вышла в 1998 году, почти ДЕСЯТЬ ЛЕТ назад. Это большой срок! Понятно, что раньше и трава была зеленее, и елочные гирлянды работали как-то по-другому, и все же. Пожалуйста, вспомните себя десять лет назад. Что связывало вас с компьютерными играми и игровой индустрией? С какими чувствами вы ждали StarCraft? Припомните ваши впечатления от первых партий, от сюжетной кампании? Как долго вы или ваше окружение играли в StarCraft по Сети? Интересны в первую очередь чувства, во вторую – анализ. Что было в этой игре ОСОБЕННОГО?

Денис Гусаков: У парней из «Близзард» много талантов. Например, они умеют заставлять ждать свои игры. Перед StarCraft'ом все замерло, как перед грозой. «Вы слышали, там три расы, совершенно непохожие друг на друга!» – говорили одни. «Это невозможно сбалансировать», – говорили другие. Мы сидели в редакции игрового журнала и ждали новостей от счастливых, тех, кто уже поиграл. «Протоссы сделаны из железобетона, их не убить», – говорили одни. «Зерги, это хитиновый поток, пожирающий все на своем пути», – говорили другие. «А терраны? Скажите что-нибудь о терранах!» – умоляли мы. «Осадные танки и морпехи, «Бэтлкруизеры» и ядерный удар, – отвечали нам. – А еще их здания умеют летать».

Для меня важна эмоциональная составляющая игры, бэкграунд, непротиворечивая, не высосанная из пальца вселенная, «взаправдашние» герои, искренний конфликт. Этого «Близзы» отвесили с горкой. У меня нет любимой расы в StarCraft. Мне нравится и гусарская удалость морпехов, и злобное бесстрашие зергов, и отчаянный героизм протоссов. Сюжет отключал от реальности. Падение Аюра, потеря Керриган, гибель Тассадара – воспринимались как личные утраты. И, конечно же,

качество. Безупречное исполнение, продуманность и проработанность всего и вся – ни убавить ни прибавить. Игра стала бриллиантом, образцом для подражания и стандартом RTS на годы.

Петр «Amicus» Прохоренко: Вспомнил себя 10 лет назад и аж вздрогнул. Я тогда только начинал работать в одной питерской малотиражке – писал обзорчики компьютерных игр на последней странице. Забавно, но про StarCraft я читал в основном материалы Олега Михайловича в одном журнале, про battle.net, про то, что в игре будет. Захватить эпоху Warcraft II не успел по многим причинам, поэтому выход «старика» стал для меня своеобразным реваншем. Свободного времени было достаточно, не то что сейчас, поэтому из той игры выжал максимум. Играл сначала в сингл заповом, потом прочитал про Дилвиша/Асмодея и началась многолетняя многопользовательская «заруба». Прогеймером я, конечно, не стал, но в соревнованиях поучаствовал, в кланах состоял, в общем, вкусил все прелести увлечения игрой. Играть перестал, пожалуй, где-то году в 2001-м, уже будучи обозревателем игр на портале DTF и автором цикла статей «Секреты StarCraft». До сих пор, наверное, если меня посадить за компьютер со StarCraft, я сразу выберу протоссов и начну на автомате щелкать – пробы на минералы, b+r (поставить «пилончик»), b+f (запустить forge) и т.д., и т.п. Билд-ордер «раша на батонах», уверен, тоже довольно быстро вспомню.

Что такого было в игре? Сложно сказать – я как-то сразу почувствовал, что StarCraft станет гегемоном в жанре на долгие годы, и оказался прав. Хотя нет, попробую сформулировать – взлет многопользовательского SC в нашей стране и конкретно в городе Питер пришелся на расцвет клубов (быстрого Интернета тогда почти ни у кого не было, значительная часть клубных игроков и компьютера-то дома не имела). Это было очень большое сообщество единомышленников и... было круто, в общем.

Андрей «PROF» Прохоров: Дай бог памяти, в том году я приступил к Venom, закончив Warcraft 2000 и... «отложив» Doomcraft. Признаюсь, не помню, «как я ждал StarCraft» и вообще, ждал ли. Собственно, это не помешало мне получать море удовольствия от самой игры. Все было супер. Экран загрузки – как предвкушение вкусного обеда. Ням-ням! Планеты, станции, космодесантники, инопланетные монстры, бластеры, крейсера на орбите и все остальное – тема, обожаемая мной с детства, и от новой игры Blizzard я был в восторге. А вспомнить ролики «про последнего оставшегося косморпеха»... За душу брало.

Павел Епишин: 98-м году я был еще не испорченным «геймдевом» игроком. Не задумывался, что мне в StarCraft нравится, что в нем такого, чего нет у других. Мне казалось – в нем все лучшее. А вот чем восторгался, как студент факультета кибернетики, помню: даже на видеокarte с 256 цветами (вот были проблемы, какие там шейдеры!) картинка выглядела замечательно, игра умела автоматически перечитывать палитру. Что еще нужно бедному студенту?

Евгений «GEOGЕ» Новиков: 15 лет назад, будучи студентом физического факультета, мечтал сделать первую игру... единственное, что я знал тогда точно, – она должна быть фантастической стратегией – я, как и многие другие, находился под впечатлением от Dune 2. После универа занялся разработкой медицинско-исследовательских приложений, но мысли об играх не оставляли – с удовольствием и интересом играл в захватывающий Warcraft II, художественно вылизанную Age of Empires и революционную Total

Новый воздушный истребитель протоссов Phoenix в умелых руках превращается в оружие чудовищной поражающей мощи. В режиме «перегрузки» истребитель начинает вести огонь по всем близко расположенным юнитам противника. Представьте, на что способна группа таких «сренисков»? Огня проблема — после перегрузки истребители временно отключаются — не могут ни стрелять, ни двигаться и становятся абсолютно беспомощны.



Фанарт

Народные массы всегда горячо любили Blizzard. Творчество по любимым вселенным не угасало, кажется, ни на секунду. Тысячи новых карт, сотни могов, десятки иллюстраций, комиксов и видеороликов по вечным темам Warcraft, StarCraft и Diablo.

Организованный осенью 2006 года 1st Annual Blizzard Art Contest лишь подлил масла в огонь. Благодаря официальному статусу, поддержке Blizzard и отличному призу (поездка в офис разработчиков, планшет Wacom Cintiq, компьютер Alienware Area-51 7500 PC и т.д.) в конкурсе приняло участие множество профессиональных художников, дизайнеров и моделеров из самых различных уголков мира (к сожалению, в связи с проблемами с выплатой налогов по призам, граждане РФ права участвовать в конкурсе не имели).

Из представленных на конкурс работ по вселенной StarCraft одно из наиболее интересных видений будущего серии продемонстрировал немецкий художник Steffen Unger из ныне покойной SEK GmbH («Гномы», ParaWorld). Он полностью смоделировал в 3D нескольких основных юнитов из первой части (Зерлинг, Гигралиска, Зелота, Пилон) и воссоздал сцену атаки зергов на базу протоссов, но только в полном 3D, постаравшись сохранить дух оригинала. Ниже вы можете увидеть, насколько это ему удалось, и сравнить с настоящими скриншотами из StarCraft II.



и другие, далеко не последние в Blizzard люди. С собой парни привезли не только слова «Друзья, мы делаем StarCraft II. Игра выйдет, когда будет готова. Спасибо за внимание», но и двадцатиминутный видеоролик-презентацию, в которой показано достаточно, чтобы потерять сон. Кроме того, разработчики провели пресс-конференцию, на которой много рассказали об игре и вполне откровенно отвечали на вопросы. К слову, тот самый ролик томится на DVD-приложении к журналу, поэтому я предлагаю вам прямо сейчас его посмотреть — так мы с вами будем общаться на одном языке. А я пока заварю себе очередную чашку «изумрудных спиралей весны», хорошо?

Евангелие от Blizzard

Говоря о StarCraft II, хочется быть — как диктор теленовостей — предельно конкретным. Ничего от себя, все людям. Эмоции, предположения, фантазии — позже.

Параллельно течению статьи мы собрали цвет российско-украинской игровой индустрии и устроили шаманские пляски с бубном вокруг идола морпеха с сигарой в скафандре. А сейчас, если позволите, — только факты. StarCraft II в разработке уже четыре года, проект стартовал сразу после завершения работ над Warcraft III: The Frozen Throne в 2003-м, однако в «полную силу» команда заработала лишь год спустя. Сегодня над StarCraft II трудятся сорок человек, не считая привлекаемых время от времени специалистов из других команд. За четыре года Blizzard удалось сделать StarCraft еще раз — на новом трехмерном движке. В игре нет — или, по крайней мере, пока не анонсировано — никаких принципиальных нововведений. Состав участников прежний — терраны, протоссы, зерги. Организация уровней такая же, как и была в StarCraft — хитросплетение многоуровневых платформ, демонстрирующих через много-

численные прорехи запредельной красоты космические пейзажи. Все достижения Warcraft III — RPG-вкрапления, мышьяная возня с особыми умениями юнитов, воспитание могущественных героев и «гринд» NPC — остались за бортом. StarCraft II начинает все сначала, а точнее — возвращается к корням. На экраны мониторов вернутся массивные сражения с участием 300 и более юнитов (в Warcraft III на поле боя встречались обычно не более 60), бешеный темп (по словам Пардо, многопользовательская партия займет никак не более 20 минут, а у спортсменов — еще меньше) и гигантские сверхмощные юниты вместо героев: таков рецепт будущей RTS мирового значения. Управление армиями не перегружено микроменеджментом — большинству действующих лиц в игре вполне достаточно команд «двигаться» и «стрелять», а специальные возможности умеют использовать сами.



Например, медлительные, но очень крепкие зелоги получили в награду charge – и теперь не стесняются рвать в атаку без специального напоминания со стороны игрока. Кастинг в StarCraft II прошли все без исключения актеры из оригинальной игры – но далеко не каждый попал в новую игру. Разработчики терли виски, склонившись над личным делом очередного кандидата и задавая себе один и тот же вопрос: «А действительно ли этот парень необходим нам для хорошего геймплея?» Не стоит даже упоминать, что каждая из трех рас будет обладать совершенно особым тактическим арсеналом – сейчас мы примерно понимаем, на что способны протоссы (видеоролик вполне убедительно демонстрирует их боевые возможности), и абсолютно не представляем себе, какими козырями будут крыть терраны и зерги. Самым очевидным

Annihilation – не хватало одного – хорошо перемешанного коктейля из всех этих прелестей. Впервые увидев StarCraft из-за спины товарища, подумал, что картинка слишком темная и внешне игра проигрывает конкурентам. Однако увлеченность товарища подогрела и мой интерес. Попробовав раз, сам быстро увлекся изучением мира StarCraft. Чем дальше продвигался, тем больше проникался уважением к игре, к ее глубине и многослойности. Ощущение того, что ты еще многого не знаешь и впереди самое интересное – не оставляет до самого конца и даже после прохождения кампаний и множества баталий.

Тимофей Двоскин: С компьютерными играми меня связывала увлеченность и получение удовольствия от процесса. А с игровой индустрией – покупка этих самых КИ для последующего получения удовольствия. Так получилось, что StarCraft совсем не ждал – тогда у Blizzard было много открытых проектов, которые в конце концов ушли под нож. Думаю, что большинство ждали «орков в космосе», а получили отлично сбалансированную RTS.

Дмитрий «Dilvish» Смит: Десять лет назад я был на восьмом месте в мировом рейтинге по Warcraft 2. Выхода StarCraft не ждал вовсе, так как W2 был на тот момент шедевром непревзойденным. Народу в него рубилось по Интернету (через систему Kali, кто помнит) просто море. Да и в клубе «Орки», завсегдатаем которого я был, ежедневно гремели баталии с ребятами из зеленоградской и «МИФИшной» общаги. В общем, к «космосу» мало кого тянуло. Многие Warcraft-игроки сразу заявили, что никуда переходить не будут. И в дальнейшем сдержали слово – так и оставшись на просторах второго «варкрафта». Да и я, посмотрев картинки из беты StarCraft, остался не в восторге. В общем, выход новой игры Blizzard не произвел на меня никакого впечатления. Лишь спустя неделю после релиза, придя клуб, узнал, что ОН «таки вышел». Правда, все «отцы» в один голос заявили, что «игра беспонтовая, баланса никакого, протоссы всех рвут»... Видимо, именно эти безапелляционные заявления и подвигли меня установить StarCraft и начать играть за зергов. Одиночную кампанию я оставил на потом и сразу полез в «мультиплеер». Был попросту безумно обрадован появлением кнопки «атака» (в Warcraft 2 приходилось использовать функцию «патруль», что было крайне неудобно). Теперь войска можно отправить к цели, без опасения, что они застрянут где-нибудь по дороге. На графику мне всегда было «по барабану», так что игра мне очень понравилась. И, придя в следующий раз в «Орки», я всех обыграл зергами...

Антон Большаков: StarCraft (и ранее Warcraft 2 и Doom) была одной из тех немногих игр, на которых мы росли и которые, можно сказать, определили нашу последующую жизнь. Звучит пафосно, но прошедшие десять лет позволяют сделать такой вывод. Если отмотать время назад и вспомнить, каким я был, можно увидеть следующую картину: 19-летний молодой и сверхамбициозный человек, два года назад закончена школа, позади поступление в лучший технический ВУЗ страны, первые столкновения со студенческой действительностью... Жизнь кажется бесконечной, а неосуществимых задач не бывает... Новое время открыло новые возможности, уже пять лет я материально не завишу от родителей и занимаюсь продажей компьютерных игр и программ. Последние два года мы плотно работаем с моим школьным другом Сергеем Григоровичем! Да, в налоговой очень умилились семнадцатилетнему выпускнику школы Григоровичу, который пришел регистрировать фирму. Рубились в компьютерные игры мы уже порядочно – семь или восемь лет. Аркады и двухмерные «скроллеры» надоели, настоящей страстью стали сетевые игры. Все началось с Doom, затем Warcraft 2. После

рабочего/учебного дня играли сутками напролет, а утром ехали на «пары» (эх, попробуй сейчас проведи переговоры после бессонной ночи). Небольшая квартира, снятая под офис, быстро превратилась в некое подобие компьютерного клуба – комната, забитая компьютерами, на полу хитросплетение кабелей. То было настоящее геймерское счастье для нас, работников фирмы, и друзей!

StarCraft ждали с некоторым скепсисом. В 1997-м вышло огромное количество «космических» RTS, кажется, штук двадцать совершенно одинаковых. Было большое подозрение, что StarCraft окажется еще одним клоном – да еще и вышедшим позже всех. В те времена вера в непогрешимость Blizzard еще не утвердилась в мире. К тому же неоднократно переносившийся релиз и заявления «when it's done»... Честно скажу, мучили сомнения. Диск StarCraft появился в офисе. Люди напряглись. «Сингл» поначалу мы даже не посмотрели, сразу подключились к battle.net и... все сразу стало на свои места. Стиль, управление, баланс и ГЕЙМ-ПЛЕЙ: все было хорошо! StarCraft была если не безупречной, то близкой к тому сетевой игрой. Разработчики Blizzard в наших глазах превратились в полубогов. Каждая стоящая игра остается в голове яркой вспышкой, впечатления от нее сохраняются на годы. StarCraft, без сомнения, из таких. Невероятное увлечение играми зародило мечту заниматься их созданием, а безумная самонадеянность вселила в нас убеждение, что мы сделаем это лучше всех. В 1997 году мы принимаем решение заняться разработкой игр, несколько раз едва не разоряемся, и... за три года делаем «Казаков», с основным коллективом в 4 человека, которые расходятся тиражом 4 млн копий по миру. Несколько из тех лет, в том числе и StarCraft, определили нашу жизнь – профессию, бизнес, друзей и многое другое.

Андрей «Krank» Кузьмин: StarCraft вышла весной 1998 года, а «Вангеры» вышли летом 1998. Легко догадаться, что это была за весна для меня. Полный аврал, первая большая игра вот-вот будет спущена на воду. Механики муравьиных культов осваивают эскейвы, вандалы и герои рассказывают по мехосам, элиподы и циксы финалят диалоги. Это было совершенно удивительное время... Креативные цунами, мы творили свое и по большому счету в ту весну другие игры совершенно нас не интересовали. Это была сверхконцентрация на собственной вселенной, внешний мир тогда замер для меня. К тому же, за пару недель до релиза «Старкрафта» стало известно, что мы победили в японском EPIX-конкурсе, это добавило волнительности структуре момента. Короче говоря, для меня выход StarCraft прошел почти незаметно. Помню, конечно, шумиху, сдвиги сроков, обещания совершенно разных рас. Именно возможность противостояния принципиально разных рас интересовала больше всего, и как только появилось время, поиграл в StarCraft, чтобы проверить глубину этой разности собственным телом. Помню разочарование, так как принципиальных различий не нашел – все было реализовано в рамках одной модели, параметрически по-разному настроенной для разных рас. Короче говоря, «Старкрафт» не поколебала моей влюбленности в Total Annihilation, которая вышла еще в 1997-м. Там были трехмерные юниты, физика, ландшафт, стратегичность и классное управление, а еще новые юниты на Woneyards. «Старкрафт» показала довольно архаичной по сравнению с ТА, не хватало такой же степени контроля, несколько раздражал масштаб. В общем, поначалу «Старкрафт» не стала для меня существенным событием в любимом RTS-жанре в промежутке между ТА и TA:Kingdoms (1999). Взятая я за нее попозже, году в 2000-м, и довольно плотно поиграл. Она оставила ощущение чего-то дискретного по сравнению с «аналоговым» ТА. Пресловутые «билдордеры» и «раши» делали процесс весьма механистичным. «Старкрафт» заставляла придумывать иные RTS...

Картина из оригинального StarCraft узнается сразу же: все эти хитросочиненные космические платформы и изрезанные космическим ветром астероиды образуют интересную площадку для ведения боевых действий.



Между тем, чтобы справиться с группой Battlecruiser'ов терранов, эвены Phoenix явно недостаточно...



Здесь протоссам придяют на помощь Warp Ray – летающие крейсера, оснащенные «лучом смерти». Чем дальше Warp Ray фокусируется на цели, тем выше уровень повреждения. Не стоит объяснять, чем грозит сфокусированный огонь нескольких таких игрушек даже очень тяжелобронированной технике или зданиям врага...



Пожалуй, самое сильное впечатление в ролике StarCraft 2 оставляют полчища зерглингов – ни в одной RTS мы не встречали такого сумасшедшего сложенного движения в кадре. Увы, картинка не способна передать шок при виде волны этих тварей, стремительно взбирающихся по лестнице.



способом уравновесить убер-мощь Protoss Mothership (вы видели в ролике, что творит эта уникальная во всех смыслах штука со временем и пространством) будет введение подобных сверх-персонажей у остальных участников конфликта. Однако Роб Пардо однозначно подчеркнул – уникальных (то есть обитающих на карте в единичном экземпляре) юнитов у терранов и зергов НЕ БУДЕТ. То есть, Blizzard по-прежнему

не намерена упрощать себе жизнь. Интересно, что же они задумали? Одиночный режим? Не издевайтесь, разумеется да. Цитирую Пардо: «Мы намерены уделить сюжетной линии особое внимание; у нас есть множество новых идей, как можно подать одиночную кампанию». Сюжетные подробности пока не раскрываются, старые знакомые Кэриган, Джим Рейнор и Зератул скорее всего вернуться

на сцену, точно так же, как представители загадочной расы Xel'Naga, которые в свое время помогли зергам и протоссам эволюционировать. Места действия – новые, вроде заброшенного религиозного схрона протоссов Bel'Shir, павшего под атакой зергов или индустриальной космической базой терран Braxis Alpha; а также хорошо знакомые поклонникам StarCraft декорации, вроде утыканной вулканами планеты Char.

По глубокому убеждению разработчиков, StarCraft II находится в состоянии «пре-альфы» (хотя любой российский и не только издатель уже давно бы отправил игру в печать и успел выпустить пару дополнений), появится в продаже после того, «как будет готова», а если вы хотите принять участие в бета-тестировании, расслабьтесь: «спасибо, мы вам позвоним». И не важно, что у них нет вашего номера телефона, намек достаточно



ясен? Уже сейчас несколько кибератлетов принимают участие в доводке баланса, так что слух насчет «беты» в конце 2007 года, похоже, имеет твердую почву под ногами. У Blizzard нет никаких намерений выпускать StarCraft II на консолях, запланированы версии для PC и Mac, которые выйдут одновременно. StarCraft II будет работать на Windows XP и Vista и пока что не поддерживает DX10, хотя разработчики не отрицают, что такая

Тема для мегитации №2

StarCraft оказала существенное влияние на жанр RTS и, наверное, игровую индустрию в целом. StarCraft II суждено родиться совсем в другом мире – каком? Кто-то из первых лиц Blizzard негавно сказал: «StarCraft II станет возвращением к корням». Значит ли это, что эпоха экспериментов и поисков официально закончена и Blizzard как бы говорит нам: «Извините, мы не знаем, куда двигаться дальше. У нас полно других задач – нам надо бренд укреплять, Голливуду, титрогу и так далее. Так что, пожалуйста, дальше – давайте сами». Значит ли это, что StarCraft II не станет «новым изданием энциклопедии игровых идей», оставшись красочно оформленным юбилейным изданием игровых идей десятилетней давности?

Петр «Amicus» Прохоренко: Думаю, будет такая новая киберспортивная дисциплина – StarCraft II. Собственно, в этом и заключается вся суть продолжения, и это же предсказывает его судьбу. Думаю, что «Блидзард» все сделают на очень высоком качественном уровне, но пока никаких революционных идей не вижу. Впрочем, применительно к этим парням «пока» вовсе не означает, что они чего-нибудь «эдакого» не придумают. Помнится, они и оригинальную SC с нуля переделали после обвинений в том, что это «орки в космосе», и пару «не соответствующих уровню Blizzard» проектов закрыли.

Андрей «PROF» Прохоров: Я не жду прорывов – они мне не нужны. Дайте мне опять погрузиться в знакомый и любимый мир – этого достаточно. Посему, ежели новая игра действительно «возвращение к корням» – это мудро. Куда и как двигаться дальше после ТАКОГО опыта Blizzard, безусловно, знает, но в данном случае, мне кажется, это лишнее. От добра добра не ищут.

Павел Епишин: Похоже, вопрос можно переформулировать так: продала ли Blizzard душу дьяволу и решила ли он перегонять репутацию в деньги? Честно говоря, верится слабо, так как с помощью World of Warcraft они уже обеспечили себе не одну – две старости. С другой стороны, как говорилось в известном советском мультфильме: «Глупое животное! Золота не может быть слишком много». Да, разработчики до сих пор не показали ни одной действительно новой особенности StarCraft II, но это не значит, что их нет. Сами знаете, как Blizzard поддерживает интерес к игре, скармливая общественности шокирующие подробности в течение всего времени до релиза. С другой стороны, некоторое время назад от Blizzard откололось несколько команд ветеранов, как заявлялось, «не согласных с политикой партии». Это команды Hellgate London и Guild Wars. Так что, возможно, WoW доделали по инерции, так сказать, на готовом фундаменте... Время покажет, но Blizzard не выпустила ни одной игры без заметной инновации в жанре.

Тимофей Двоскин: Все может быть – окончательный ответ мы увидим (надеюсь) в следующем году. Blizzard перестанет быть собой, если не придумает что-то новое, что будут в последующем использовать большинство создателей RTS как общепринятый стандарт. Уверен в одном: что бы ни «выкатила» Blizzard – это хорошо продастся.

Денис Гусаков: StarCraft II приходит, когда игровой мир стоит на распутье. PC-игры в кризисе, битва консолей в самом разгаре, на пороге эпоха MMO. Новая «Старкрафт» наверняка будет продуктом отличного исполнения, превосходной игрой, ее ждет судьба бестселлера, других игр Blizzard не делает. Но, судя по имеющимся видеофайлам, она вряд ли перевернет RTS.

Пока рано судить но, скорее всего, это так. Хотя не надо терять надежду. Ребята из «снежного бурана» умеют прятать тузы в рукаве до самого последнего момента. Распакуем коробку и посмотрим.

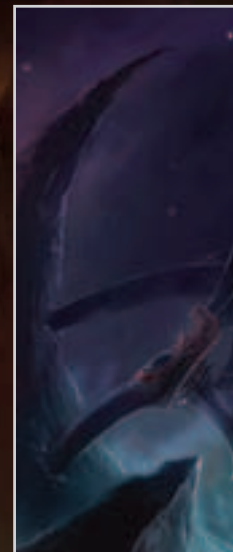
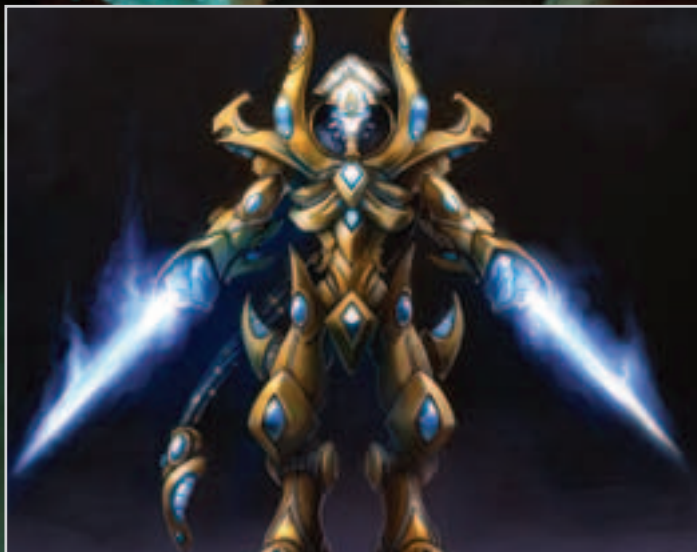
Евгений «GEORGE» Новиков: Думаю, что StarCraft II появится как раз вовремя – когда основные ценности жанра RTS почти стерты или заменены на яркие «голливудские фантики»; во времена, когда масштабные игры «для ума» стали делом «рискованным». «Возвращение к корням» – на мой взгляд, означает возврат к полноценным классическим элементам Стратегии – Территория, Ресурсы, Производство и Армия, безо всяких «исключений» и «упоров на...».

Я не против экспериментов, даже наоборот, но даже для самых смелых экспериментаторов нужны ориентиры, нужна отправная точка. Главное предназначение StarCraft II – оставаться классикой, удерживающей жанр в рамках основных ценностей. В то же время, оставаясь «в рамках», можно и должно эволюционно развиваться – ребята из Blizzard еще раз покажут всем, как это нужно делать.

Дмитрий «Dilvish» Смит: Первая StarCraft сама по себе ничего нового не привнесла – разработчики отшлифовали «варкрафтовские» идеи, не более того. Три расы вместо двух – это, как мне кажется, вовсе не то достоинство, на котором стоило бы заострять внимание. Вот когда Blizzard добавила режим Hardcore в Diablo II – вот это да. Это была ПОТРЯСАЮЩАЯ идея! Которая вызвала ШОК у любого, игравшего в первый Diablo. Этот режим заставлял игроков полностью перестроить мышление. А StarCraft – нет. Грамотное и регулярное «вылизывание» старых идей, подстройка баланса. Забавно, ведь как раз вследствие этих попыток выровнять баланс и родился тот непередаваемый ритм игры, что до сих пор удерживает миллионы игроков за StarCraft.

Антон Большаков: Мир действительно поменялся, но мне кажется, руководители проекта видят StarCraft II именно островком стабильности для миллионов поклонников, которым сейчас уже стукнуло 25-40 лет, в изменившемся мире, где многое уже понято только молодым. Игра выглядит очень знакомо. Другими словами, она делается для давних фанатов, с дополнительной задачей привлечь новых. Это читается между строк – анонс игры сделали в Корее. Фишкой StarCraft всегда были баланс, которым не может похвалиться практически ни одна RTS, и еще особое настроение. Что необходимо? Улучшить то, что было не отшлифовано в StarCraft/Brood War, грамотно «переварить» все хорошие идеи, которые обнаружили у разработчиков других RTS за подотчетный период, улучшить графику, поднять проект на современный технологический уровень, добавить, как всегда, потрясающих «мультиков», собрать все воедино и качественно реализовать – что Blizzard всегда умела делать. Игра в некоторых аспектах действительно возвращается к истокам. Ведь если в StarCraft были сильные юниты, в Warcraft III дизайнеры придумали героев, то сейчас Blizzard снова возвращается к идее супер-юнитов. Во всяком случае, это можно увидеть в ролике игры. Какова будет доля новизны – увидим.

Андрей «Krank» Кузьмин: По-моему, Blizzard никогда не рисковала с инновациями, а если и экспериментировала, то не напоказ, на коммерческих продуктах. Конек Blizzard совсем в другом –



Дастин Бругер (Dustin Browder) Главный дизайнер StarCraft 2

Ветеран игровой индустрии, за последние 12 лет поработавший более чем на 16 проектах. В прошлом – ведущий дизайнер EA Los Angeles (ответственен за The Lord of the Rings: The Battle for Middle Earth, C&C: Generals). Ушел из EA LA в Blizzard 14 марта 2005 года, где сразу же вместе с Робом Парро возглавил работу над неанонсированной игрой. В то время все терялись в загадках, чем же окажется будущая игра – Warcraft IV, Diablo RTS (были и такие предположения!) или StarCraft II (как мы сейчас все и узнали), ясно было только одно, что это будет RTS.

Сэмуайз Дидье (Samwise Didier) Арт-директор Blizzard Entertainment

Судя по опубликованным в Сети скетчам из StarCraft II, арт-директор всей Blizzard, приложивший талантливую руку ко всем проектам студии – начиная от Warcraft: Orcs & Humans и заканчивая World of Warcraft: The Burning Crusade, не остался в стороне и от новоявленного продолжения космической эпопеи.

поддержка может появиться позже. Некоторые аналитики полагают, что StarCraft II может быть выпущена летом 2008-го, но сама компания хранит по этому поводу молчание. Вот, собственно, почти все, что можно сказать по делу. Теперь давайте немного посплетничаем.

Спиритический сеанс ответов на часто задаваемые вопросы с последующим разоблачением

Черт возьми, что здесь нового?

В самом деле, многие ожидали от продолжения StarCraft большего. Чего именно, никто толком объяснить не может, но ожидали. Чтобы с первого взгляда – и «ах!». Примеры «ах» последнего времени это, пожалуй, Company of Heroes и грядущая World in Conflict. StarCraft II действительно не производит впечатления «новой игры» – особенно если десять раз подряд посмотреть двадцатиминутный ролик, зерги и протоссы сливаются на экране

в одну разноцветную клоко-чущую массу и кажется, что оригинальная StarCraft выглядела точно так же. Да, картинка смотрится так аппетитно, что игру хочется немедленно сожрать. Да, стороны обретут новые средства уничтожения, чего стоит Mothership протоссов и его феноменальная «черная дыра». Да, некоторые персонажи получили интересные способности: Stalker`ы умеют делать «blink», прыгая в пространстве на небольшое расстояние всей группой – чрезвычайно удобный прием, способный довести соперника до белого каления. Длинноногие Colossus протоссов и оснащенные ракетными ранцами Reapers терранов (и снова здравствуйте, Warhammer 40K) научились перемещаться с одного уровня платформы на другой, внося хаос в защитные порядки врага. Zergling`ам подарили возможность коллективного самоубийства, а щиты Immortal`ов активируются только от мощных

ударов. Уверен, будут и еще сюрпризы. Все это очень мило, но это мелочи.

С другой стороны, про любую игру от Blizzard, включая оригинальную StarCraft («Орки в космосе», ага), говорят одно и то же. Во-первых, в ней нет ничего нового. Во-вторых, в ней устаревшая графика. Потом, правда, эти игры покупают много миллионов раз и играют в них годы напролет – ожидая момента, когда снова можно будет повторить «во-первых» и «во-вторых». По словам разработчиков, они прекрасно отдают себе отчет в том, что игры выглядят очень похожими, и сделано это специально – чтобы не менять привычный геймплей, не отпугнуть профессиональную аудиторию (читай, корейских спортсменов) и казуальных игроков, которые начинают плохо пахнуть при слове «революционные изменения». По словам Blizzard, им «не нужны какие-то особые «фишки»,





вроде «мегазума» из Supreme Commander, чтобы сделать хорошую игру». И еще, не забывайте: до выхода StarCraft II еще, как минимум, год, и разработчики вытащили из рукавов не все козыри. Что, если корейские инсайдеры были правы и четвертая раса – тщательно скрываемаемая до поры правда? Все может быть...

StarCraft II – это не игра, а киберспортивный снаряд, вроде брусев или прыжковой ямы.

Это правда. StarCraft II, как и ее предшественница, создается с прицелом на многопользовательские баталии и киберспорт. Никакой возни с прокачиванием героев, автоматизация дополнительных способностей у юнитов – все для фронта, все для победы! Двадцать минут – выносите, следующий! Все внимание на работу с ресурсами и действия противника. Задача номер один для Blizzard – удовлетворить запросы профессиональных игроков. А эти ребята не собираются задумчиво наслаждаться игрой света и тени на потертой броне морпехов или утирать тайком слезы во время очередного трагического поворота сюжетной линии. Для них игра – не более чем гладиаторская арена, где побеждает самый опытный, умелый и быстрый. Концепция StarCraft II создавалась



качественнейшая профессиональная реализация, огромный запас терпения по балансировке, фантастическая полировка и мощнейший QA. Только в Blizzard позволяют себе доделывать игры до конца, им хватает на это сил. Они внимательно смотрят на то, как экспериментируют другие, и берут лучшее для их типа геймплея. По-моему, у Blizzard никогда не возникало вопроса «куда двигаться дальше». У компании достаточно энергезапаса, чтобы сделать любую вещь, даже уже хорошо всем известную, но на высочайшем уровне качества. А это всегда востребовано аудиторией, люди хотят качества. Сами по себе инновации не способны привлечь надолго, а вот отлаженная стратегия, помноженная на магию художников Blizzard, «подсаживает» игроков на долгие годы. Так что впереди пятилетка «Старкрафта», как ни крути.

У меня нет сомнений, что я буду играть в «Старкрафт» долго и упорно, не зря же я уже несколько лет почти каждый день бываю на battle.net хотя бы ненадолго. Геймплейный ролик меня действительно поразил, даже сейчас видно, что игра получается очень добротная и полная Стратегии. Blizzard очень старается не потерять вкуса старой StarCraft, и художникам пришлось серьезно постараться. RTS forever!

Тема для медитации №3

Какой вы хотите видеть StarCraft II? Я не спрашиваю, какой она будет – мы все видели видеоролики. И не спрашиваю, какой бы вы ее сделали, будь такая возможность – это другое, груз ответственности не позволит расслабиться. Пожалуйста, поставьте себя на место простого игрока, дайте волю внутреннему ребенку. Просто пофантазируйте – что душа просит?

Дмитрий «Dilvish» Смит: Захватывающей. Главное, чтобы в погоне за графикой и нововведениями не потерялся бешеный темп игры. Ну и, конечно же, хочется интересного сюжета для кампании. А еще я был бы счастлив видеть новый рейтинг вроде «hardcore» в Diablo II. Проиграл один раз – делай новый аккаунт.

Петр «Amicus» Прохоренко: Лично мне чрезвычайно интересно было бы увидеть полный римейк «той самой Старкрафт», но моим мнением старого Blizz-фанбоя можно пренебречь. Если же фантазировать на тему «RTS далекого будущего», то это, конечно же, должна быть совершенно другая игра. Сплав RTS, глобальной стратегии, игры с «видом из глаз» и онлайн создал бы единый целостный игровой мир. Такую убер-игру, представляющую собой не столько локальное развлечение в нашем нынешнем понимании, сколько новое социальное образование (современные MMORPG только начинают нащупывать эту линию развития). Эта тема затрагивает такие тонкие материи и проблемы, о которых даже страшновато говорить сейчас на страницах игрового журнала. Совершенно точно, я хочу значительно больше, чем просто стратегию реального времени. Сам не понимаю толком, как это может выглядеть «в материале», но мой внутренний ребенок именно такого просит.

Андрей «PROF» Прохоров: Ответ будет коротким: я видел ролики и мой внутренний ребенок кричит: «Дайте!.. Хочу вот это!.. Хочу StarCraft». Цифра после этого слова не важна.

Павел Епишин: Хотелось бы видеть StarCraft II как MMORTS! Даешь открытие нового жанра! Даешь гилдовые операции по штурму укрепленного астероида противника, на котором хранятся «чертежи системы наведения +1».

С предварительной высадкой спецназа для уничтожения ПВО; гилдлидером, который орет по командному каналу, что он сейчас «кикнет» из «гилды» того самого разгильдяя, который опять не успеет высадиться на астероид до того, как по скрипту не включится силовое поле, и т.д. Кстати, насчет сроков выхода игры. Желание могут самостоятельно ознакомиться с уже объявленными сроками выхода лицензионного мерчандайза по вселенной StarCraft от третьих производителей. А как известно, продукцию такого рода подгадывают в аккурат к дню выхода... В общем, google it.

Тимофей Двоскин: Хочу видеть ее просто хорошей игрой с развитием идей предшественницы и вкраплениями новых элементов (например, битв в космосе с последующей высадкой на планеты).

Денис Гусаков: Я надеялся на уход от парадигмы управления по типу «Attack, Move, Stop». Современные компьютеры могут считать достаточно сильный AI, чтобы отрядам юнитов можно было отдавать приказы типа: «провести разведку боем» или «постараться как можно дольше удерживать позицию, не допуская значительных потерь» или «напасть на основные силы противника с фланга синхронно с основной ударной группировкой». Это вызов для программистов, для дизайнеров интерфейсов, для гейм-дизайнеров, но это подняло бы управление в RTS на новый уровень.

Еще одна беда современных 3D-RTS – камера. Возможности современной графики позволяют каждого юнита отрисовать с индивидуальными особенностями, каждую рукопашную схватку превратить в танец смерти, каждую перестрелку – в цитату из фильмов Джона Ву. Но управлять по-прежнему удобнее из «поднебесья». Как совместить удобство управления с привлекательным видеорядом? Я надеялся, что StarCraft II предложит изящное и красивое решение.

Евгений «GEOGЕ» Новиков: Думаю, что, как и многие любители Стратегий, хочу увидеть в StarCraft II все лучшее из оригинальной игры, реализацию лучших игровых находок прошедшего десятилетия и расширение границ жанра за счет новых оригинальных идей. StarCraft II должна стать тараном, пробивающим стену скептиков, хоронящих жанр RTS заживо. Уверен, что вслед за ней поднимется волна оригинальных и захватывающих Стратегий нового поколения.

Антон Большаков: Играя в StarCraft II, хочу пережить эмоции десятилетней давности. Мне не нужны шейдеры 4.0 и «блум». Хочу еще раз пережить мгновения, когда, сжившись с героем, пробивался через космические баталии и битвы за планеты, спасал друзей, рубил зергов или исследовал холодные планеты протоссов. Я хочу красивой графики, быстрого геймплея, идеального баланса, удобного управления и классной атмосферы. Хочу после кровавого сражения с замиранием сердца смотреть на темнеющий экран, на котором начнется умопомрачительный ролик, который откроет новую страницу истории мира StarCraft. Посмотрим, как изменился мир, я и умы разработчиков.

Андрей «Krank» Кузьмин: Фантазировать вредно для мозга, атрофирует ментальную мышцу. Я просто хочу, чтобы StarCraft II побыстрее вышла. И тогда мы начнем ее по чуть-чуть смаковать, как чаванпаш. Наблюдать за изменением вкуса. Причмокивать. Изучать рецепт. И делать свое, не похожее на «Старкрафт». Спасибо Blizzard, что они есть.

Грешите! В игре Mothership протоссов – исключительно дорогой, мощный и защищенный юнит, который разрешается иметь на уровне только в единственном экземпляре. У Mothership обещается целых три специальных возможности – суперцит Time Bomb, чудовищной мощи удар «земля-воздух» Planet Cracker и «Черная дыра», способная засосать в себя весь ваш космический флот вместе с надеждами на победу.



Immortals (слева) обладают практически непробиваемым энергетическим щитом, который активируется, как вся досада, только под тяжелым огнем противника. Siege Tank* и терранов не способны причинить им никакого вреда. Зато ребята поменьше, вроде оснащенных ракетными ранцами Reaper* ов, расправятся с хитроумной техникой протоссов в два счета.



с прицелом на то, чтобы умелый игрок имел все шансы одолеть в схватке менее способного соперника. В Warcraft III, к слову, так происходило не всегда – случай порой ставил участников в неравные условия. Чтобы сократить пропасть, отделяющую прогуливающих школу кибератлетов и, скажем, офисных клерков, которые «просто хотят немного расслабиться после работы», Blizzard внесет изменения в систему battle.net (какие, пока секрет – может, сделают платную подписку?), которые каким-то образом привлекут новичков к более активной сетевой игре. Вероятно, откроют для всеобщего доступа записи «профессиональных» матчей,

и каждый желающий сможет присутствовать во время боя в качестве зрителя. Более того, Blizzard не исключает появления StarCraft II на экранах телевизоров – и не в сумасшедшей Корее, где на почве фанатизма творятся страшные вещи, а очень даже в Северной Америке. Для тех, кто органически не в состоянии вести боевые действия против белкового противника и начинает потеть при слове «киберспорт», у разработчиков в запасе одиночная кампания, разумеется, «эпических» размеров и встроенный редактор миссий. Действие начинается спустя четыре года после событий, произошедших в Brood Wars, – так что самое время пройти игру еще раз.

Почему так долго? Я видел ролики: игра готова, дайте мне ее немедленно!

Подобные вопросы заставили Пардо пуститься в пространственный рассказ о дизайнерской философии Blizzard, которая драматическим образом отличается от общепринятой. «Мы полностью переделали Warcraft III по прошествии двух лет разработки, – сообщил Роб собравшимся журналистам. – Это возможно благодаря тому, что над проектами трудятся сравнительно небольшие команды и мы позволяем себе уделять экспериментам больше времени, чем принято в индустрии. Для многих разработчиков главная цель – дата в кален-

даре. Ради этого они собирают команды по сто, двести человек – и превращаются в скорый поезд, который летит на полном ходу к назначенной остановке. Ты обязан выпустить игру в срок, и приходится смириться с мыслью, что ты не на 100% доволен тем, что получилось. Мы в Blizzard придерживаемся другого подхода». Красивые слова звучали бы бахвальством в устах любого другого разработчика, но после оглушительного успеха World of Warcraft и закрытия почти завершеного StarCraft Ghost, который «не дотянул до высокой планки качества Blizzard», им можно верить. Так что выбора нет – надо ждать.





Hell, It`s about time!

Blizzard рассказали об игре много, но не все. Очень много вопросов осталось за кадром – достаточно, чтобы провести ближайшие полгода в жарких спорах. Как именно разработчики собираются компенсировать терранам и зергам чертов Mothership протоссов? Какие изменения ждет сервис battle.net? Будет четвертая раса или нет? Кто убил президента Кеннеди? Что случилось с подводной лодкой «Курск»? Можно сколько угодно читать между строк, пытаясь найти ответ на эти вопросы. Можно делать вид, что тебе все равно, изображая прожеженного скептика, которого обухом не перешибешь. Но лучше развернуть на полный экран очередную шедевр аниматоров Blizzard, где толпа морпехов на фоне ядерного гриба режет очередями хитиновую броню зергов, и ощутить вдруг глубоко внутри – сильнейшее, иррациональное, первобытное желание – снова поиграть в StarCraft. Как десять лет назад. **С**



Возможен ли StarCraft II в России?

Автор: Максим «Махх» Михеенко mahh@gameland.ru

Фраза представителя Blizzard о том, что «бюджет у StarCraft II неограничен, мы готовы потратить столько денег, сколько потребуется, и будем разрабатывать игру столько, сколько будет нужно, не меньше», довольно показательна. В мировой игровой индустрии существует всего несколько независимых ступий разработчиков, которые имеют полный карт-бланш и безграничный кредит доверия относительно своих проектов. В первую очередь (японскую индустрию в расчет не берем), это большая тройка – id/Valve/Blizzard. Эти ступии финансируют проекты из собственного кармана, разрабатывают игры столько, сколько считают необходимым, а издатели молча соглашаются на все условия контракта, лишь бы получить право на издание будущего шедевра. Что уважаемые участники нашего «круглого стола» гугают по этому поводу?

Что вы можете сказать по поводу официального заявления представителя Blizzard о неограниченном бюджете StarCraft II и отсутствии сроков на разработку?

Андрей «Krank» Кузьмин: При правильной команде с сознательной внутренней дисциплиной и разумным перфекционизмом такой подход – очень верный. Именно поэтому Blizzard и делает только шедевры, отшлифованные до блеска.

Андрей «PROF» Прохоров: Искренне рады за коллег. Мы в принципе и сами в подобной ситуации работаем... Шутка. Не имею ни малейшего сомнения, что фраза про бюджет и сроки – эпатаж и реклама. Просто пошла мода объявлять, сколько денег ввалили туда или сюда, тем самым, видимо, подогревая интерес к себе, а эти решили всех переплюнуть, как в детском саду: «а у нас будет еще больше». При этом никто из специалистов в это не верит, но игрок, видимо, клюет на подобную «щедрость». Во что верю? В очень большой бюджет и разумные, не очень затянутые сроки. Думаю, это будет старый, всеми любимый StarCraft в современной дорогой упаковке. Почему-то мало верится, что он будет игрой-прорывом, как первый.

Виталий «Naralm» Шутов: Я могу сказать, что Blizzard просто молодцы. Компания, которая достойна подражания во всех смыслах. И в данном случае уверен, проект будет очень хорошим.

Максим «McSim» Донских: А что тут скажешь? Blizzard могут себе такое позволить, они доказали делом, и не раз, что «неограниченный бюджет» и «when it's done» в качестве даты выхода идет их проектам только на пользу, и все выигрывают от такого положения дел – в том числе, игроки. Команда держит высокую планку качества и не опускается ниже ни при каких обстоятельствах – например, закрывает почти готовый проект, который не дотягивает до этой планки. Другие в такой ситуации часто решают, что лучше вернуть хоть какую-то часть затрат, чем закрывать проект совсем.

Александр «Green» Федоров: Blizzard может себе это позволить. Насколько я помню, у них не было ни одного провального проекта, так что, видимо, для них такой подход оправдан.

Тимофей Двоскин: Как известно, разработка видео-игр зависит от трех ключевых факторов – время, ресурсы и качество. Если время и ресурсы неограниченны, и уровень качества гарантирован таким заслуженно-громким именем как Blizzard, то у меня не остается никакого сомнения, что нас ждет очередной хит.

Евгений «БЕОГЕ» Новиков: Думаю, что это очень хорошо. StarCraft – это фундаментальный, академический проект, т.е. во многом исследовательский и экспериментальный. Известно, что фундаментальная наука дает мощный результативный выплеск

только в условиях неограниченных временных и финансовых ресурсов. Blizzard – это некое подобие НИИ игровой промышленности. Все проекты компании последнего десятилетия совершали настоящие прорывы, один за другим, в различных игровых жанрах – такое мощное выделение энергии невозможно без ее долгого и дорогостоящего аккумуляирования – закон сохранения. StarCraft принес и утвердил в жанре RTS широчайший набор игровых элементов и дизайнерских решений, ставший классическим для всех успешных стратегий последних 10-ти лет. В этом смысле я жду новый StarCraft, как новое издание энциклопедии игровых идей. StarCraft II – проект, способный вдохнуть новую жизнь в мой любимый жанр.

Антон Большаков: Помимо банальной фразы «Близзард есть Близзард», можно проанализировать их мотивы и ситуацию на рынке, чтобы понять, почему такая постановка вопроса не вводит инвесторов компании в ужас.

1. Считается, что рынок RTS умер. Это значит, что для 99% разработчиков продажи стратегий упали почти до нуля, однако, для оставшегося процента разработчиков это значит, что они монополизировали жанр. На рынке RTS останется только Blizzard. Их будут покупать больше, даже если сам рынок стал меньше.
2. У StarCraft огромная аудитория. Игра все еще живет. Закрывтие StarCraft Ghost говорит о том, что у руководства есть трезвые люди, которые понимают, как не растерять аудиторию, как с ней работать.
3. Blizzard энергично развивает бренд StarCraft. Причем развивает с размахом. Я думаю не за горами сотрудничество с Голливудом. А конечная цель – MMORPG или даже MMORTS.
4. Blizzard знает, как делать хиты. Они еще не разу не оступились.

Вывод: сверхуспешная и профессиональная компания, уверенная в том, что она сделает хит, делает игру для огромного сообщества на рынке, где она, по сути, монополист. Глобальная цель – развить брэнда до уровня окупаемости онлайн-игры. В данной ситуации единственное правильное решение – спокойно делать игру с неограниченным бюджетом и сроком. Главное для долгосрочного успеха – успех StarCraft II.

Сергей «Warp» Орловский: Я считаю это обычным PR-ом. Причина проста, Blizzard принадлежит Vivendi, а она, в свою очередь, публичная компания и обязана в рамках квартальных и годовых отчетов предоставлять прогнозы по доходам и расходам, что и есть бюджет. С моей точки зрения, бюджет и план нужен всегда, хотя бы для внутреннего понимания процессов, вопрос только в том, насколько ты можешь его пересматривать. В разработке вообще есть старый добрый треугольник сроки-бюджет-качество. Blizzard давно уже живет в приоритетах качество-сроки-бюджет, что является для них вполне оправданной стратегией.

Петр «Amicus» Прохоренко: Нам кажется, что это более удачный PR-ход, нежели реальное положение дел. Конечно, у SC II есть четко очерченный и распланированный бюджет, сроки разработки и все остальное, что присуще любому нормальному игровому проекту. Blizzard вообще одна из наиболее профессиональных команд в мировой индустрии. При этом они сверхответственно относятся к качеству выпускаемых проектов и имеют финансовые возможности для дальнейшего расширения как бюджета, так и сроков разработки. По поводу же самого анонса – мы очень рады, что серия получит продолжение. У нас работает много игроков в первый SC, они уже ждут второй, азартно потирая ладошки и примериваясь, как зерги будут мучить терранов.

А как вы думаете, возможно ли в ближайшем будущем в отечественной игровой индустрии подобное?

Андрей «Krank» Кузьмин: Потенциально возможно, почему нет. Но должно совпасть очень много факторов. Возможно, получится у Katauri, например. Мы тоже работаем в этом направлении, на самом деле. Последние 5% всегда самые сложные и уметь их пройти – очень не просто. Это не столько вопрос денег, сколько энергетики команды.

Андрей «PROF» Прохоров: Итак, во что я верю, я объяснил. То есть, верю, что готовы ввалить миллионов 40 (беру цифру Lost Planet, во что тоже, впрочем, не верю). После игры еще кино сделают, игрушки, значки и все отобьют с лихвой. Или нет. Итак, скоро ли нашим будут столько давать? Не скоро. Это нужно заслужить. Где-то 15 лет делать супер-успешные проекты (уровня Warcraft, StarCraft, Diablo...) и тогда в определенный момент действительно бюджеты можно будет запрашивать сногшибательные. Сроки все одно будут разумны. Плюс если местные политики будут продолжать лихорадить страны, то больших денег сюда тоже никто не даст.

Виталий «Narain» Шугов: Невозможно. В России нет тех, кто создал бы World of Warcraft. Для этого надо чтобы российский рынок стал равен американскому по продажам, чтобы российские разработчики не зависели от иностранных компаний. А пока в России можно жить по себестоимости или расти не за счет качества (какой бы проект хороший не был, он сильно ограничен и ценами и объемами), а разве что массой. А где масса – там падение качества. Хотя если вдруг на игровой рынок придет с инвестициями «Газпром»...

Максим «McSim» Донских: Не думаю, что какой-то из отечественных команд неограниченное финансирование пойдет сильно на пользу. Отвечаю сразу и на следующий вопрос – дело ведь, в конечном итоге, не в деньгах, а в умении их правильно тратить.

Александр «Green» Фегоров: Не возможен. У нас игры как продукты (а часто и как просто игры) еще делать толком не умеют и поэтому разработчики и издатели никогда не знают, что у них в конце концов получится и как это продается. При таком подходе иметь неограниченный бюджет невозможно.

Тимофей Двоскин: Не думаю, что это возможно, за редким исключением. Такой подход достаточно «романтичен» и рискован, и на него, в силу многих причин, сознательно может решиться только финансово независимый разработчик...

Евгений «GEORGE» Новиков: Если «ближайшее будущее» – это 3-4 года, то да, возможно появление «академического» проекта. Конкретная студия или имя – неприципальны (скорее всего, это будет новый брэнд), важна комбинация опытного сплоченного коллектива разработчиков, «заточенного» на многолетние исследования и мощного издательского института, всецело доверяющего разработчикам-исследователям. Пока такое сочетание в отечественной игровой индустрии еще не появилось (хотя попытки совершаются), однако отдельные его компоненты потенциально существуют. Будем надеяться, со временем и у нас появится НИИ игропрома.

Антон Большаков: Это невозможно и даже очень вредно. В СНГ еще нет компаний, которые могут делать игры уровня SC2. Почти весь отечественный рынок взращен в искусственных условиях – за неадекватные проекты издатели платят неадекватные деньги, потому что рынок их окупает. Единички целятся на мировой рынок и конкурируют там. У нас смогут появиться мега-команды только в условиях жесткой конкуренции, когда лучшие могут выживать и двигаться дальше.

Сергей «Warp» Орловский: Чтобы работать с приоритетами качество-сроки-бюджет необходимо прямое присутствие на рынке, чтобы обеспечивать себе необходимую рентабельность бизнеса, быть издателем мирового уровня. В отечественной индустрии таких компаний пока нет, тем не менее, многие разработчики к этому стремятся, например Nival с Heroes V или 1С с «ИЛ-2». Кстати, сейчас мы в двух студиях Nival Interactive и Nival Online ведем два неанонсированных проекта, которые очень близки по идеологии к методам разработки Blizzard.

Петр «Amicus» Прохоренко: Подобного по масштабу не будет еще очень долго (если будет когда-нибудь вообще). Blizzard – лидер в разработке КИ мирового значения, StarCraft II разошелся тиражом в несколько миллионов экземпляров. У нас (в России-Украине) же пока западный тираж игры в 100 000 копий считается большим достижением и серьезным коммерческим успехом. Разница в десятки раз, как видите. Она за несколько лет при существующих тенденциях развития отрасли никуда не денется.

Если бы гали такие сроки и такой бюджет, что бы вы сделали? Смогли бы сделать AAA-игру высочайшего качества с такими средствами?

Андрей «Krank» Кузьмин: Вопрос «высочайшестьи» не так плотно зависит от бюджета, как кажется на первый взгляд, выше головы не прыгнуть даже за деньги, а девять женщин не могут родить ребенка за месяц. Я сейчас не жалею о ограничениях, делаем все от нас зависящее, развиваемся. Ограничения на самом деле очень полезны, и совершенно уверен, что эти слова Blizzard – скорее PR, демонстрация превосходства, а внутренняя обстановка там не позволяет расслабляться и ограничительный механизм действует очень эффективно. Просто делать такие большие игры до самого конца очень непросто, почти все разработчики/издатели сдаются раньше и выпускают сырые продукты просто потому, что устают от напряжения и от страхов. У Blizzard надо учиться подходу к качеству, полировке и уверенности в себе, именно так я интерпретирую эти их слова.

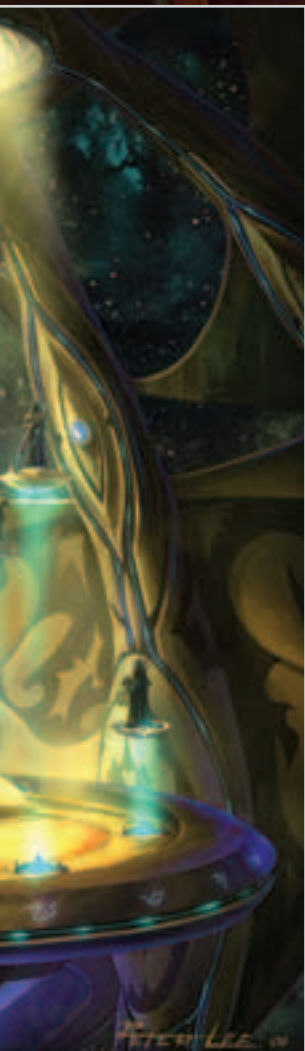
Андрей «PROF» Прохоров: Ну, это из разряда «если бы выиграл в лотерею, то как бы потратил». Вопрос, деньги вперед? Если так, то конечно я бы очень обрадовался. Но игру бы делать не стал. Если серьезно, то собрали бы «сборную мира» и, естественно, сделали бы «на ура!». Только с местными специалистами не получится... столько денег потратить. Надежней будет несколькими гуру из Blizzard разбавить команду.

Виталий «Narain» Шугов: Я бы начал доделывать «Бестиарий». Вообще наша разница была бы в том, что Blizzard все деньги может потратить на игру. В нашем случае процентов 60-70% пришлось бы потратить на маркетинг, чтобы вывести «в массы» новое имя.

Максим «McSim» Донских: Скрылся бы с деньгами и доживал остаток жизни где-нибудь в кондиционированном бунгало. Это был бы наилучший и самый честный способ освоить бюджет.

Александр «Green» Фегоров: Я бы не взялся за такой проект. Однажды пару лет назад я уже высказывался на одном из собраний разработчиков на этот счет – уверен, что дело у нас (exUSSR) не в отсутствии денег. Даже если нам дать на разработку \$10 миллионов, мы не сможем ими распорядиться с умом. Ведь дело не только в том, чтобы освоить средства (с этим как раз проблем в нашей стране никогда не было), необходимо выпустить продукт, который принесет прибыль. Причем прибыль эта должна быть существенно выше той, которую вы бы получили, просто положив деньги в банк. Какой смысл делать долгострой, который в итоге в





Длинноногие Colossus протоссов с легкостью перешагивают с одного уровня на другой, внося беспорядок в защитные ряды противника. Эти машины смерти, сошедшие со страниц «Войны миров» Уэллса, способны мгновенно расправиться с толпой мелких и слабых юнитов врага, например – зерглингов.



лучшем случае окупится? Отсутствие ограничений, как правило, ведет к расхолаживанию коллектива, к застою внутри него. В первую очередь необходимо научиться ставить себе задачу и выполнять ее в срок. Затем необходимо научиться делать игру. Затем – товар. И только после этого уже можно начинать замахиваться на «великие дела».

Тимофей Двоскин: Первым делом пригласил бы на работу весь состав Blizzard. Ну а если серьезно, мы действительно, не считаясь с расходами, привлекаем к работе над «2 дня до Вегаса» ведущих западных специалистов с 12-15 летним стажем работы в игровой индустрии, потому что без этого, к сожалению, невозможно создание AAA-игры.

Евгений «БЕОБЕ» Новиков: Главное – это доверительное партнерство, которое основано на прошлом совместном успехе. Прежде чем получить «полный карт-бланш», Blizzard выпустила несколько очень успешных игр. То есть «неограниченный бюджет» – это следствие, а не причина успешности проектов, выпускаемых компанией. Таким образом, прежде чем браться за AAA-тайтл с «неограниченным» бюджетом, нужно иметь за плечами AAA-игру с разумно «ограниченным» финансированием. Думаю, что переход на «уровень академиков», после создания одного или нескольких хитов, для любой команды является «светлой мечтой». С другой стороны, многолетние «исследовательские» марафоны по силам не каждой команде. Мы в КД прошли через подобное – кадровые потери были драматичны, но полученный опыт бесценен. Тяга к новаторству была и остается стержнем нашей команды. Тем не менее, мы голосуем за «разумно ограниченные» игровые проекты.

Антон Большаков: Имея опыт руководства таким большим проектом, как «Сталкер», сейчас я бы не взялся за такую разработку. Я честно бы сказал инвестору, что он, скорее всего, не вернет деньги. Для такого проекта необходимо дорасти – профессионально, идейно, на уровне менеджмента и культуры разработки у каждого члена команды. Если говорить в сослагательном наклонении, я вижу умопомрачительную MMORPG в мире «Сталкера». Именно на такой проект я бы привлек инвестора с близким к свободному бюджету и графиком разработки, и сделал его.

Сергей «Wagr» Орловский: Наш мир устроен так, что помимо создания AAA-игры, ее разработку нужно еще и окупить. Поэтому бюджеты могут быть заоблачными, но они обязаны соответствовать рынку. Вторая проблема заключается в том, что нельзя прыгнуть от текущего уровня разработки больше чем на один уровень. Иными словами, на очередном проекте можно бюджет увеличить в два раза, но не больше, иначе не получится адекватного увеличения качества. Итого, отвечая, на ваш вопрос, мы уже сейчас делаем несколько AAA-игр, и для этого нам совершенно не нужны неограниченные бюджеты и сроки.

Петр «Amicus» Прохоренко: Ну, мы бы смогли побороть в себе практически непреодолимое желание бросить все и уехать на Канары (с таким-то бюджетом и сроками) и начали бы делать ultimate strategy game, как мы ее понимаем. А если говорить серьезно, то в России сейчас нет команд, соответствующих по уровню профессионализма и опыта «безразмерным» бюджетам. Дело ведь тут далеко не только в деньгах и сроках...

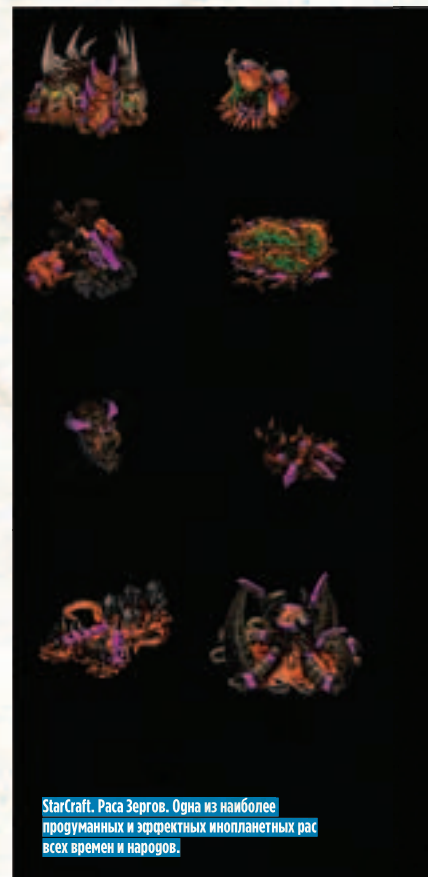


Интервью с Максом Маршаллом

Макс Маршалл (Maxx Marshall) – уроженец Детройта, отличный художник-комиксист с одной стороны, а с другой – настоящий ветеран игровой индустрии с тринадцатилетним стажем, бывший сотрудник Blizzard, приложивший руку к легендарным StarCraft, Diablo и World of Warcraft. Увидев в школе фильм «Кто погостил Кролика Роджера», Макс загорелся идеей стать аниматором и начал рисовать (чем и занимается по сей день), поступил в Northern Michigan University на факультет кино и искусства. Отучился, собрал достойное портфолио и принялся штурмовать игровые фирмы Америки! А в результате попал в Blizzard. Сейчас живет в Южной Калифорнии с женой и детьми и работает в небольшой студии Ready at Dawn (создавшей Daxter и God of War для PSP).

PROFILE

1. Полное имя: Макс Маршалл (Maxx Marshall)
2. Дата рождения: скрывает
3. Никнейм: The Maxxipro
4. Специализируется в: 2D/3D искусстве
5. Работал над: StarCraft, Diablo, World of Warcraft, Alter Ego, Daxter
6. Последняя впечатлившая игра: Bully и Gears of War
7. Обычно одет в: джинсы и футболку
8. По жизни любит... искусство, семью и грузей
9. Не любит – Jerks Online!
10. Девиз: I'm on it!!!



StarCraft. Паса Зергов. Огня из наиболее продуманных и эффектных инопланетных рас всех времен и народов.



Автор:
Максим «Махх» Михеенко
maxx@gameland.ru

? Приветствуем. Как Вы попали в Blizzard? И что означала для вас работа в этой легендарной компании?

Привет! Впервые мне позвонили из Blizzard Entertainment, когда меня не было дома. Я перезвонил им, как только смог, прошел серию тестовых заданий и меня взяли в команду! Я отправился в Южную Калифорнию с 12 долларами в кармане и чемоданом, забитым моими работами. Первые две недели питался в гостиничном вестибюле, где меня кормили завтраком бесплатно...

С самого начала меня отправили заниматься любимым делом, а именно – рисовать. Тогда я узнал очень много нового от Сэма Дидье (Sam Didier) – арт-директора и большого любителя панд – без него Warcraft III был бы совсем другим, и Романа Кенни (Roman Kenney). Я не уходил из офиса до 4 часов утра, потому что там было так ЗДОРОВО! Мы могли рисовать ночами напролет, до тех пор, пока не засыпали под столами. Для меня Blizzard была потрясающим местом, где я получил все необходимые навыки для работы в игровой индустрии.

? Над какими играми вы работали в Blizzard?

В студию я пришел сразу после выхода Warcraft II. Начал работать над Diablo, а

затем переключился на StarCraft. Принимал участие в разработке StarCraft: Brood war, потом рисовал скетчи различных существ для Diablo II. На пару лет я покинул студию, чтобы навестить друзей и семью в Детройте, но потом вернулся для работы над World of Warcraft. Вообще, работая в Blizzard, я придумывал дизайн персонажей, текстурил, анимировал, дорабатывал до финального лоска модели, принимал участие почти во всем. Я даже помогал в создании и оформлении руководства пользователя, когда это было нужно. Мы были маленькой компанией, и каждый вносил вклад в общее дело.

? Расскажите о работе над StarCraft. Насколько нам известно, вы были одним из тех, кто пригнул зергов?

Работа над StarCraft была отличным способом провести время! Я был концепт-художником и рисовал самых различных инопланетных чудищ. Я сидел за столом вместе с Романом Кенни и придумывал всех этих безумных существ...

Помню, как-то ночью во время разговора с моим другом, тоже художником-комиксистом, мы загорелись идеей создать настоящий

чумовой комикс о пришельцах. Мы начали работать, придумывали дизайн... Впоследствии, правда, оказалось, что сюжетная завязка была совсем слабой. Но той ночью я сидел на полу и вкладывал душу в рисунок четырехрукой змееподобной твари. На следующий день я принес ребятам из Blizzard наброски нашего комикса, и продюсер взял их у меня посмотреть. Позже я получил их назад и начал работать над дизайном зергов. Эскиз, что я нарисовал той ночью, был очень близок к знакомому всем образу гидралиски. После того как мы его утвердили, создание новых существ пошло гораздо быстрее. Сэм, Роман и я поймали нужный стиль, и просто работали в этом направлении. Это было потрясающе!

? Почему вы ушли из Blizzard? Что за студия Ready at Dawn, в которой вы работаете сейчас?

После завершения работ над World of Warcraft я перешел в Ready at Dawn. Мои друзья решили начать собственное дело, открыли студию и позвали меня – это было удивительное приключение для всех нас! Команда талантливых парней с умением и желанием создавать отличные игры. В то время как работа в Blizzard была в некотором



THE ART OF MAXX MARSHALL



Макс Marshall выпустил книгу со своими иллюстрациями. Красивые рисованные девушки внутри прилагаются. Показать можно, к примеру, на Amazon.com

роде шагом назад, здесь собралась группа настоящих единомышленников с целью потрясти игровой мир! Разработанный нами Daxter для PSP получил отличные отзывы в прессе и у игроков и был номинирован на несколько важных наград. Второе наше творение – God of War для PSP является, на мой взгляд, одной из самых ярких игр на платформе. Вообще, RAD Engine, используемый нами, – это нечто, он позволяет художникам быть художниками в полном смысле этого слова и не идти на поклон к программистам при решении разных задач.

? Что бы вы хотели видеть в StarCraft II? (этот вопрос мы задали Максy незадолго до официального анонса игры. – Прим. ред.)

Мне было бы очень интересно увидеть, в каком направлении будет развиваться сериал, какие новые существа появятся у зергов и как будут выглядеть в полном 3D знакомые всем нам модели юнитов и зданий. Когда я работал в Blizzard, она была маленькой компанией, и все свои идеи в дизайне существ я реализовал еще тогда. Поэтому не знаю, что бы еще добавил... Может, новую расу, а то и две!

? (А вот чтобы узнать ответы на следующие вопросы, мы связались с Максом уже после анонса) Blizzard официально анонсировала StarCraft II. Что можете сказать об этом?

Ох, как сложно было держать рот на замке последние четыре года, ведь разработка началась сразу после выхода Warcraft III: The Frozen Throne. Игра уже сейчас выглядит очень хорошо! Команда, работающая над проектом, собрана из самых лучших дизайнеров Blizzard.

? Что понравилось, что нет?

Мне хотелось бы, чтобы художественный стиль был менее мультяшным и карикатурным. Игра красива, да, но чуть меньше насыщенности пошло бы ей только на пользу. И я не могу дождаться, когда увижу, что они сделают с окружением на уровнях. В первой части мы добавили диких животных и различные заброшенные здания, показывающие разруху в человеческих колониях. Надеюсь, в продолжении они пойдут еще дальше. Да, и я пока не могу говорить о том, что знаю, но некоторые важные нововведения пока еще не обнаружены. Не могу дождаться, когда она наконец выйдет!

? А сами все еще играете?

Эх... играть получается гораздо меньше, чем хотелось бы. Сейчас у меня есть дочь, и все свободное время я отдаю ей, но когда она спит, я урываю несколько часов и – играю. До 2-3 часов ночи. Я выбираю игры, которые мне действительно по душе, и стараюсь пройти их до конца. А вообще постоянно пытаюсь найти золотую середину между временем на рисование, семью, работу и игры.

? Что скажете о русских разработчиках и играх?

Blizzard сотрудничала с одной российской студией над графикой для Warcraft Adventures (проект, к сожалению, так и не увидел свет). Это было мое первое знакомство с российской игровой индустрией. С каждым посещением E3 я замечаю все больше и больше русских разработчиков – художников, продюсеров. Мне нравится визуальный стиль российских проектов – в нем есть что-то самобытное.

? Для кого вы работаете в первую очередь?

Работаю для людей. Чтобы видеть, как их увлекают игры, в создании которых

Я пока не могу говорить о том, что знаю, но некоторые важные нововведения пока еще не обнаружены. Не могу дождаться, когда StarCraft II наконец выйдет!

ОДИН ДЕНЬ ИЗ ЕГО ЖИЗНИ

- 5:00 – Просыпаюсь, кормлю ребенка
- 6:00 – Пожалуй, еще вздремну чуток...
- 9:00 – Просыпаюсь окончательно, кормлю ребенка
- 9:30 – Бросаю вызов трафику, собираюсь на работу
- 10:00 – Здороваюсь с коллегами, приступаю к работе
- 12:30 – Ланч с срузьями
- 13:30 – Рисую монстров для игры
- 14:00 – Работа....
- 19:00 – Дома, кормлю малыша
- 22:00 – Игры!
- 1:00 – Серфинг в Интернете
- 2:00 – Пытаюсь уснуть



Иллюстрации Макса к World of Warcraft.



я принимал участие. Чтобы сделать мир чуток веселее. Я ведь играл всю жизнь, сколько себя помню – начинал еще с TRS-80, может, помните такой компьютер, там еще программы читались с аудиокассет, и приходилось нажимать «N» на клавиатуре, чтобы заставить героя идти на север. Я знаю, откуда игры пришли... и догадываюсь, в каком направлении они будут развиваться дальше. В будущем, несмотря на множество ужасных вещей, которые происходят каждый день, всегда останется место для игр, которые объединяют нас и делают чуточку счастливее.

Художественный стиль каких игр вам нравится?

В первую очередь, пожалуй, это Bully от Rockstar Games. Похоже, парни из R* обобщили все, над чем они работали до этого, и воплотили в одной игре. Мир продуман, персонажи незабываемы, а геймплей просто блестящий. Я вообще люблю стилизованные игры, реализм в последнее

время для меня мало что значит. Удивлен внешним видом обновленной Team Fortress 2 от Valve, GTA IV по-настоящему красива. Все Final Fantasy всегда потрясающе выглядят. Да, и еще мне нравится сериал Persona (Atlus), сделано мастерски!

Чем вы вдохновляетесь?

Гуляю. Иду по улицам и смотрю по сторонам. Иногда думаю о каком-нибудь необычном животном и пытаюсь представить, как оно передвигается, как преодолевает препятствия... Порой сижу и листаю комиксы или художественные книги. Недавно был в Японии, проникся этой страной и ее искусством, и это дало невероятный толчок моему творчеству!

А что пожелаете начинающим разработчикам?

Чтобы разработчики делали именно те игры, которые действительно хотят делать. И чтобы «игр по шаблону» было гораздо меньше, чем сейчас. Чтобы те, кто делает

игры с насилием и убийствами, не забывали о том, что действительно интересно и разумно. Чтобы каждый мог реализовать себя в этом мире, выбрав разработку игр как цель, став отличным дизайнером, художником или программистом. И, наконец, я надеюсь, что такие игры, как Half-Life 2 и Bully, будут выходить и впредь и манить новыми удивительными мирами.

А кем вы видите себя лет через 20?

Наверное, играющим в большее количество игр, поскольку моей дочери не нужно уже будет менять подгузники. Надеюсь, буду жить в каком-нибудь спокойном городке, обедать с семьей и выбираться на природу порисовать... И что сумею воплотить некоторые из идей в будущих играх. И в один прекрасный день начну работу над проектом своей мечты с собственным дизайном, который понравится людям и сделает их счастливее. И да, я, пожалуй, никогда не перестану рисовать. **CM**



RH-550



Ritmix



FMT-900

Ritmix



RF-9000



RF-7000

товар сертифицирован, реклама

Ritmix - ритм твоей свободы!

Ritmix

www.ritmixrussia.ru



MIP



АЛЬФА ТЕЛЕКОМ

торговый центр горбушка®

POLARIS

БЕЛЫЙ ВЕТЕР ЦИФРОВОЙ

730 30 30
DIGITAL.RU

M. video

связь определяет будущее
Евросеть

В РАЗРАБОТКЕ



Ace Combat 6: Fires of Liberation

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж

Часто наш журнал приглашает на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

Спец

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «специальным материалом». Например, это может быть специальный материал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея

Поборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью

Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».

СОДЕРЖАНИЕ

Тема номера
StarCraft II 20

Хит?!
Halo 3 40

Демотест
Sword of the New World: Granado Espada 46

В разработке
Ace Combat 6: Fires of Liberation 50
Naruto: Rise of a Ninja 52
Ninja Gaiden Dragon Sword 54
Folklore 56
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 58
Sega Rally Revo 59
Dewy's Adventure 60

Репортаж
Киевские разработки «Руссобит-М» и GFI 62



Sword of the New World: Granado Espada

Схватки разноцветных Спартанцев – довольно забавное на первый взгляд зрелище. Но уцелеть в битве только самые опытные игроки.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

ЖАНР:

shooter.first-person.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/

ДИСТРИБЬЮТОР:

не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:

Bungie

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

не объявлено

ДАТА ВЫХОДА:

26 сентября 2007 года
(Европа)

ОНЛАЙН:

<http://www.halo3.com>



Автор:

Red Cat
Chaosman@vandex.ru



ВЕЛИЧАЙШИЙ ПРОЕКТ СТУДИИ BUNGIE? ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ XBOX 360? НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ FPS? ОТВЕТЫ МЫ ПОЛУЧИМ 26 СЕНТЯБРЯ.



Эту игру многие владельцы Xbox 360 ждали задолго до премьеры самой консоли. Вероятно, особо нетерпеливые перешли в режим ожидания еще в таком далеком сейчас 2004 году – сразу после триумфального появления на магазинных полках сенсационной Halo 2. Некоторые пользователи умудрялись добраться до финала второй эпопеи о противостоянии людей и ковенантов за один вечер. После чего необходимость в Halo 3 возникла почти сразу же – хитрые сценаристы студии Bungie позаботились, чтобы концовка продолжения оставляла без ответа как можно больше вопросов. Впрочем,

поступив столь жестоко с миллионами фанатов, разработчики и не думали торопиться, мудро рассудив, что спешка в таком деле, как завершение трилогии (и какой трилогии!), совершенно неуместна. Нам пришлось терпеть почти 3 года... но стоило ли оно того?

Продолжение следует...

События Halo 3 до сих пор окружены тайной – и многопользовательская бета-версия, само собой разумеется, никакой ясности в сюжет не внесла. Поэтому просто попробуем обобщить все, что известно на данный момент. Итак, перво-наперво, новость плохая: Земля оказалась во



HALO 3

власти ковенантов, чьи корабли окружили нашу с вами планету со всех сторон. Уничтожать ее пришельцы не торопятся; их куда больше интересует некий артефакт, найденный в нескольких километрах от Новой Момбасы. По слухам, артефакт вполне может оказаться так называемым Ковчегом – сооружением, которое управляет всеми кольцами Halo в Галактике. Вторая новость ничем не лучше первой: паразитическая форма жизни The Flood по-прежнему

спонтанно распространяется от одной солнечной системы к другой, как пожар, уничтожая все на своем пути. Более того, электронная помощница главного героя, Кортана, все еще находится в плену у Gravemind, лидера (если такое слово применимо к данному организму) The Flood. Но есть и приятные известия. Например, среди ковенантов (кстати, по уши занятых гражданской войной) у землян нашлись сторонники в лице

революционно настроенного Арбитра и уцелевших представителей расы Elite. Какова их роль в ближайшей развязке, пока не очень ясно. Но истории Арбитра некогда уделили немало внимания в Halo 3 – и мы надеемся, что и в третьей части этот небезыntenесный персонаж не раз даст о себе знать. Наконец, и главный герой сериала, Master Chief, узнает кое-что новое о собственном прошлом, а заодно попытается повлиять на будущее.

Броневик Warthog и еще с полдюжины механизмов земного и инопланетного происхождения непременно появятся в Halo 3.

Как и прежде, действие игры не «привязано» к какой-то одной планете. Поэтому вам придется побродить по поросшим лесами холмам...



И еще немного о кино

Как и многое другое, функция Saved Films попала в «бету» в сильно урезанном виде. Игрокам позволяет лишь записать сетевой матч, а дальше посмотреть его повтор, используя стандартный вид от первого лица. Однако в полной версии игры Saved Films оснастят куда более широким набором функций. Вам разрешат наблюдать сражение с любой точки уровня, в том числе переключаясь между участниками, либо просто свободно перемещая камеру. Разумеется, камеру позволят приближать и удалять. Кроме того, ход событий можно будет ускорить, замедлить, а то и вовсе просматривать в обратном порядке. Наконец, те, кто мнит себя великими мастерами видеомонтажа, смогут «вырезать» наиболее понравившиеся моменты, создавая короткие клипы. Получившееся видео затем предлагается отправить оружьям или разместить на специальном сервере, где их увидит любой желающий.

Фрэнк О'Коннор, дизайнер

Мы черпали вдохновение из многих источников. Книжки, фильмы, телесериалы всех возможных типов и жанров. Даже один бродвейский мюзикл. Я не стану говорить его название. Скажу только, что в нем есть магия и очень много танцующих кошек.

Фрэнк О'Коннор, дизайнер

Мы, наверное, самые строгие критики собственных проектов. В Halo 2 не было ни одного элемента, который в Halo 3 мы бы не попытались переделать или улучшить.

Фрэнк О'Коннор, дизайнер

Мы постараемся сделать так, чтобы игрок почувствовал себя частью истории Halo 3, частью выдуманного нами мира.

Вести с фронта

От гаданий на кофейной гуще – читай, бесплодных попыток угадать развитие сценария – перейдем к более интересному занятию. А именно, к разбору уже упомянутой многопользовательской бета-версии, открытое тестирование которой проводилось с 16 мая по 10 июня. Размеров «бета» оказалась весьма скромных: только три карты (Valhalla, High Ground и Snowbound), пусть и достаточно просторные, далеко не полный список оружия и гаджетов, урезанные игровые режимы. Как приятный бонус разработчики добавили функцию Saved Films; она позволяет записывать online-побойца на жесткий диск и

после просматривать полученные видеофайлы – чтобы осознать собственное превосходство над поверженным врагом, либо разобрать допущенные в ходе очередного противостояния ошибки. В общем, приманка для изголодавшихся фанатов, а не «бета». Но кое-какие выводы сделать она, тем не менее, позволяет. Например, управление оставили почти без изменений. А это значит, что и набор действий, совершаемых вашим подопечным, остался по большей части прежним. Левая аналоговая рукоятка отвечает за перемещение (ходьба, бег). Чтобы заставить персонажа ползти, ее необходимо нажать. Правая рукоятка традиционно контроли-

Вспышки взрывов, фонтаны снега... несмотря ни на что, в Halo 3 будет чем похвастаться.



Маленький шустрый Ghost не так прочен, как Banshee, да и огневой мощи ему не хватает. Зато попасть в него будет ох как нелегко.



...заглянуть на укрытые в ущельях базы...



рует обзор и режим «зума». За шифтами-триггерами закрепили стрельбу и броски гранат, тогда как шифтами LB и RB вы перезаряжаете огнестрельное оружие и переключаетесь с одного типа гранат на другой. С лицевыми кнопками также никаких сюрпризов. Кнопка «А» позволяет прыгать; кнопка «В» — ваша надежда и опора в ближнем бою; с помощью «Х» совершаются разнообразные контекстные действия (открыть дверь, нажать на кнопку, заговорить с NPC); нажав на «Y», вы смените выбранное в данный момент оружие. Все привычно и понятно — любой, кто хотя бы раз играл в шутеры от первого лица на консолях, освоится в

Halo 3 за считанные минуты. Тем более что, традиционно для проекта от Bungie, никаких недочетов в управлении пока обнаружить не удалось: протагонист четко отзывается на все команды, при этом не наблюдается никаких пауз или задержек, но и чересчур чувствительным управление назвать нельзя. Игровой процесс оценивать по многопользовательскому режиму трудновато — в сетевых матчах и динамика иная, и соперниками, как-никак, выступают живые люди, поведение которых пока ни одному, даже самому продвинутому AI, не удалось полноценно воспроизвести в игре. Но сами разработчики утверждают, что Halo 3 останется верной трем

ХИТ?!

ЗА:

- Запутанный сюжет, полный неожиданных поворотов, загадок и интриг — от предназначения Ковчега, до истинных целей The Flood.
- Хорошо знакомая и, следовательно, выверенная до мелочей игровая механика плюс идеальное управление.
- Новые виды оружия и транспортных средств — как минимум, разнообразие нам обеспечено.

ПРОТИВ:

- Никаких значительных (и, тем более, революционных) изменений, судя по всему, не предвидится.
- Графика, конечно, неплоха, но от Halo 3 хочется большего.

Комиксы — лекарство от скуки

История Halo 3 начинается отнюдь не с того момента, где закончилась история Halo 2. Между событиями двух игр обнаружился изрядный временной разрыв. Восстановить хронологию призван комикс Halo: Uprising. Его создание Microsoft перепоручила компании Marvel, которой, по счастью, не впервой иметь дело с комиксами. Выход первого выпуска Halo: Uprising назначен на 18 июля — за два месяца до появления игры. За сценарий отвечает Брайан Майкл Бенгис, больше всего известный по комикс-серии Ultimate Spider-Man; визуальным наполнением комикса занимается художник болгарского происхождения Алекс Малеев, работавший над комиксами из цикла Daredevil («Сорвиголовы»), The Crow («Ворон») и Alien Vs. Predator («Чужой против Хищника»). Содержание Uprising известно пока в общих чертах — среди прочего, Master Chief попадет в плен к ковенантам, а на сцене появятся новые герои, так или иначе втянутые в войну между людьми и ковенантами. Также мы узнаем кое-что новое о расе Forerunners — которая, как считалось до сих пор, создала кольца Halo и ряд других, не менее загадочных и опасных артефактов.

Мелкововые для квадроцикла — не преграда.



Недостатка в открытых пространствах не предвидится — подышать свежим воздухом разрешают довольно часто.



...и ухнуть по колену в снег – лыжи, разумеется, вам никто выдать и не подумает.



Большая ракетница – хороший даров в бою с бронетехникой неприятеля.



Заметить существенные различия между Halo 2 и Halo 3 довольно трудно – особенно играя на обычном телевизоре.

«золотым правилам» сериала. Правила звучат так: «огнестрельное оружие», «гранаты», «оружие ближнего боя». Подразумевается, что всё перечисленное обычно доступно игроку одновременно. Исключения составляют случаи, когда Master Chief берет огнестрельное оружие в две руки (в таком случае вы лишаетесь возможности бросать гранаты) или когда приходится управлять тем или иным транспортным средством. Да-да, неперенный броневик Warthog, а вместе с ним и еще с полдюжины механизмов земного (включая легкий джип Mongoose) и инопланетного происхождения, непременно появятся в Halo 3. Так что вы и на танке прокатитесь, давя ковенантов гусеницами, и на юрком, смахивающем на исполинское насекомое Banshee полетаете. Как обычно, использование транспорта по большей части необязательно – но зачастую оно существенно облегчает ваше положение на поле боя, позволяя сэкономить время и перехватить инициативу.

Мелкие неурядицы

Теперь о том, что – во всяком случае, сейчас – вызывает некоторые опасения. Речь идет о графике. Оригинальная Halo, возможно, не стала самой технологически совершенной игрой своего времени, но, по крайней мере, наглядно демонстрировала возможности первой Xbox. Безусловно красивая вторая часть удерживала майку лидера с видимым усилием – и еще вопрос, удержала ли. Уже тогда некоторые винили Bungie в неумении совершать революции в области графики, хотя голоса критиков терялись на фоне бесконечного потока восторженных отзывов. Но сейчас, после очного знакомства с бета-версией Halo 3, критика зазвучала вновь. И на этот раз она не так уж беспочвенна. Действительно, с ходу заметить различия между Halo 2 и Halo 3 довольно трудно – особенно, если играете вы не на огромном HD-дисплее, а на самом обычном, и даже не широкоформатном,

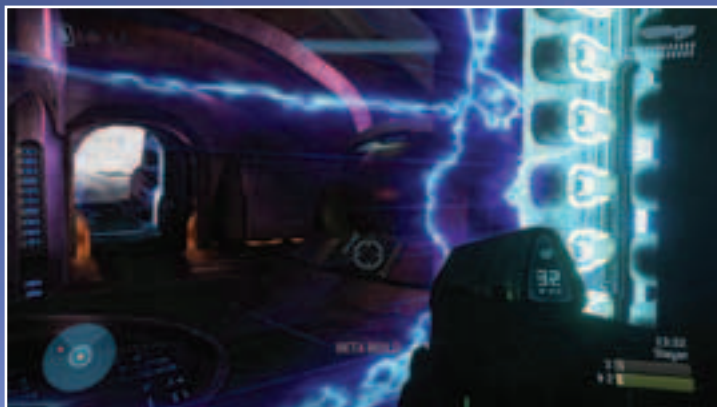


телевизоре. В этом случае Halo 3 тут же теряет преимущества, подаренные ей высоким разрешением, и смотрится сестрой-близняшкой собственной предшественницы. Выпущенной, напомним, 3 года назад и на морально устаревшей по сегодняшним меркам платформе. Разумеется, если не ограничивать знакомство с «бетой» несколькими минутами, впечатления меняются — и меняются к лучшему. На глаза попадают мелкие детали, которых не было раньше; обращают на себя внимание четкие объемные текстуры, доработанная анимация и заметно похорошевшие спецэффекты. Но все же мы говорим о проекте для консоли нового поколения — и ждем от него чуть большего, чем обычная (пусть и старательная) переработка старого материала. Конечно, торопиться с выводами не стоит: коллектив Bungie уже не раз доказывал, что способен преподнести приятные сюрпризы. Но и времени до выхода игры осталось не так уж много, чтобы что-либо радикально менять. А потому рискнем предположить, что среди поклонников передовых технологий Halo 3 особого ажиотажа не вызовет.

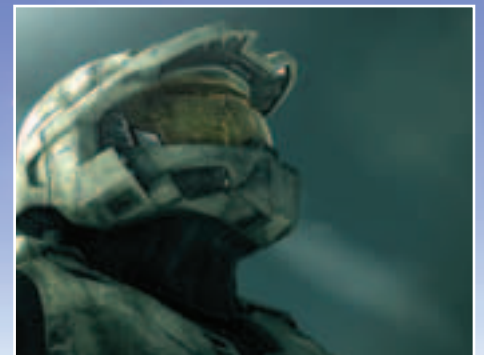
Бескрайние горизонты

Начавшись как вполне обычный, пусть и продуманный до мелочей шутер от первого лица, сериал Halo со временем вырос в настоящее явление поп-культуры и стал одним из самых известных символов игровой индустрии. От его успеха сейчас зависит очень многое — например, сможет ли Xbox 360 удерживать лидирующие позиции на рынке, как рассчитывает Microsoft, или все-таки уступит напористым конкурентам и скатится на второе, а то и на третье место. Кроме того, от Halo 3 ждут как минимум небольшого переворота в жанре. Впрочем, если игра и выйдет заурядной пустышкой, на ее продажах это вряд ли отразится. Зато на дальнейших приключениях Спартанца-117 придется поставить крест. А нам так не хочется, чтобы его история подошла к концу. **С**

Снайперская винтовка — не лучший выбор в перестрелках на близких дистанциях. Но при стрельбе с больших расстояний просто незаменима.



Хотя создается Halo 3 усилиями прославленной студии Bungie Software, в проекте задействованы и внештатные сотрудники со всего мира. Особенно отрадно, что в этом многонациональном списке есть и наши соотечественники. Один из них, попросивший не называть его имени, сейчас, к примеру, учится в российском университете на 2-ом курсе... и успел поработать над моделями для игры. Действительно, в жизни нет ничего невозможного!



Фрэнк О'Коннор, дизайнер

Процесс тестирования нового оружия довольно прост. Нужно долго играть, делать заметки, вносить необходимые изменения, затем опять долго играть.





ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
role-playing, MMO, historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
K2 Network (в Азии: Infocomm Asia Holdings)
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
IMC Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
тысячи
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
август 2007 года
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 111Гц, 512 RAM, 64 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:
www.swordofthenewworld.com



- ▶ Автор:
Наталья Одицова
odintsova@gameland.ru

1 В магазинах прогаются книги, обучающие, как сариться, прислоняться к стене или рвать на себе волосы от горя.

2 Памятники в Granado Espada противостоят монстрам-вандалам как умеют: выдают переселенцам задания истребить и-цать нечестивцев.

3 Некоторые позы еще и позволяют быстрее восстановить здоровье после боя. Достаточно упереть руки в боки или отсалютовать оружием, чтобы раны затянулись сами собой!

4 Чтобы сменить прическу, необходим парик, но в бета-версии их пока нет.

SWORD OF THE NEW WORLD: GRANADO ESPADA

ПО СЛЕДАМ КОНКВИСТАДОРОВ

Эпоха Великих географических открытий ознаменовалась не только успешными попытками вывести белые пятна с карты мира и битвами держав Старого Света за богатства ацтеков и майя. Европа пережила самый настоящий всплеск авантюризма — слава и сокровища выманивали и аристократов, и бедняков в джунгли Амазонки. Вычеркнуть из летописи завоеваний нежелательные подробности и превратить всех переселенцев в титулованных дворян задумал Хаккю Ким, создатель Ragnarok Online. Фэнтезийные и футуристические MMORPG успели приесться геймерам, но до Granado Espada (Sword of the New World: Granado Espada для Запада) повторить подвиги конквистадоров, да еще от лица не одного персонажа, а сразу команды из трех героев, не предлагал никто.

А когда любой рейд вдобавок чем-то напоминает великосветский прием, благодаря роскошным костюмам-фантазиям на тему эдвардианских и викторианских нарядов, устоять нелегко, хотя под началом игрока по-прежнему оказываются вездесущие фехтовальщики и маги. Неудивительно, что к запуску открытого бета-тестирования (в ИАН предпочитают термин Pre-Open Beta Test) желающих высидеться в Новом Свете — по терминологии игры, на континенте Эспада — набралась тьма-тьмушкая. На начальных картах шла такая бойня, что назвать ее обороной поселений от кровожадных тварей язык не поворачивался. Одного взгляда хватало, чтобы понять: злобные захватчики-людишки окопались везде и разве что не вцепляются друг другу в глотку за право первыми наколоть очередному чудищу. Справиться с нагрузкой не помогло даже то,

что взамен единого мира (как, скажем, в той же RO) на каждом из двух стартовых серверов Granado Espada существует три канала, и столкнуться со всеми игроками, не сменив канал, невозможно. Трудности решились с появлением двух дополнительных серверов. Или же приключения не оправдали ожиданий и большинство геймеров отправилось осваивать другие просторы? Чтобы создать персонажа, достаточно выбрать одну из пяти профессий с назначенными по умолчанию характеристиками. Внешность зависит от рода занятий: все фехтовальщицы поголовно длинноволосые блондинки, волшебницы — шатенки, у колдуний-элементальщиц — кудряшки, а у разведчиц — мальчишеская стрижка. Армии клонов бродят по новому континенту, утрашая многочисленностью местных туземцев. А как соблазнительно смотре-

лись разнообразные наряды на первых скриншотах! Конечно, в игре найдутся портные, готовые их продать. Впрочем, быстро выясняется, что недостаточно выложить за костюм кругленькую сумму. Чтоб щеголять в шмотках «откутур», по решению разработчиков, перво-наперво надо закалиться в бою. Заработал 80 уровень, гоняя нежить, значит, можешь и фрак нового покора нацепить! Чем не способ поощрять заядлых геймеров и подогревать интерес к полевым вылазкам? Новичкам же возможность сменить доспех или робу выпадает примерно раз в десять уровней, да и то, к примеру, у колдуний обычные платья различаются лишь цветом. Впрочем, не ради модных дефиле спешат поселенцы в Новый Свет. Насколько успешно будет преподан урок монстрам, зависит как от парамет-



Player Kill или не Player Kill?

На двух из четырех серверов Granado Espada разрешено завязывать драки с игроками без их согласия. Необходимо соблюсти лишь два условия: уровень семей нападающего и обороняющегося персонажа должен быть не ниже 6 (т.е. персонажи должны быть как минимум 60 уровня), а сватка – происходить за пределами города. Сражаются только лидеры команд, которые лишаются поддержки напарников. Возможные злоупотребления легко представить: загоняете вы кабанчика в лесу, и тут – один вызов! Второй вызов! А вдруг союзники загнутся, пока вы выясняете отношения с обидчиком? Дикий Запад, да и только!



Уникальная для MMORPG система управления персонажами позволяет вывести на битву сразу троих – самую настоящую семью.

ров, которые сами повышаются с каждым новым уровнем опыта, так и от выученных техник ведения боя. Техники (в Granado Espada их называют стойками, или stances) позволяют экипировать различное оружие, например, вооружиться одновременно мечом и пистолетом или двумя кинжалами, а также разучить специальные навыки, если оружие применяется достаточно часто. Встречаются и техники, требующие, напротив, отказаться от помыслов об убийстве: разведчики, лишившись любимых ножей, начинают по умолчанию лечить напарников и дружелюбные команды. Тем не менее, подобно костюмам, новые стойки

нередко служат дополнительной прищипкой: хочется размахивать двуручником – изволь получить по меньшей мере 24 уровень.

Уникальная для MMORPG система управления персонажами позволяет вывести на битву сразу троих – самую настоящую семью. Имя собственное у героев может быть какое угодно, а вот фамилия – единственная и неповторимая. Интересно, что хотя поклонники синигами из Bleach и ниндзя из Naruto высадились на континенте одними из первых, нашлись и те, кто вспомнил о докторе Ливингстоуне. Раздавать героям приказы предлагается либо по отдельности, либо всем

разом, причем существует несколько стратегий ведения боя. Наиболее удобно патрулирование: команда рьяно охраняет выбранный пяточок земли, по умолчанию гоняясь за любым монстром, который окажется в пределах досягаемости. Поначалу даже кажется, что вмешательство игрока вообще не требуется (задал стратегию и занимайся своими делами), но любителей оставлять персонажей без присмотра подстерегает несколько опасностей. Некоторые из них игрой предусмотрены, как, например, амнезия команды после воскрешения из мертвых или же случайно возникающие ящики, разбив которые, герои оказываются ли-

цом к лицу с толпой монстров. Другие же больше походят на досадные недочеты бета-версии. К примеру, то и дело в пылу сражения разведчику без каких-либо видимых причин отшибает память и он перестает лечить напарников до тех пор, пока не получит повторный приказ. Вдобавок без указаний сверху переселенцы и не думают собирать лут, лишая себя верного источника дохода, а также изредка арсенала и доспехов. Разработчики вовсю похваляются необыкновенной сообразительностью AI в Granado Espada. Действительно, стоит разведчику перековать мечи на орала и заняться лечением союзников, как те внезапно осознают: этого бойца нужно защищать! Вместе с тем нередки случаи, когда воинам и в голову не приходит напасть на вражину, от которой с трудом отбивается товарищ

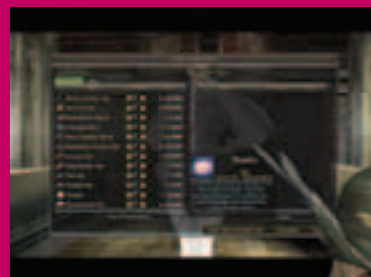
Переименованная история

Сюжет в MMORPG – далеко не главное, но, тем не менее, в Granado Espada он есть. История покорения континента, который открыл мореплаватель Эспада, напоминает сильно упрощенный пересказ освоения Нового Света в конце XV – начале XVI века. Маленькая Португалия (здесь страна по названию Опорото) увидела в покорении неизведанных земель верный способ расширить владения и набраться сил, чтобы противостоять могущественному соседу, Испании (здесь Веспаньола). Но удержать новообретенные территории ей не пог силу: мало людей, мало ресурсов. Португальские колонии делятся между другими завоевателями нового Света: в первую очередь, Испанией, Францией и Англией. Об этом в Granado Espada не говорится, зато рассказывается о трехгодичной войне между Веспаньолой и Брестией, из которой Веспаньола вышла победительницей. Вдобавок возникло новое сословие веспаньольских вояков, которым настолько понравилось воевать, что королева, опасаясь беспорядков, отправила их покорять Эспаду.



1 Хотя лечебные предметы градом валяются с монстров на ранних этапах, позже и урожай их уменьшается, и сами недруги выскакивают так часто, что некогда подобрать оздоровительные кокосы.

2 Если выиграть карту у колоритного NPC, удастся создать его точную копию.



(особенно ярко это проявляется в режиме «драться, не двигаясь с места»). Или же искусственный интеллект внезапно решает, что добыча вдалеке куда привлекательней добычи под носом, и вот фехтовальщик уже мчится за очередным прыгающим демоном через полкарты, оставляя позади несчастных напарников наедине с оравой монстров. За семьей нужен глаз да глаз, особенно на уровнях, где недруги возрождаются с бешеной скоростью. Не станет лишней и помощь дружественных команд, хотя сперва на нее тянет махнуть рукой. Тем не менее сообщать удастся быстро выполнить часть квестов и выжить в особо запруженных нечистой местами. Точно так же сперва не верится, что бойцы с навыками ближнего боя могут пригодиться: у персонажей с дальноточными мушкетами и фэрболлами больше шансов беззаботно набрать оч-

ки опыта на начальном этапе, ведь им проще перехватывать монстров уже на подходе, пусть при выстрелах из пистолетов и расходуются пули. Однако навыки и встречи с более серьезными противниками расставляют все по своим местам. Например, обучившись держать щит, фехтовальщики уразумевают, как уходить в глухую защиту, успешно вызывая огонь на себя. Смысл сражениям придадут не только вождеденные костюмы и техники, но и простенькие задания, предписывающие победить особо ловкого NPC, выжить н-цать минут в подземелье или же собрать н-цать ингредиентов. Наградой служит дополнительный опыт, новая техника или же карта NPC, позволяющая создать персонажа-копию. Пока таких заданий, к сожалению, довольно мало – чаще всего попадают копыты в духе «убить н-цать монстров».

Granado Espada ошеломляет простотой и первоначальной независимостью команды – настолько убедительной, что, не добравшись до 20 уровня, гадаешь, к чему потребовалось делать игру онлайн. Не нужно с математической точностью рассчитывать, как распределить очки после очередного нового уровня, не нужно сразу же искать поддержки, чтобы успешно прокачаться. Сходство с другими MMORPG проглядывает только в изобилии призов-«приманок» за упорное достижение новых уровней – от костюмов до особых поручений от NPC. Взаправду расцветившись красками этот мир начинает, лишь когда на его освоение потрачено немало времени. Остается надеяться, что к финальной версии срок ожидания сократят, заданий прибавится, а объединение в команды принесет плоды гораздо раньше, чем сейчас. **СИ**

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, аренды,
и другой работе
в СНГ - 1С МультиМедиа
Информатика в Европе - 1C
122000, Москва, ул. 84,
дл. Восточный, 21.
Тел.: (495) 737-82-82,
Факс: (495) 981-44-01
E-mail: info@games.1c.ru

XIII ВЕК Слава или смерть



© ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2007 Ubisoft Games. Все права защищены.

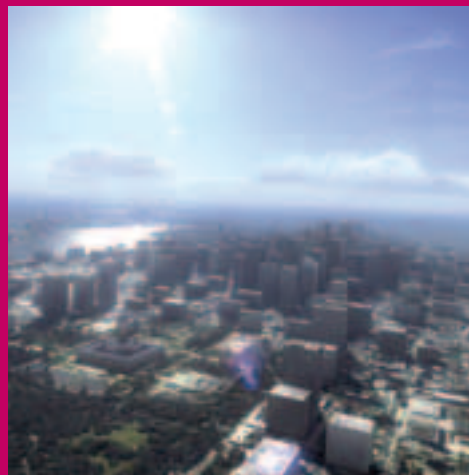
Реклама



1



2



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: action.flight.modern_jet
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2007 года (Европа)
- ▶ ОНЛАЙН: <http://acecombat.namcobandaigames.com>



▶ Автор: Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

- 1 С плоскими деревьями можно смириться, если обратить внимание на огни вдали. Пока пилот наслаждается закатом, танки за холмом ломают последнюю линию обороны.
- 2 Никогда еще городской ландшафт не был настолько красив! Заметят ли это обладатели обычных SD-телевизоров?
- 3 Интерфейс не претерпел значительных изменений, и это к лучшему.
- 4 Судя по всему, вид из кабины пилота станет популярным. Особенно в России – все напиши в этом самолете на русском. На «нормальном» русском!

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

АСЕ КОМБАТ ПРОСТО НЕ УЗНАТЬ!

Альянс Namco Bandai выпускает игры на тех платформах, которые наиболее востребованы в данный момент. Идея делать для всех и сразу, безусловно, хороша, но когда на рынке присутствуют хорошо раскрученная консоль и ее еще только набирающая обороты конкурентка, для компании выбор очевиден. Так случилось с Ridge Racer 6, и ведь никому в голову не пришло упрекнуть ее в чем-либо – по всем статьям она была полноценная «шестая» часть серии, со всеми характерными чертами. Положение с Ace Combat 6: Fires of Liberation отличается лишь тем, что «военно-воздушная» эпопея Namco всегда считалась мощным эксклюзивом платформ семьи PlayStation. Однако в том, что прямое продолжение выходит исключительно на Xbox 360, создатели не видят ниче-

го криминального. Как любят говорить герои одного фильма про пиратов, «это деловой подход». Переход на консоли нового поколения бросает сериалу определенный вызов – от новой игры ждут чего-то кардинально нового. И это новое будет! Останутся в прошлом миссии с несообразительными напарниками и однотипными заданиями, где предлагается стрелять во все, что успевают подхватить автоприцеливание. Разработчики ставят не только на свежесть графики, но и на развитие геймплея. Именно с шестой части начинается новая история Ace Combat. Все, что было до, – станет классикой, после – продолжением смелого эксперимента. Пока рано говорить, насколько удачным он окажется и воспримут ли поклонники проведенные преобразования как благо. Однако уже сейчас шестую часть

ждут куда сильнее, чем предшественницу, The Belkan War, обнажившую то, о чем не все решались сказать вслух – все недостатки и пережитки, в которых погряз блистательный сериал.

Рогину защищать!

Во всех предыдущих частях главным инструментом в руках крупнейших держав был пилот и его ангар с десятком готовых к вылету самолетов. Очень часто ему на подмогу высылались взводы «хорошо обученных» помощников, помощи и пользы от которых, впрочем, никто и никогда не замечал; неважно, можно ли управлять подконтрольным звеном, или оно действует исключительно по своему усмотрению. Хватит! Настоящие войны ведутся не только в воздухе, но и на земле, и в море. Чтобы сломить противника, мало сбить десяток самолетов и пус-

тить на дно несколько немощных линкоров. Отныне каждый юнит участвует в войне, и вовсе необязательно наусаживать на вражеский флот истребитель, если есть свои боевые корабли. The Allied Support System втянет в военный конфликт не только истребители, но и вертолеты (в том числе грузовые), танки, корабли, бомбардировщики, а также пехоту. Благодаря превосходной детализации ландшафтов, у вас всегда будет возможность пролететь почти над самой землей и самому оценить обстановку. Где какой танк мешает пройти конвою, откуда бьют зенитки и не лучше ли послать туда наземные войска, чем рисковать дорогой «железной птицей». Разработчики, однако, всячески откращиваются от стратегического родства. По их словам, поддержка союзных войск позволит разнообразить выполнение миссий



Хоть это и не было обязательным правилом, во всех предыдущих частях создатели использовали сугубо японский дизайн персонажей – «анимешных» мальчиков и девочек. Внимательные читатели могут не согласиться, мол, уж в The Belkan War актеры точно были европейские. Но нет! Из-за того что их лица не показывались целиком, в самом деле создавалось такое впечатление, однако все роли исполнили японцы. В Ace Combat 6: Fires of Liberation традиция нарушена: модели персонажей выполнены в 3D, у них европейские лица, европейские костюмы, и, наверное, европейские духовные ценности. По-прежнему остается загадкой, какую же историю расскажет нам шестая часть известнейшего и любимейшего авиасимулятора. А вдруг, если бы главные действующие лица были бы все же японцами, шанс на успех Xbox 360 в Японии на чуточку возрос?



и чуть-чуть приблизит к реальным условиям ведения боя, что, в свою очередь, нисколько не усложнит процесс в целом. За репутацию лучшего аркадного авиасимулятора можно не беспокоиться.

Из The Allied Support System плавно вытекает следующее нововведение – Dynamic Operation System. Отдавая дань реализму, стоит признать: больше никто не поднимет в воздух лучший взвод, дабы тот в одиночку уничтожил вражескую базу, перебил все юниты противника и заодно избавился от суперлушки в центре города, стреляющей лазерами и самонаводящимися ракетами разом. Военная база – это целый укрепленный район, где половина истребителей будет сбита ПВО еще на подлете. Вот тут-то и пригодится помощь союзников! Перед началом миссии вам дадут необходи-

мый инструктаж, опишут обстановку и попросят спланировать операцию. Каждая операция теперь состоит из нескольких миссий, параллельно выполняющихся силами наземной армии при вспомогательной поддержке авиации.

Допустим, текущая цель – уничтожить штаб-квартиру противника. Само собой, ее охраняют несколько автоматических зениток, подключенных в единую сеть и питающихся от расположенной далеко-далеко электростанции. Чтобы добраться до нее, потребуются расчистить путь от танков и вражеских истребителей, высажить десант и держать местность до тех пор, пока основная задача не будет выполнена. Как только это случится, можно переключиться на следующую цель – обеспечить безопасность конвоя или избавиться от флота против-

ника, мешающего союзному подкреплению войти в гавань. Акцент сделан на то, что игрок не будет поставлен перед ситуацией, когда он разрывается между шестью задачами, провал каждой из которых фатален для всей операции. Он вправе либо принимать активнейшее участие, либо заниматься совсем другими делами. И только правильное планирование и распределение сил помогут добиться победы быстро и без больших потерь.

война.online

Не останутся без внимания и те, кто жить не может без сетевых возможностей Xbox Live. Помимо обязательной в наше время дополнительной начинки (новые миссии, самолеты, вооружение), обещаются также многопользовательские режимы, вроде deathmatch и team deathmatch. Самым

приятным известием, однако, предлагаем считать кооперативное прохождение сюжетных миссий. Не выходит пройти сложный участок – позовите на помощь друга! Ради одного только этого можно смириться с «деловым подходом» Namco Bandai.

Специально для давних поклонников разработчики намерены сохранить все ранние модели самолетов, да еще и добавят несколько новых экзотических, никогда не появлявшихся в сериале. Не стоит сомневаться и в графике – Ace Combat всегда выглядел на «отлично», вот и сейчас (вы только взгляните на скриншоты!) не ударит в грязь лицом. Осталось дожидаться точной даты релиза и внимательно следить за развитием событий. Того и гляди на просторах Marketplace появится демоверсия, способная развеять последние сомнения. **CA**

Тем временем на других платформах...

Rise of a Ninja – первая игра по Naruto для консолей нового поколения. Но уж на прочих консолях игр про оранжевого ниндзя навыходило видимо-невидимо. Перечислять их все – с ума сойдешь; вместо этого обратим внимание читателя на два самых достойных сериала. На PlayStation 2 прижился очень неплохой Narutimate Hero (Ultimate Ninja в англоязычной версии), а на GameCube – совсем другой, но не менее удачный Gekitou Ninja Taisen (он же Clash of Ninja). Сериал Narutimate Hero был позже адаптирован для PSP, и на портативной консоли Sony вышло две игры про Наруто; сериал Gekitou Ninja Taisen благополучно переехал с отправленного на пенсию GameCube на новенькую Nintendo Wii. Наконец, Наруто и его товарищи-ниндзя засветились в играх-кроссоверах вместе с другими персонажами популярных комиксов из Shonen Jump – на Nintendo DS вышли Jump Super Stars и Jump Ultimate Stars, а на PS2 и GameCube в игре Battle Stadium D.O.N. объездили герои Dragon Ball, One Piece и Naruto.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: action-adventure, freeplay
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: NET
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: осень 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: www.narutoxbox360game.com

▶ Автор: Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



1 Огромные грибы – источник тайной силы ниндзя деревни Коноха.

2 Такой родину Наруто мы не видели ни в одной японской видеоигре. Французы – молодцы. Банзай французам!



NARUTO: RISE OF A NINJA

ТЕПЕРЬ ДАЖЕ ФРАНЦУЗЫ ЗНАЮТ: «НАРУТО» – ЭТО КРУТО!

Сначала все подумали, что это шутка. Французское издательство Ubisoft делает игру по аниме Naruto для американской консоли Xbox 360? Да не может быть! Это все равно как если бы японцы выпустили на DVD «Чебурашку» и другие советские мультфильмы! Однако все это – сплошь правда. Справившись с удивлением, понимаешь: у такого подхода есть и свои достоинства. Японцы давно делают игры по аниме (по Naruto в том числе) «под копирку», и у французской студии имеются все шансы показать класс азиатам-лентяям. Сами новоявленные разработчики говорят так: «Да, по Naruto уже есть много хороших игр. Но почти все они состоят сплошь из драк. Драки – это, конечно, важная часть аниме, но не стоит на них заикливаться. Мы покажем игроку жизнь и приключения молодого Наруто; в Rise of a Ninja, кро-

ме мордобоя, найдется место элементам платформеров и ролевых игр. Мы хотим, чтобы игрок почувствовал себя внутри аниме. Вот почему мы решили смоделировать виртуальное воплощение деревни Коноха – вы сможете бегать по улицам и знакомиться с ее обитателями. Через некоторое время фанаты первого сезона начнут узнавать улицы и дома и поймут, каково это – быть одним из ниндзя деревни Скрытого Листа». События игры повторяют то, что мы видели в телесериале Naruto. Наш герой в оранжевом костюме – сопливый ниндзя Наруто, подросток в трудном возрасте. Наруто живет в деревне Коноха; все его соотечественники – профессиональные наемные ниндзя, выполняющие самые ответственные поручения. Учится Наруто на двойки, не ладит с одноклассниками и взрослыми, но есть у него большая-пребольшая мечта: вырасти и стать

настоящим героем, старейшиной всей деревни, уважаемым, мудрым и справедливым. О взрослении парнишки и рассказывает аниме-сериал, растянувшийся аж на двести двадцать серий и потом перешедший во второй сезон Naruto: Shippuuden, который и сейчас каждую среду идет по телевизору. Naruto: Rise of a Ninja берет за основу сюжет восьмидесяти начальных серий – первые приключения Наруто, экзамен на звание ниндзя, нападение прислужников Оротимару и битва с Гаарой. Игра создается в расчете на англоязычную озвучку, но разработчики очень трепетно относятся к сохранению духа «настоящего Naruto», и на американских и европейских дисках обещают опубликовать также и японскую озвучку, переключиться на которую можно будет в меню настроек. Поставив достойную цель – приблизить видеоигру к аниме, французы взяли

за дело. Наша деревня Коноха деревней только называется. На самом деле это целый город, смоделированный по планам, которые использовались при создании аниме и манги. Многие места уже знакомы: например, забегаловка с лапшой, где Наруто так любит завтракать, обедать и ужинать, лица великих старейшин прошлого, вырезанные из камня на скалах за деревней... О других местечках мы слышали, но толком никогда не понимали, где они находятся: например, интересно все-таки установить, где живет Наруто и какой дорогой он ходит в школу? Это вы обязательно узнаете, потому что деревня в Rise of a Ninja – как город в GTA: Наруто свободен идти куда вздумается и делать что захочет. У обитателей Конохи найдется достаточно заданий для молодого ниндзя, но в каком порядке их выполнять и выполнять ли вообще – решать вам; не все жители тепло от-



- 3 Тачек и огнестрельного оружия в Конохе нет. Зато есть жители с проблемами, а Наруто – человек, который решает проблемы.
- 4 Металлический кинжал в Naruto называется «кунай». «Добеги по дереву до куная» – любимая тренировка.
- 5 Большинство приемов, показанных в телесериале, мы увидим и в видеоигре.
- 6 Оцените верность духу оригинала: в игру специально добавлены японские «звуковые эффекты».

На американских и европейских дисках с игрой обещают опубликовать и японскую озвучку, переключиться на которую можно будет в меню настроек.

носятся к сорванцу Наруто, и доверие взрослых сначала надо будет заслужить. Средств передвижения в Конохе нет, но можно быстро передвигаться из одного района в другой, скользя по канатам, натянутым над крышами, – способ, достойный настоящего ниндзя. Почитатели аниме знают, с чего началась история Наруто. Он в компании еще двух сорванцов – улыбочивой Сакуры и молчаливого Саске – попадает в ученики к опытному Какаси-сенсею. Главное для ниндзя – обладать большим количеством чакры (энергии) и с умом ее расходовать на хитрые приемы (так называемые «ниндзюцу», техники ниндзя). Все это угодило в Rise of a Ninja под грифом

«ролевые элементы». Опыт просто так не дается, его еще надо заслужить. Если в аниме Наруто и Саске тренировались бегать по стволам деревьев, то будьте уверены: то же задание будет ждать и в игре; успех в тренировке позволит поднять уровень чакры и разучить новые приемы. А они уж пригодятся в драках, которые займут больше трети игрового времени! Драки будут построены как файтинг с применением красочных суперударов из аниме; последние запускают целую мини-игру, по результатам которой и определяется количество нанесенных повреждений. Разработчики обещают, что можно будет устроить дуэль как с приятелем за одной приставкой, так и с не-

знакомцем через Xbox Live – и о конкретных режимах обещают отчитаться позже. Да и список доступных персонажей пока остается тайной. Надо полагать, мы увидим всех героев, проявивших себя на протяжении первых 80 эпизодов сериала. Rise of a Ninja – первая игра по Naruto, созданная за пределами Японии, и первая игра по Naruto для Xbox 360. Почему именно приставка нового поколения от Microsoft? Монреальское отделение Ubisoft уже обладает достаточным опытом работы с консолью (вспомним недавние Splinter Cell и Rainbow Six). На мощностях нового поколения можно воссоздать огромную деревню, не пугая игрока вездесущими стенами и загрузка-

ми за каждым углом. Десятки улиц, сотни зданий – все это, и даже кое-какая местность вокруг деревни, принципиально не прерывается экраном «Loading...» (вы же знаете, в аниме не бывает загрузок, бывают паузы на рекламу). Сплошь и рядом используется технология cel-shading – именно она превращает каждую трехмерную сцену в этакую рисованную картинку на экране телевизора. Современные вычислительные мощности позволяют вывести cel-shading на новый уровень. Например, можно использовать более сложные источники и типы освещения, чтобы обрабатывать складки и тени на костюмах. Ну а то, что в Конохе можно лазать по крышам и видеть окрестности на километр в каждую сторону, – это уже само собой разумеется. Японцы не смогли воплотить такую красоту ни в одной игре по Naruto – теперь очередь за французами. **CA**



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:
action, beat'em up
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Tecmo
- ▶ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Team Ninja
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
октябрь 2007 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН:
www.tecmo.co.jp/teamninja



▶ Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

1 Большинство сюжетных сцен оформлено в виде комикса. Какое счастье, что Рю больше делает, чем болтает!

2 Струмом верится, что такой укус можно пережить. Неужели это конец?

3 На самом деле 3D-геометрия в Dragon Sword нет. Просто художникам удалось так здорово замаскировать «плоский» фон.

4 Чем точнее нарисуете иероглиф, тем внутреннее получите фазербол и тем больше им сможете управлять.



NINJA GAIDEN DRAGON SWORD

ТОМОНОБУ ИТАГАКИ МЕНЯЕТ МЕТОДЫ. И, КОНЕЧНО, ОБЕЩАЕТ СДЕЛАТЬ ИГРУ В ДЕСЯТЬ РАЗ СЛОЖНЕЕ.

3 а бесстрашным синоби Рю Хаябусой закрепилась слава любителя мощных консолей. Сначала Xbox, затем – после долгих раздумий – PS3. Он привык шокировать графикой и карабкаться на пьедестал, потому слабые портативные платформы, как считали журналисты все это время, для него не подходили совершенно. Однако на майской пресс-конференции отец сериала Томонобу Итагаки удивил всех, анонсировав продолжение истории храброго ниндзя исключительно для Nintendo DS. В тот самый миг мир перевернулся с ног на голову и на Москву обрушилась тридцатиградусная жара – такого заявления не ожидал никто.

На той же конференции Итагаки представил полностью рабочую версию Ninja Gaiden Dragon Sword – с окончательно утвержденной системой управления, отшлифованной

графикой и вагоном мелочей, одна удивительнее другой. С них, пожалуй, и стоит начать. Во-первых, консоль придется держать словно книгу – так же, как в Hotel Dusk или Brain Academy. Обязанности между экранами распределены таким образом, что правый, он же тактильный, должен показывать активное игровое окно, а левый, простой, прислуживать картой местности. Более того, запрещается использовать кнопки! Какую бы вы ни нажали (за исключением start и select), ниндзя встанет в блок. Но зачем ему блок, если он ловок как ветер, силен как речной поток, выносив как скала, да еще и в совершенстве владеет мечом по повелению стилуса?

Боевой карандаш – всему голова
Хитрое управление сосредоточит все ваше внимание на правой части и умелом обращении с волшеб-

ным стилусом. Если просто ткнуть в экран, Рю в тот же миг бросит сюрикен. Два тычка по самому герою – и тот уже взмыл в воздух. Еще два тычка, и он совершает двойной прыжок с переворотом в воздухе. Набрал высоту, прочертите линию до ближайшего монстра – ловкий ниндзя, словно ястреб, обрушится на врага. Если же, напротив, стоя на земле прочертить прямую вверх, быстрым взмахом Хаябуса подбросит негодяя вверх. А дальше все по старинке – рубим его мечом, пинаем ногами, снова подбрасываем, снова рубим... Бои, чего и говорить, получаются светлые: экранчик маленький, стилус большой, движений много, по вражьей тушке попасть не просто. На той же презентации господин Итагаки никому не предложил сыграть, и все выкрутасы вытворял сам. То же касается и магических фокусов. Заряженные (усиленные) уда-

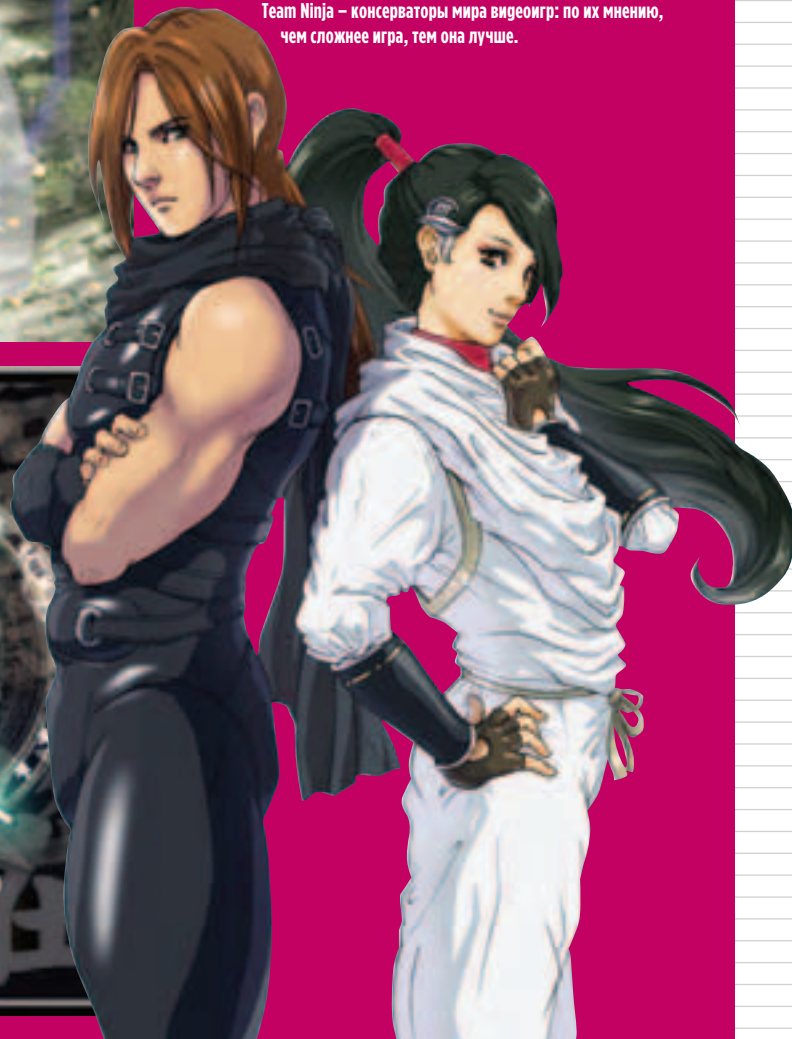
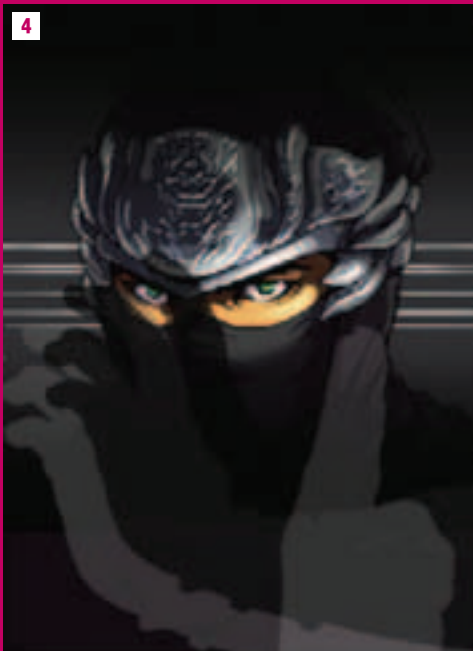
ры, равно как и фазерболы, и разряды молнии, и небольшие торнадо, выполняются все тем же стилусом. Всего-то нужно – попасть по иконке в левом углу экрана, после чего время замедлится, и игроку предложат начертить определенный узор (на самом деле, иероглиф). Конечно, если противник один, то не стоит и стараться, но когда нападают сразу несколько, без этой карандашной магии уже не обойтись.

За исключением особенностей управления, геймплей все еще подражает прошлым играм сериала (если, конечно, Black и Sigma можно считать отдельными играми). И все равно получается своеобразно – там, где у Xbox было техническое превосходство над другими консолями, у DS в козырях лишь микрофон. Да и, как ни крути, а визуально Ninja Gaiden Dragon Sword далеко от привычных красот. Чтобы помочь делу, создате-



О сюжете Dragon Sword пока мало что известно. Итаки вскользь упомянул о том, что портативная версия продолжит историю Ninja Gaiden Black (история начнется спустя шесть месяцев после описанных там событий) и предложит второго игрового персонажа, девушку. Он также заметил, что Dragon Blade и готовящаяся к релизу на PSS Sigma имеют много общих черт, главная из которых – высочайшая сложность. Учитывая, что Sigma – римейк недружелюбной к неженкам Black, боимся даже представить, куда уж сложнее. В демонстрационной версии, кстати, Томонобу Итаки на долго оставлял Рю без присмотра, но ни один монстр за время простоя не мог нанести герою никакого вреда. Дело в том, что в показанной версии нинзя ставил блок автоматически, едва только демон замахивался для удара. В финальной версии, как поспешил заверить мастера, такого безобразия не будет. Более того, сам блок он не собирается оставлять «непробиваемым».

Team Ninja – консерваторы мира видеоигр: по их мнению, чем сложнее игра, тем она лучше.



Несмотря на то что новый Ninja Gaiden выйдет исключительно на Nintendo DS и управляться будет, страшно погумать, стилусом, сама по себе игра изменится мало. Нинзя – он везде нинзя: ловок как ветер, силен как речной поток, вынослив как скала и в совершенстве владеет мечом.

ли решили комбинировать двухмерные фоны с трехмерными моделями персонажей и монстров особым, хитрым способом. Если вы помните, Resident Evil: Deadly Silence использовала тот же метод, но при том выглядела заметно хуже оригинала. Итаки ставит на скорость и старается изжить монотонное блуждание по отдельно подгружающимся «комнатам». Так что Рю Хаябуса по-прежнему быстр (а то и еще быстрее, чем раньше) и не простаивает истуканом перед «дверьми» каждые несколько секунд. Глава Team Ninja прокомментировал это достижение шуткой, сказав, что в картридж с игрой при-

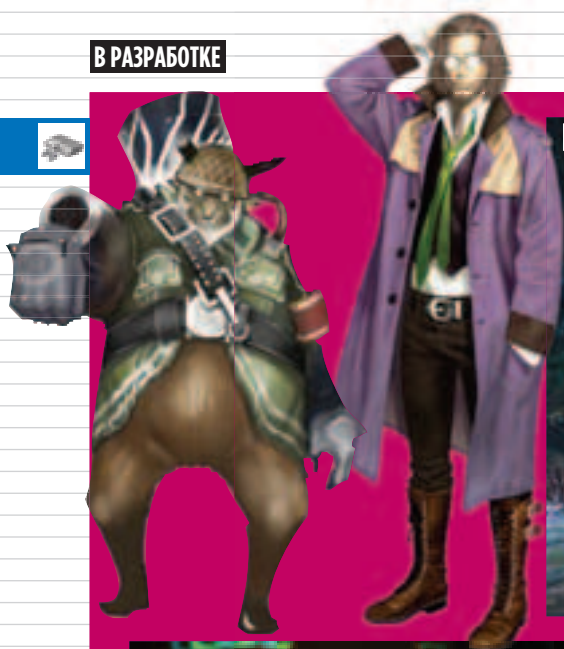
шлось встроить специальный графический чип, благодаря чему удалось достигнуть таких результатов. Во времена SNES, как помните, быстродействие достигалось именно так.

Путь настоящего нинзя

Различия между моделями Рю и окружающих его монстров заметны невооруженным глазом. Если герой смотрится вполне прилично, то исчадия ада больше всего напоминают неудачные эксперименты с пластилином – DS тяжело обрабатывать трехмерную графику, и о количестве полигонов и качестве текстур создатели скромно умалчивают. Впрочем,

у вас вряд ли будет время (да и возможность) хорошенько разглядеть розовых демонов: камера висит высоко, так удобней целиться стилусом. Крупными планами игра порадует только во время сюжетных сцен или в сражениях с боссами. Большинство противников, кстати, уже знакомы по предыдущим играм сериала. Но не обойдется и без новых демонов; они сильно выделяются размерами на фоне кажущегося крошечным Рю. Один такой выступал в роли босса на демонстрационном уровне. С виду он напомнил Метал Гира из первой MGS; умел стрелять лазерами и топтать ногами. А если долго мая-

чить перед его мордой, может и вовсе перекусить героя пополам. Музыкальное сопровождение, судя по показанной демоверсии, в Dragon Sword «для галочки». Нет даже фоновой мелодии – вместо нее какой-то набор звуков, более-менее соответствующих настроению игры. Вряд ли это станет причиной вычесть балл из итоговой оценки, но мы видели на DS и целиком музыкальные игры – железо справлялось. Также очень хочется верить, что в финальной версии графика, как минимум, не будет уступать тому, что можно видеть на скриншотах. Мы ведь знаем Team Ninja. Могут, если захотят. **СИ**



1



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ▶ ЖАНР: action-adventure, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Game Republic
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
- ▶ ОНЛАЙН: <http://scee.com>



▶ Автор: Сергей «TD» Цилиорик
td@gameland.ru

1 В верхнем правом углу экрана отображаются доступные для быстрого вызова существа.

2 Графика на нынешних скриншотах совсем не впечатляет.



2



FOLKLORE

ГИГАНТСКИЙ ВРАЖЕСКИЙ ФОЛЬКЛОР НА ПОКЕМОНИЙ ЛАД.

Folklore, как известно, происходит от двух слов: folk — «народ» и lore — «мудрость». Правда, в новом проекте Game Republic, создавшей двухсерийную игру о самураях и гигантских вражеских крабах, folk — вовсе не народ, а монстры, с которыми героям игры, конечно же, придется сражаться. Протагонистов Folklore — очкарика-журналиста Кица и Эллен, девушку в мини-юбке — судьба сводит вместе в ирландской деревушке, где их ждет путешествие в потусторонние миры. Миров насчитывается семь штук, причем каждый из них будет разительно отличаться от остальных дизайном и обитателями. К вашему сведению, авторы игры вдохновлялись западноевропейскими сказками. Любопытной особенностью Folklore является полная безоружность Эллен

и Кица. Чтобы сражаться с монстрами, им придется использовать силы самих монстров! Парочка героев начинает игру с тремя folk-духами, которых они вольны призывать в бой, и, по мере убиения новых и новых противников, зоопарк-арсенал будет пополняться. Способы ведения боя у призываемых существ различные: от стрельбы из винтовок и пушек до впечатляющих заклинаний массового поражения. Всего в игре ожидается 105 фолк-монстров для поимки и последующего использования, но «экипировать» на персонажа для быстрого вызова позволят не больше четырех — по количеству «геометрических» кнопок контроллера. Чтобы подчинить себе folk-дух, нужно сперва победить монстра — чтобы его тело охватила красная аура. «Защипив» её с помощью кнопки «R1», скорее перетаскивайте в свой карман, ис-

пользуя гироскопы Sixaxis. А если дух вздумает сопротивляться — поколотите его о землю, наклоняя контроллер из стороны в сторону. Звучит глупо — посмотрим, как там на деле. Зато воодушевляют обещания разработчиков сделать стили игры за Кица и Эллен по-настоящему разными (за него — более напористым и жестким, за нее — требующим смекалки), а также заявленная возможность самостоятельно улучшать способности folk-духов. Всего-то — придется собрать нужное количество прочих духов; на более высоких уровнях для апгрейда, скорее всего, понадобятся еще и специальные предметы. Подобные улучшения не только увеличат силу наших подопечных, но и преумножат их способности. Пройти игру с непрокачанными «фолками», надо полагать, будет очень и очень непросто.

Составить собственное впечатление о «Фольклоре» вы сможете уже совсем скоро — когда журнал достигнет прилавков, демоверсия уже должна появиться для свободного скачивания на просторах PlayStation Network (а 21 июня игра и вовсе запланирована к выходу в Японии под именем FolksSoul: Ushinawareta Denshou). Нам же Sony пообещала показать уже финальную англоязычную версию. Вот и увидим, насколько она привлекательна. Пока же — картинка не блещет обилием деталей, а геймплей обещает разве что непрерывное дёрганье контроллера из стороны в сторону. Стоит надеяться, что у Game Republic хватило времени, чтоб довести игру до ума и хорошенько разнообразить. Заодно понадеемся и на сюжет — как-никак, в его создании деятельно участвует отец сериала Shin Megami Tensei Кодзи Окада. **М**

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

МУЛЬТИМЕЛИД

По лицензионному договору
и устной работе
в 1С-1С Мультимедиа
обработано в форме 1С-
1С2000, Москва, ул. 94,
д. 10/10/10, 2/1,
Тел.: (495) 727-83-87,
Факс: (495) 981-84-02
http://www.1c.ru

ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU

© 2007 ЗАО "1С" и др. Лицензия издателя на
игру разработана компанией 1С.
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRAUX PRODUCTIONS
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004

Реклама

arise

кранх
productions





1 Мини-игра «Найди Сэма».

2 Супершпион отмахивается креслом?.. Кто бы мог подумать!

3 Сэм Фишер. Также известный как «Трёхглазый», «Лысый» и «Лесничий»... Как? Вы так и не нашли здесь Сэма?



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: action-adventure, stealth
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft Montreal
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: больше 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2007
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.splintercell.com>



▶ Автор: Андрей Шилоионов
skaarjd@gameland.ru

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION

СЭМ ОТРАСТИЛ БОРОДУ И ПОШЕЛ В НАРОД.

Изменив облик главного героя в Double Agent, авторы закономерно продолжили тему погружения агента на социальное дно. Попытки работать на две стороны не довели до добра – правительству, которому Фишер когда-то честно служил, теперь охотится за ним как за преступником. И перво-наперво нам обещают возможность «затеряться в толпе».

За прошедшее время Сэм ни разу не побывал в парикмахерской, и его почти не узнать. Ныне он не оснащенный по последнему слову техники бравый и лысый агент секретной спецслужбы, а заросший, небритый лесничий. Взамен суперкостюма и новейшего оборудования профессионального шпиона на Сэме – самая простая одежда. И задача его – не спрятаться в темном уголке вражеской военной базы, а слиться

с потоком вечно куда-то спешащих горожан. Впрочем, возвращение в родную тень тоже не возбраняется и даже приветствуется, если его вдруг снова занесло в тесное помещение, куда нет хода спасительной толпе.

Большое количество снующих туда-сюда людей – едва ли не главная отличительная черта новой Splinter Cell. Их даже хотят включить в мультиплеер, где игроки из плоти и крови смогут прятаться в толпе безобидных NPC, коварно выжидая, когда товарищ утратит бдительность. Другая отличительная черта – интерактивность. Сэм запросто может забаррикадировать дверь подвернувшимся под руку шкафом, перевернуть столик в кафе, разбить окно метко брошенным стулом и подобрать любой небольшой предмет. А если бывшего агента догонит охранник, веселье с ломанием всего подряд обеспе-

чено. Но не будем забывать: перед нами stealth action: действовать надлежит тихо, с нанесением минимального ущерба муниципальной и частной собственности и по возможности без вреда для случайных прохожих. Неудобного охранника желательно заманить в подворотню, а не бить на глазах у всех. Еще его можно отвлечь, ставив у законопослушного гражданина КПК или бумажник. Пока страж порядка доберется до места происшествия, разберется что к чему, нападёт на след карманника, Сэм давно уже сбросит хабар за углом и прошмыгнёт на оставленный без присмотра объект. Если уловки не подействовали или подвела фантазия, охрану всегда можно бесхитростно расстрелять, но это, как водится, чревато. Лично меня беспокоят вопросы: будет ли реализована продажа краденого и насколько ответственно местная полиция проводит

расследования? Каким образом авторы собираются сдерживать естественную тягу «похулиганить», которая наверняка возникнет у большинства игроков? А может никто и не намерен ограничивать вконец распоясавшегося Фишера? Будем надеяться, в следующей серии Сэм не примется угонять машины и подрабатывать распространением наркотиков, как некоторые, с позволения сказать, герои видеоигр...

В любом случае, в Conviction нас ждет чёрный рынок оружия и напряжённый поиск потенциальных союзников в толпе. Да-да, Сэм организывает подпольную шпионскую сеть, которая обеспечивает его новым оборудованием и, что важнее, информацией о деятельности противника. Кто тут вспомнил MGS: Portable Ops? На PC и Xbox 360 игра выйдет уже осенью. Вот тогда и сравним. **И**



SEGA RALLY REVO

OUTRUN, AFTER BURNER... НАСТАЛО ВРЕМЯ SEGA RALLY!

Какое из двух предыдущих воплощений Sega Rally вам запомнилось больше: ужасная версия для N-Gage или скучнейшая – для Game Boy Advance? Забудьте обе как страшный сон – они ничего не имеют общего с новой игрой. Лучше поройтесь в памяти и вытащите на свет воспоминания об OutRun 2006: Coast 2 Coast или After Burner: Black Falcon. Что их РОДНИТ с Sega Rally? Да, в 80-х все они цвели буйно и ярко. И все они шумно вернулись. Но перейдем к делу. Прежде всего, игра напирает теперь на многопользовательские режимы. Однако разработчики не забывают и о тех, кто по каким-то причинам не хочет или не может кататься в компании с живыми людьми. Им, кстати, будут доступны все те же режимы, что и пользователям Глобальной сети. Вызывает опасения искусственный интеллект?

«Виртуальные ралли-соревнования уже давно превратились в какие-то сверхреалистичные имитаторы, но нам хотелось бы вернуть в игры немного веселья!»

Да, в предыдущих Sega Rally компьютерные противники умом не блистали (чего уж там, будем откровенны, – они прославились возмутительной глупостью!), все отношения с прошлым порваны, мосты сожжены – не в меру умные соперники бьют копытом и ждут не дождутся, когда смогут порвать на части какого-нибудь homo sapiens. Ведь и нерушимость болидов теперь – сказочки: ненароком влетев в прогуливающееся по трассе дерево, уже не ехать вам дальше на целехоньковой машине. Конечно, это не значит, что Sega Rally Studio вдруг подалась в занудные симуляторы. Сам глава разработки спешит заверить игроков: «Виртуальные ралли-соревнования уже давно преврати-

лись в какие-то сверхреалистичные имитаторы, но нам хотелось бы вернуть в игры немного веселья». А взгляните на скриншоты – глаз не радуется! Нередко нас, конечно, обманывали красивыми картинками – подчас эффектность кадра зависит от сущих мелочей. Достаточно умело подобрать план – и вот перед нами скриншот, который хочется упрячь в раму и повесить на стену. Однако сегодня ситуация, похоже, исправляется: да, MotorStorm и Colin McRae: DIRT слегка не дотянули до заданной ранними скриншотами планки, но все равно выглядят как настоящие конфетки! Понадеемся, что и Sega Rally Revo не подкачает – грязи нам, и побольше!

К добру или худу, но владельцы PS2 снова остаются не у дел: все слухи о появлении Sega Rally на этой платформе официально опровергнуты. Зато, похоже, сбудется чаяния поклонников PSP. А теперь – самое волнительное. Друзья, до рождения игры осталось каких-то два месяца. И даже если дату отложат – не страшно! В конце концов, мы точно увидим «настоящее продолжение Sega Rally» уже в этом году. Многие наверняка задаются вопросом: а что еще общего у этой Revo с почтенными предками, кроме обещанного веселья? Пока мы и сами точно не знаем. Разве что сугубо кольцевые заезды в восьми экзотических точках мира? **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

▶ ЖАНР:

racing, offroad

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sega

▶ РОССИЙСКИЙ

ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Sega Racing Studio

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

▶ ДАТА ВЫХОДА:

сентябрь 2007 года

▶ ОНЛАЙН:

www.sega.com



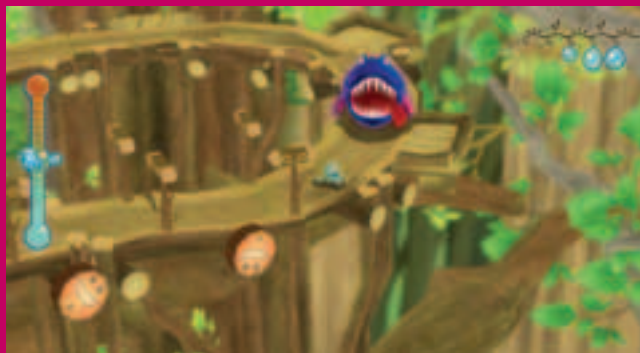
▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

1 Не очень похоже на кадр из игры, верно? Но, кто знает, может быть, новорожденная Sega Rally Revo встретит нас как раз такой красотой?

2 Говорят, есть на свете люди, обожающие наблюдать за борьбой в грязи... Мы, кажется, начинаем их понимать, Грязюка тут отличная!



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Wii
- ▶ ЖАНР: action, platform, 3D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Konami
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.konami.jp/os/game/Dewy>



▶ Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

1 Порой спасение мира поручают существам, чрезвычайно непохожим на Арнольда Шварценеггера.

2 А ведь Дьюи вполне можно сделать героем целого сериала...

DEWY'S ADVENTURE

ВСЕ-ТЕЧЕТ-ВСЕ-МЕНЯЕТСЯ, ИЛИ ПОСЛЕДНЯЯ КАПЛЯ ДРЕВНЕГО ДРЕВА.

На мой взгляд, Wii еще не успела стать чем-то обыденным и привычным, а потому для новой консоли от Nintendo очень удобно делать игры проверенных времен жанров, просто приспособив их к волшебному пульту. Одного этого пульта пока хватает, чтобы получить множество новых ощущений от любой игры, будь то боевик, такой как Red Steel, или платформер, вроде готовящейся Dewy's Adventure.

«Приключение Дьюи» – это рассказ про яркий, сказочный мир, живший под защитой Древнего Древа. Раньше там была чистая вода и зеленые леса, но пришел злой Дон Гедрон (Don Hedron), погубил Древнее Древо и наполнил земли темными водами, превратив солнечный край в нечто мрачное, угрюмое и вообще непригодное для жизни. Из последних сил засыхающее Древнее Древо создало

капельку влаги и наделило ее силой стихий. Так на свет появился Дьюи. Или, по нашему, Свеженёк. Свеженёк, веселая капля, катается, прыгает по платформам, нажимает кнопки, решает головоломки, борется с врагами и спасает друзей. Всё – в лучших традициях двух- и трехмерных платформеров. Впрочем, помимо них, на ум также приходят неизбежные сравнения с более оригинальными Super Monkey Ball и LocoRoco. Мы держим волшебный пульт Wiimote горизонтально, как в Excite Truck или в Super Paper Mario, поворачиваем и наклоняем игровой мир, передвигая героическую каплю (здравствуй, Mercury! Привет, Marble Madness!). Есть кнопка прыжка и кнопка атаки. Кроме того, встряхнув пульт, получится вызвать землетрясение и открыть какой-нибудь секрет, а помавав брусочком – сотворить ветер, просто необходимый для разга-

дывания ряда головоломок. Сам по себе Свеженёк не больно-то грозная капля, хорошо наподдать может, лишь как следует разогнавшись, да и уровень одной водичкой не обойдешь. Поэтому, как и положено капле, Дьюи способен изменять агрегатное состояние, то есть застывать в лёд или испаряться в облачко – знакомо, правда? В твердой форме герой теряет былую подвижность, но обретает мощные атакующие свойства, а заодно замораживает реки, чтобы затем скатываться по получающимся горкам. Подняв температуру окружающей среды, Свеженёк обращается в пар и становится тучкой, готовой безнаказанно пугать недругов молниями и громом. Сотворите ветерок – и вот уже тучку сдуло в укромный уголок, куда ни ледышке, ни капитишке хода нет. И не забывайте о причудливых механизмах, всегда готовых доставить непоседе-

вую каплю... куда-нибудь. Выглядит игрушка – всем на радость. Посмотрите на Свеженька – он счастлив! И противники его вовсе не страшные, а симпатичные и смешные. И все они – в ярких красках на забавных уровнях. А если у создателей получится удачно обыграть способности главного героя и подарить нам хотя бы десяток изящных головоломок да пяток оригинальных боссов, приключения счастливой капли понравятся не только детям, но и взрослым. Для этого уже сейчас нам обещают мультиплеер на четверых и встроенный редактор, с помощью которого можно создавать собственные уровни. И от игры мы ждём секретов, приятной музыки, отзывчивого управления, свежести и задора хорошего мультфильма. Она должна стать легкой и веселой, должна подарить улыбку и пробудить множество тёплых воспоминаний о детстве. **СИ**

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам поставки игр и условий работы
в сети - 1С МультиМедиа-Информатик в форме - 1С-
122000, Москва, 4/1/04
ул. Бомбарникова, 2/1,
Тел: +7(495) 737-00-07
Факс: +7(495) 081-44-07
http://www.1c.ru



- Солнечные пляжи Черноморских курортов
- Стильные раритетные автомобили
- Веселые заторелые девчонки и море удовольствия!



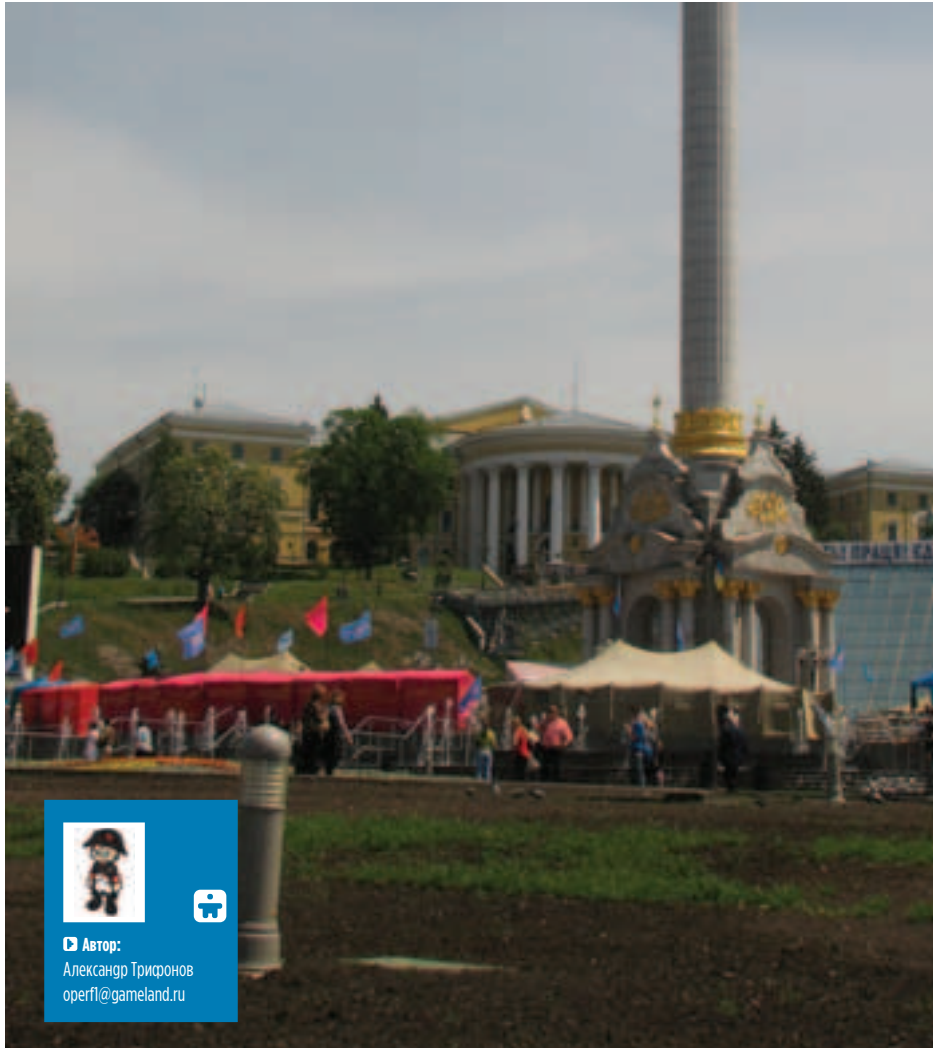


© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
Игра разработана компанией Xbox Software.
Данная игра основана на технологии Shogun Engine (c) 1997-2007 Techland
Все права защищены. Настоящий продукт защищен международными договорами и всеми другими применимыми
нормами национальных и международных законодательства.
РЕКЛАМА



КИЕВСКИЕ РАЗРАБОТКИ «РУССОБИТ-М» И GFI

ПРОШЕЛ НЕЯСНЫЙ РАЗГОВОР, КАК ПО СТЕКЛУ РАДАРА,
ЧТО ГДЕ-ТО ТАМ ПОГИБ МАЙОР ЭРНЕСТО ЧЕ ГЕВАРА.



Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru





Лето на Украине всегда наступает раньше и длится дольше, и особенно это заметно в мае. Температура воздуха даже ночью не опускается ниже двадцати градусов, всюю цветет сирень, а прогулка на пароходике по Днепру – два часа, залитых солнечным светом. Этакая благодать, впрочем, не помешала не чуждым политики киевлянам собраться на Майдане под окнами гостиницы «Украина», откуда сборная российских журналистов отправилась в гости к студии Deer Shadows. Оба разрабатываемых проекта – «Предтечи» и «Xenus 2: Белое золото», показывали на КРИ, но там они как-то затерялись среди безликих стендов в Business Lounge. И совершенно незаслуженно: хотя до выхода еще немало времени, увиденное впечатляет.

Xenus 2: Белое золото

Из-за разногласий с западным издателем, за которым остались права на персонажей, пока неясно, станет ли наемник Сол Майерс героем второй части «Ксенуса», да и в любом случае сюжет игр почти никак не связан. С одного из островов Карибского моря в США поступает отравленный кокаин. Число смертей зашкаливает (в том числе,

надо думать, и среди высокопоставленных лиц и звезд шоу-бизнеса), и правительство отправляет агента найти источник заразы – американские граждане должны употреблять только высококачественный продукт.

Приниматься ли сразу по высадке в тропический рай (явно срисованный с Кубы) за порученное задание – решать нам. Свободу, как и в оригинале, никак не ограничивают – хочешь, вой с правительством на стороне партизан, хочешь – наоборот, охотиться на герильясов. А то и вовсе закорнешись с бандитами и совершай лихие налеты на банки. Группировок несколько, интересы их разнятся, и дружба с которой из них быстрее приведет к цели – вопрос открытый.

Xenus хвасталась огромными просторами, но размах достигался за счет использования одинаковых кусков ландшафта и строений: клонированные лесные развилки, заправки и блокпосты вызывали непрерывное дежавю. Теперь же каждый из многочисленных островков архипелага, где происходит действие, не похож на остальные и заполнен объектами ручной выделки. Вертолеты и катера в таких условиях особенно полезны, к тому же больше не нужно сдавать экзамены для управления ими. Да и вообще «вертушка» стала более послушной.



Упростили ряд других вещей – в частности, оружие больше не изнашивается, а спать можно везде, лишь бы рядом не было врагов. А вот любителям скрытности, наоборот, предоставили все условия для диверсионных вылазок. Все как у людей – перемещение ползком, конусы зрения врагов на радаре и стук сердца, учащение которого возвещает, что нас вот-вот заметят. Для всех персонажей честно просчитываются «слух» и «зрение», и можно, например,

«выманивать» патрульных звуками выстрелов. Кроме того, если удастся снять часового незаметно для его товарищей, это не испортит отношения с соответствующей группировкой: даешь шпионские вылазки.

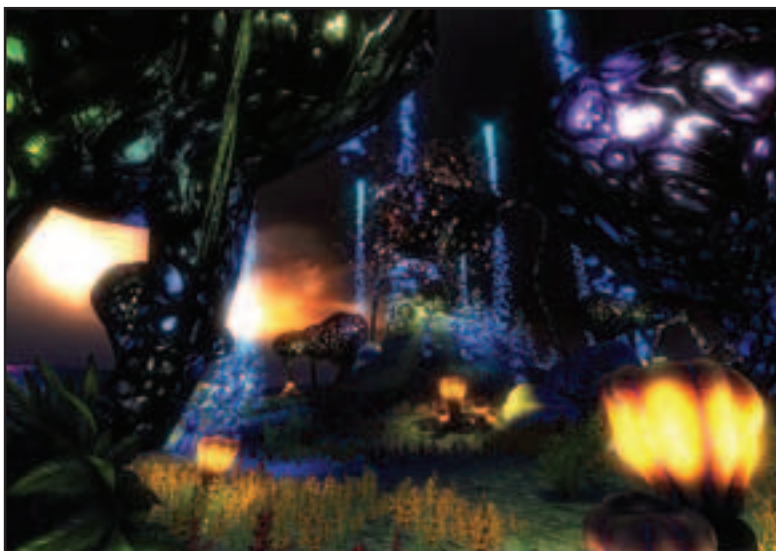
Ролевая система тоже изменилась: накопление опыта, выдаваемого за убийства и выполнение заданий, повышает уровень героя, что позволяет выбрать тот или иной навык, у каждого из которых несколько степеней (на-

пример, «Автоматическое оружие II» или «Выносливость IV»). Работают они на манер Deus Ex: допустим, начальная ступень умения слегка повышает точность стрельбы, а вот на последней прицел вообще перестает ходить ходуном. Быстрый бег, плавание, прыгучесть – найдется, над чем поразмыслить при «левелапе». Среди доступных навыков есть и такие экзотические, как умение пить не пьянея (полезно для выведывания слухов в

барах) или «Друг рыб», позволяющее оседлать акулу.

Графика необычайно хороша – вид белоснежного песка, голубых волн и буйной тропической растительности на экране вызывает непреодолимое желание все бросить и поехать, наконец, в отпуск. Модельки людей, техники и оружия тоже весьма симпатичны (а на последних еще и отображаются все улучшения, типа прицелов и подствольных гранатометов). Вот с интерактив-





ностью не очень – странно видеть, как столкновение разогнавшегося танка и пальмы заканчивается лишь падением пары кокосов (к слову, целебных, и в отличие от медикаментов не вызывающих привыкания). Или как тот же танк без малейших последствий пронесится по асфальтированному шоссе или деревянным мосткам. Радость доставит разве что разнести вышку из РПГ или отстрелить колеса у джипа – благо, у техники точечная система повреждений.

Как бы то ни было, уже сейчас «Белое золото» выглядит намного продуманнее и красивее предшественницы – осталось добавить мозгов жителям архипелага и сделать побольше их разновидностей, а то засилье клонов режет глаз.

Претечи

Вторая игра находится в разработке три года и имеет с «Белым золотом» немало общего: тот же движок, мно-

гочисленные группировки, ролевая система (переделанная, впрочем, под научно-фантастический жанр). А вот размах существенно разнится: вместо нескольких островов – десяток диких планет с космическими перелетами между ними. На поверхности все не сильно отличается от Хелюс – общаемся с NPC, выполняем задания, гоняем на разнообразных транспортных средствах (в том числе и на боевом роботе). Оружие также

продолжает футуристическую тематику: кинетическое (традиционные винтовки и ракетометы), энергетическое и самое интересное – органическое (дружно вспоминаем Half-Life и Prey). Навыки героя почти те же, что в «Белом золоте» – даже интерфейс пока один в один (кстати, не слишком удобный – право слово, разные степени умений не обязательно показывать отдельными строками). Существенное отличие – линейка, посвященная пи-





лотированию звездолета, по понятным причинам в Xenus 2 отсутствующая. При покидании тверди земной шутер заканчивается и начинается некое подобие Elite: сражения с космическими пиратами, охрана торговых караванов, добыча минералов и игра на разнице цен на разных планетах. Звездолет можно улучшать по ходу игры, добавляя вооружение, щиты и транспортные отсеки. Все это, безусловно, приятно разнообразит процесс, но хотелось бы более проработанной летной модели и ставших привычными для космосимов мелочей, вроде уравнивания скорости корабля с выбранной целью. Пока же межзвездный режим «Предтеч» не дотягивает даже до Darkstar One, не говоря о более достойных представителях жанра.

При создании сюжета сценаристы вдохновлялись циклом повестей Андроэ Нортон «Королева Солнца», посвященных приключениям вагаги космических торговцев. Обещана захватывающая история про молодого выпускника военной академии, бороздящего Галактику на корабле с единственным спутником в виде виртуальной девушки и угодившего в паутину интриг разгорающейся межпланетной войны. А можно отклониться от основной линии и заняться исследованием миров и выполнением побочных заданий, а то и целых их серий.

В завершение презентации нам показали версию игры, перенесенную на Xbox 360 – пока еще никак не оптимизированную под возможности консоли, просто один из уровней PC-версии, тем не менее, вполне работающий, хоть и с «тормозами». Это возможно благодаря очень похожим подходам к разработке под Windows и приставку от Microsoft (кто бы сомневался). В дальнейшем движок и управление, само собой, доработают, а вот насчет выхода на PlayStation 3 пока ведутся переговоры с Sony, да и перенос дастся куда сложнее. То же самое, кстати, относится к «Xenus 2: Белое золото». Выход PC-версий намечен на конец 2007 – начало 2008 года, издателем выступит компания «Руссобит-М».

Глюкоза: Зубастая ферма

На второй день поездки мы отправились в офис GFI UA, расположенный в небольшой квартире на окраине Киева, где посмотрели последнюю версию RTS «Глюкоза: Зубастая ферма». Положение с игрой достаточно курьезное – сама Глюкоза (она же Наталья Ионова) недавно родила и находится в декретном отпуске и, понятное дело, новых шлягеров не записывает. Выпускать проект по лицензии музыкальной группы без

поддержки в виде свежего альбома или сингла – занятие сомнительное, но контракт есть контракт, благо подписали его еще до замужества и беременности певицы. Хотя, как знать, может истосковавшиеся поклонники сметут тираж с обожаемым именем на обложке. Исходя из этого, стратегия намеренно делается упрощенной и доступной для любой публики – 11 быстро проходимых уровней, только одна сторона и незамысловатое управление. Перед каждым заданием выбираем, какие герои и отряды в нем участвуют (более сильные появляются по мере прохождения), там же улучшаем бойцов и раздаем полезные вещицы, найденные во время предыдущих сражений. Герои – сама Глюкоза и члены ее группы, знакомые по трехмерным клипам, каждый с особыми умениями (например, вызов добермана). Вражеские герои и юниты позаимствованы из тех же клипов – злобные свинофашисты. Разработчики проявили фантазию и разнообразили состав воюющих сторон существами в похожей стилистике. Боевые бараны, кроты и пингвины: натуральный зоопарк – полюбуйте скриншотами. Сценаристы даже сочинили трогательную историю о поросенке СвиноЗке, не понимая окружающими и при-

думавшем на почве обиды высокое предназначение расы свиней – править миром и другими животными. Собственно игра – облегченная версия Dawn of War. Никакую базу отстраивать не нужно, можно возводить лишь бункеры, минные поля и ракетные установки. На все это тратится золото, выдаваемое перед началом боя, а также добываемое из раскиданных по карте шахт. Также деньги уходят на пополнение потрепанных отрядов (если во взводе выбьют всех юнитов, он безвозвратно потерян). Ветераны переходят из миссии в миссию, а герои получают уровни и новые способности. «Зубастая ферма» разрабатывается на движке «Офицеров», но внешний вид игры существенно отличается от февральской хардкорной стратегии. S.W.I.N.E. шестилетней давности – куда более близкий родственник по духу. Про мультиплеер разработчики пока говорить не отваживаются, будет время – прикрутят. Думается, найдется немало желающих сыграть за свиней. Глядишь, если «Глюкоза» хорошо продается, то дождемся и дополнения.

P.S. Выражаем благодарность PR-отделам «Руссобит-М» и GFI за организацию пресс-тура. **М**

В тылу

ВЕРТА

БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ



История боевой дружбы и воинской доблести в новом дополнении к знаменитой игре про великую войну.



Советская кампания на огромных картах от Ростова до Берлина.



Новое сверхмощное чудо-оружие вермахта – самоходная гаубица Thor.



Расширенный мультиплеер: новые режимы, новые карты, статистика.

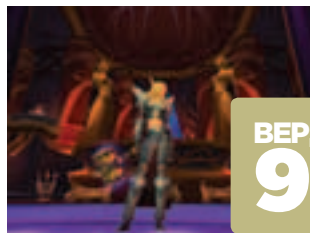
Гид покупателя: Игры

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

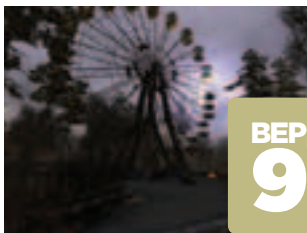


ВЕРДИКТ
9.5

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 дополнение – и такой успех.

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

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

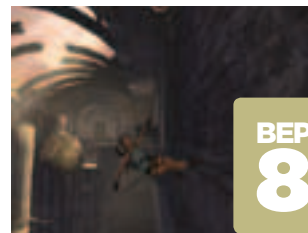


ВЕРДИКТ
9.0

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

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

Tomb Raider: Anniversary



ВЕРДИКТ
8.0

Не столько свежая игра, сколько дань уважения основоположнице, старые уровни, переделанные под современные технологии. И, главное, даже по прошествии десяти лет не устаешь удивляться, насколько увлекательной была «Раскитительница гробниц» в начале пути.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: action, adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
- РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter, first-person, freestyle	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing, MMO, fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Tomb Raider: Anniversary	PC	action/adventure	V.P.	№13(238)
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	Ашот Ахвердян	№06(231)
9	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter, first-person, modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
10	Medieval 2: Total War	PC	strategy, historic	Александр Трифонов	№02(227)

ПРИСТАВКИ

God of War II

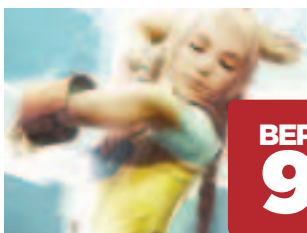


ВЕРДИКТ
9.5

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

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

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ
9.5

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

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

Gears of War



ВЕРДИКТ
9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Ведро 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: «Софт Клуб»
- РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing, console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
3	Gears of War	Xbox 360	shooter, third-person, sci-fi	Артем Шорохов	№01(226)
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing, action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
5	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special, virtual_life	Артем Шорохов, Red Cat	№02(227)
6	Okami	PS2	action-adventure	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№23(224)
7	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Xbox 360, PS3	shooter, third-person	Игорь Сонин, Александр Устинов	№09(234)
8	Virtua Fighter V	PS3	fighting, 3D	Игорь Сонин, Александр Устинов	№08(233)
9	Rogue Galaxy	PS2	role-playing, action-RPG	Наталья Одинцова	№13(238)
10	God Hand	PS2	action, beat'em up	Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(224)

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 «Wren» Говорун
wren@gameland.com



СТАТУС:
Умная птица

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Command & Conquer 3

Пришло письмо с приглашением на пресс-тур по The Golden Compass, фильму и игре по мотивам первой части книжной трилогии «Темные начала» Филиппа Пулмана. На мой взгляд, девочка Лири и бронированные медведи – штука покруче Гарри Поттера и Нарнии. Так что если и вправду угаста съездить на съемочную площадку и пожать руку Николь Кидман, буду по-настоящему счастлив. И в журнале обо всем этом напишу, конечно.

Александр Трифонов
operfl@gameland.ru



СТАТУС:
Чемпион

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
World in Conflict MP beta

На международном форуме Digital Consumer Channel занял первое место в любительском турнире по Virtua Fighter 5 и выиграл PSP. С прискорбием обнаружил, что несмотря на два с лишним года существования консоли, играть на ней не во что. Тактических игр раз-два и обчелся, все остальное – платформеры, гонки и шутеры с чудовищно неудобным управлением. Остается разве что ставить эмулятор и играть в NES'овские RPG.

Артем «CG» Шорохов
cg@gameland.ru

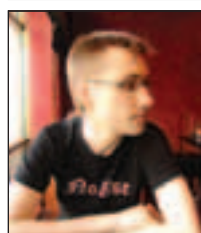


СТАТУС:
achievement unlocked

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Prince of Persia Classic
Dead or Alive 4

Вчера Epic порадовала читателей Gears of War очередным обновлением, главной фишкой которого стали... добавочные ачивменты. 250 новых очков можно получить в режиме Аппех и на новых (пока еще платных) картах. Зачем? Вопрос уже метит в категорию «вечных». Как раз и навсегда отрезал классик, «раз звезды зажимают, значит, это кому-нибудь нужно». Пока одни неутомимо жмут плечиками, другие без сна и отдыха занимаются achievement hunting'ом. А вы с кем?

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Halo 2
Counter-Strike: Source

Ну все. Случилось. Рубрика «Банзай!» наконец-то начинает оправдывать собственный подзаголовок. С этого номера и навсегда она расширится до шести полос. На добавленном развороте мы рассказываем про мангу и видеоигры, поясняем терминологию и отвечаем на вопросы читателей. К стати: выпуск «Хентай-3» будет, но позже. Сначала, в одном из следующих номеров, – рассказ про крепкую мужскую дружбу. То есть, про яой.

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
Директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Rumble Roses XX

Буквально позавчера прошел Кубок «Страны Игр». Полный отчет в следующем номере, а сейчас скажу лишь, что благодаря новому месту (4GAME) и новому формату, Кубок буквально преобразился! Таким темпом он скоро встанет в один ряд с главными консольными фрейтинг-событиями России, вроде MFA и FWL. По полсотни человек участвовало в каждой из трех дисциплин, и я надеюсь, что осенью, на очередном Кубке, участников будет еще больше.

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Odin Sphere
Kingdom Hearts II

Пиратская тема преследует: сначала Rogue Galaxy, потом «Пираты Карибского моря 3», а совсем недавно выяснилось, что издательство АСТ перевело роман Тима Пауэрса Op Stranger Tides (в русском варианте – «На странных волнах»). Если во «Вратах Ануписа» герои путешествовали в Лондон времен Байрона и Колриджа, то здесь разыгрываются морские сражения, люютет Черная Борода и вовсю используется магия вууу.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
генохотник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Psychonauts (PC)
«Evolva: Риск заражения» (PC)

Если долго сидеть на берегу реки, то мимо тебя в конце концов проплывет хорошая игра по смешной цене. Например, Evolva от «IC» всего за 40 рублей. Дизайнерский гений побеждает время, и сейчас этот тактический шутер с элементами генетического каннибализма выглядит так же хорошо, как и 7 лет назад. И даже патч с «шутерским» от только портит графику – вот что значит законченность художественного замысла!

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Чемпион по Tetris DS

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
FBI Anniversary Edition
Tomb Raider Anniversary

Из давней середины 90-х почему-то очень четко запомнился момент, когда я сел за NES'овским «Тетрисом», скучал и мечтал о том времени, когда я смогу громко и публично заявить о том, что всемирный хит под названием «Тетрис» меня прельщает куда меньше, чем вдохновенные им Solitaire и Dr. Mario. Кажется, у меня только что сбывается целая огна мечта детства. А вам слабо?

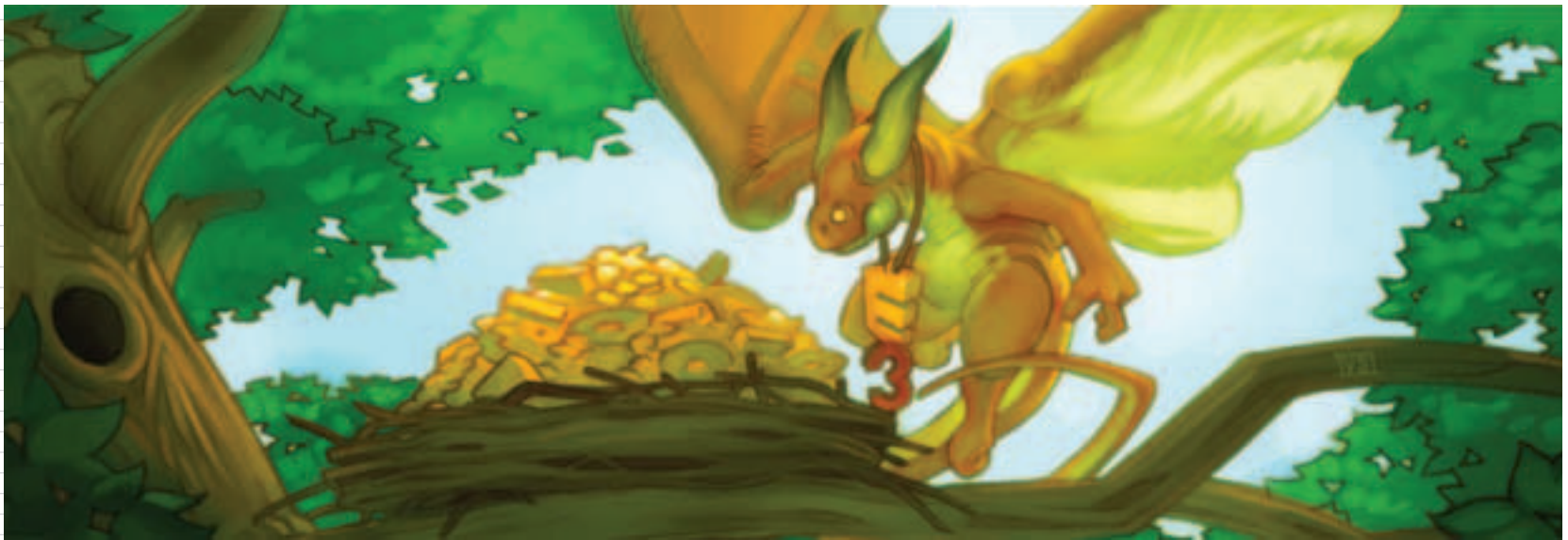
Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Дух противоречия

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Кресттики-нолики

Когда из лагеря Sony начали доходить слухи о скором снижении цены на PS3, ее приобретение в ближайшее время стало в моих глазах предприятием на редкость сомнительным. А ну как купишь, а на следующий день заветная железка подешевеет на сто условно единственных? Или, еще хуже, сразу на двести? Ведь это ж какой удар по хрупкой нервной системе! С другой стороны, очередная встреча с редакционным эземплиаром словно зовет: «Пора за покупками!»



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

И ЗАЧЕМ НАМ СКАНДАЛЫ?

АНГЛИКАНСКАЯ ЦЕРКОВЬ ВЫСТУПИЛА С РЕЗКОЙ КРИТИКОЙ ШУТЕРА RESISTANCE: FALL OF MAN. ПРОБЛЕМУ ВЫЗВАЛ УРОВЕНЬ С ПЕРЕСТРЕЛКОЙ В ЗДАНИИ, ПОХОЖЕМ НА КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР МАНЧЕСТЕРА. SONY ДОЛГО ВЫЖИДАЛА, НО В ИТОГЕ ПРИНЕСЛА ОФИЦИАЛЬНЫЕ ИЗВИНЕНИЯ.



Юмор в том, что в каждом втором боевике, действие которого происходит на Земле, можно увидеть реально существующие здания. В том числе и имеющие культурно-историческую или культурную ценность. За несколько минут до прочтения новости про Resistance я как раз проходил первую миссию в кампании скриншотом Command & Conquer 3. Действие происходит в Лондоне, и командующего вторжением просят... уничтожить здание Парламента и Букингемский дворец, что я с превеликим удовольствием и сделал. Можно еще удовольствия ради разбомбить Вестминстерское аббатство. Скажите, как ко всему этому безобразию должны относиться власти Великобритании? Что уж говорить о статуе Свободы в Нью-Йорке, на которую кто только не покушался.

К счастью, пока правительства и рейтинговые организации смотрят на такие вещи сквозь пальцы. Их больше волнует моральный аспект игр, и, в отличие от разного рода общественных деятелей, они оценивают его достаточно профессионально. Например, в той же Великобритании был полностью запрещен боевик Manhunt 2 — это первое подобное решение в стране со времен релиза Carnageddon в 1997 году. Конечно, вердикт можно оспорить, но стоящая за ним логика понятна. Есть, правда, одна тонкость: пресс-релиз ELSPA намекает, что расправа над Manhunt 2 призвана показать всему миру, что система возрастного рейтинга действительно работает. Но даже если это и так — козел отпущения выбран верно.

Нужно ли было вообще приносить кого-то в жертву? Боюсь, что да. Обычно я всегда безоговорочно защищаю игры — пусть даже и жестокие — но сейчас хочу попробовать себя в роли адвоката дьявола. Геймдизайнеры и издатели в последние годы все чаще намеренно провоцируют общественность и скандальным контентом,

и сомнительной рекламой продукции. В позапрошлом номере Александр Сулов из компании Snowball очень доходчиво рассказал о воздействии на «болевы точки общества», человеческие комплексы и предрассудки. Такие ходы использовались и двадцать лет назад (например, рекламные плакаты Sega GameGear сообщали, что игра на портативной консоли интереснее, чем мастурбация), но сейчас приняли массовый характер (едва ли не каждый месяц рекламные ролики Xbox или PlayStation кого-нибудь, да оскорбляют — вплоть до международного скандала). Насилие в Carnageddon и Mortal Combat никогда не воспринималось всерьез. Сейчас у меня складывается впечатление, что геймдизайнеры потеряли чувство меры и не видят границу между смешным и обидным, дозволенным и недозволенным. Они словно испытывают геймеров, предлагая им все более и более спорные идеи. Будто ребенок, отрывающий лапки мухе, чтобы проверить, на каком этапе она перестанет цепляться за жизнь. Не так давно тошнотворный кинофильм «Борат» прошелся по чувствам зрителей из СНГ. Судя по трейлерам экранизации Postal, этот фильм будет воспринят ровно так же, но уже во

всем мире. А ведь многие его непременно свяжут с миром компьютерных игр и сочтут показательным примером так называемого «игрового искусства». Винить режиссера, печально известного Уве Болла, вряд ли стоит. Винс Дези, создатель Postal, очень негативно отзываясь о сценарии — дескать, он подвергся слишком серьезной цензуре. Дескать, фильм должен был начинаться с кадров о том, как девочка-школьница делает минет большому жирному негру, и в этот момент их обоих разносит на куски очередь из крупнокалиберного пулемета. И эту замечательную сцену безжалостно вырезали. Зато сколько всякого разного и интересного ждет нас в Postal 3 (все равно его запретят в половине стран, так что можно ничем себя не ограничивать)! Об этом мы пока не имеем права говорить (ну и без применения), но поверьте, что с фантазией у Running with Scissors и «Акеллы» все в порядке. Попробуйте пока поразмышлять на досуге о том, какую роль геймдизайнеры могли ответить бурундукам. Разговоры о свободе творчества и том, что геймдизайнеры ничего не имели в виду плохого в очередной жестокой и аморальной игре, в последнее время все больше напоминают риторику

современных фашистов. Дескать, то, что они носят одежду со свастикой, ничего не означает: это древний индийский символ, к Гитлеру отношения не имеющих. И обижать никого не должен. Может быть. В каждом конкретном случае надо разбираться отдельно. Но если нацепляете на себя свастику — будьте готовы к тому, что однажды не очень разбирающийся в современных модных течениях ветеран даст по голове костылем. Конечно, игр, в самом деле (а не в воображении Джека Томпсона) перешедших черту, очень мало. Может быть, их пока еще на рынке вовсе нет. Но даже одна-единственная способна нанести колоссальный ущерб репутации компьютерных и видеоигр. Вспомните историю с «кофейным модом» к Grand Theft Auto: San Andreas: тогда из-за дурацкой шутки программистов под угрозой оказался престиж ESRB — организации, выставяющей рейтинги игр в США и напрямую противостоящей нападкам на индустрию. Пока наши критики выглядят смешно (как, например, в истории с Resistance: Fall of Man), мы можем посмеиваться над их угрозами. Как только они смогут опереться на реальные факты — тут-то и начнутся проблемы.



КОСТИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОВВЕДЕНИЯ:

- 20 НОВЫХ ТЕКСТОВЫХ КВЕСТОВ!
- 27 НОВЫХ КЛАТ 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 ПОТЯСАЮЩИЕ 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.





Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

РЕКВИЕМ ПО ИЛО

С Появлением Xbox Live Arcade и Virtual Console число переизданий классических игр принимает угрожающие размеры. Как бы замечательна ни была возможность пройти на Wii весь сериал Zelda от начала и до конца, наряду с настоящими шедеврами зачастую из закров истории откапывается такое, про что лучше и не вспоминать. Да еще стоит столько же. Но поговорим мы о более традиционном способе воспользоваться популярностью культовой игры – римейках.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



В 1996 году у матери на работе появляется новехонький «Пентиум» с тактовой частотой, страшно сказать, 133 мегагерца. Конечно, столь мощный агрегат нельзя было оставлять без дела, и началось: Hexen, Duke Nukem 3D, Quake... Все это продолжалось до тех пор, пока более продвинутый товарищ не притащил несколько дискеток и с видом священнодействующего жреца не установил на компьютер UFO. Бооольшая ошибка. Сперва новая забава показалась не ахти: архаичное разрешение, обилие непонятных кнопок и надписей на английском. Потом десант чужих высадился в Джакарте, отряд новобранцев с только заложенной восточноазиатской базы отправился отражать нападение, и следующие минут сорок превратились в душераздирающий фантастический триллер. Мелькающие на границе видимости неясные тени, выстрелы из ниоткуда, первое столкновение с зомби, побелевшее от напряжения лицо друга... Даже ему, ветерану версии для Spectrum, порой приходилось нелегко. А как обидно было, играя без сохранений, потерять по глупости прокачанного полковника...

UFO: The Enemy Unkown (она же X-COM) – одна из тех игр, про которые часто говорят: «Вот ее бы, да на современном движке, ах, что за чудесная вещица получилась бы». Чешская Altar, компания, которой выпало поддерживать сериал, тем не менее, упорно движется своим путем. Набивая шишки, вызывая негодование фанатов, но продвигая новый подход и графический стиль. С третьей попытки, в Afterlight, вода таки подточила камень – вряд ли кто сочтет ее плохой игрой.

История другого проекта не столь радостна – после пяти лет разработки UFO: Extraterrestrials увидела свет и лучше бы, пожалуй, она этого не делала. С одной стороны, не очень красиво критиковать творение полулюбительской команды энтузиастов Chaos

Concept, располагающих мизерным бюджетом. С другой – продается «Последняя надежда» за те же деньги, что «Прозрение» (почти 400 рублей, между прочим), и с точки зрения потребителя вполне правомерно сравнивать обе чешские игры. Дело даже не в допотопной графике и непрофессиональных иллюстрациях – хоть и странно, если не сказать больше, спустя 14 лет выпускать римейк, не сильно отличающийся от оригинала картинкой (справедливости ради, X-COM была очень красивой для своего времени). Все гораздо глубже. Хоть игровую индустрию и принято упрекать в отсутствии развития и засилье сиквелов и клонов, она со скрипом, но эволюционирует. И многое, что воспринималось нормально в 1994 году, сейчас выглядит устаревшим и неудобным. С этой точки зрения Extraterrestrials с ее слепым следованием оригиналу утомляет и местами даже раздражает. Мы избалованы Windows, привыкли к контекстному меню, drag'n'drop, к тому, что интерфейс программы помогает, а не выступает в качестве дополнительного противника. Почему нельзя назначить сразу всех ученых на проект и приходится добавлять их по одному?

Или вызвать правой кнопкой мыши окошко с характеристиками предмета, а не лезть для этого в Уфопедию и продирается через страницы графомании, еще и не всегда дающей внятное описание? Или отфильтровать списки покупки и продажи – оружие, сотрудники, техника? Если как следует копаться, таких «почему» найдется еще больше. В тактическом режиме дела не лучше – да, все мы знаем и ценим, что X-COM была одной из первых и лучших, но ведь прошло 14 лет! Жанр изменился и обогатился, бойцы научились ползать, перелезать через заборы и оконные проемы, продолжать движение в заданную точку на следующем ходу, стрелять в определенную часть тела – это только что касается боевой части! А ведь есть еще и ролевая составляющая – персонажи сегодняшних тактических игр обзавелись характерами и перками, комментируют происходящее и вообще всячески стараются не выглядеть бездушным пушечным мясом. С появлением у врагов слуха стали возможны скрытные операции, а не только миссии в духе «убить все живое» или восхитительная находка дизайнеров Silent Storm – стрельба сквозь стены и потолки. Надо ли говорить, что

самое, гхм, увлекательное занятие в Extraterrestrials, как и встарь, – охота на последнего алиена. Римейки заслуженных хитов можно и нужно делать. Но если уж браться за столь ответственную задачу – нельзя подходить к ней спустя рукава и бояться инноваций. Правильные изменения фанаты не отвергнут, а только поприветствуют. Хороших примеров – тьма. В этом номере мы написали про «юбилейный» Tomb Raider, а сотрудники дискового отдела прямо сейчас проходят замечательную демоверсию Prince of Persia Classic, скачанную с Xbox Live Arcade. Можно вспомнить Counter-Strike Source, Final Fantasy III для DS и Resident Evil для GameCube. Ни в одной из них «подтяжка лица» не ограничилась только заменой графики (хотя и это сделано отлично) – добавлялись новые уровни, дорабатывались старые, устранялись недостатки оригинала. Ни тем ни другим UFO: Extraterrestrials похвастаться не может. Чего именно не хватило сотрудникам Chaos Concept – финансирования, смелости создать что-то свое, просто творческой энергии, доподлинно неизвестно. Но, как бы то ни было, чертовски жаль. Единственной отрадой снова остается КПК и Pocket UFO.



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.



ФИРМА "1С"

СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ
Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главы
незаконного вооруженного бандформирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

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

ИМЕТЬ ЛИБО СВЕДЕНИЯ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ ИЛИ
СРОЧНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ

***СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!**

7.62mm



APEIRON



APEIRON

Реклама

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.

Иллюстрация: Евгений «Jonik» Манушев jonik@yandex.ru

ИГРОВАЯ МУЗЫКА ЧАСТЬ 3: ЗА ПРЕДЕЛАМИ ИГР

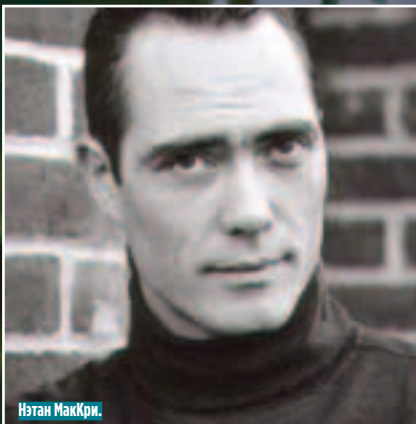


Автор:
Дмитрий Посигелов
<http://pasya.livejournal.com>

КАК ВОЛЬНЫЕ ХУДОЖНИКИ, ТАК И ШТАТНЫЕ КОМПОЗИТОРЫ ИГРОВЫХ КОМПАНИЙ НЕРЕДКО ПРОБУЮТ СИЛЫ В СОЛЬНОМ ТВОРЧЕСТВЕ, СТРЕМЯСЬ ПОКАЗАТЬ МИРУ НОВЫЕ ГРАНИ СВОЕГО ТАЛАНТА ИЛИ ВОПЛОТИТЬ ИДЕИ, КОТОРЫЕ ОСТАЛИСЬ ЗА РАМКАМИ ЗАКАЗНЫХ ПРОЕКТОВ. ВЛИЯЕТ НА РЕШЕНИЕ ВЫПУСТИТЬ СОБСТВЕННЫЙ АЛЬБОМ И ЖЕЛАНИЕ СДЕЛАТЬ ПРОИЗВЕДЕНИЯ ДОСТУПНЕЕ ДЛЯ СЛУШАТЕЛЕЙ. ЕСЛИ В ЯПОНИИ ОТДЕЛЬНО ОТ ИГРЫ ИЗДАЕТСЯ ДО 90% САУНДТРЕКОВ, В ПРОЧИХ СТРАНАХ ТАКОЙ ЧЕСТИ УДОСТАИВАЮТСЯ ЛИШЬ 40%. ВСЕМУ ВИННОЙ РАВНОДУШИЕ ИЗДАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ЧАСТО ВОСПРИНИМАЮТ МУЗЫКУ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО КАК ПРИЛОЖЕНИЕ К ТЕМ ИГРАМ, ГДЕ ОНА ЗВУЧИТ; О ПУБЛИКАЦИИ ОТДЕЛЬНОГО ДИСКА РЕЧЬ ПОЧТИ НЕ ЗАХОДИТ. НО БЕЗ ИХ РАЗРЕШЕНИЯ РАСПРОСТРАНЯТЬ СОЧИНЕННЫЕ К ПРОЕКТУ МЕЛОДИИ АВТОР НЕ ВПРАВЕ. ИМЕННО ИЗ-ЗА ЭТОГО МНОГИЕ ДОСТОЙНЫЕ ТВОРЕНИЯ ТАК И ОСТАЮТСЯ БЕЗ ВНИМАНИЯ ШИРОКОЙ ПУБЛИКИ.

Вместо справочника

- www.game-ost.ru
Единственный русскоязычный ресурс об игровой музыке.
- www.music4games.net
Главный англоязычный ресурс об игровой музыке.
- www.gamemusic4all.com
Блог о группах, исполняющих кавер-версии игровых композиций.
- www.demoscene.ru
Российский портал о демосцене.



Нэтан МакКри.

Кадр из клипа Акиры Ямаоки «iFUTURELIST».

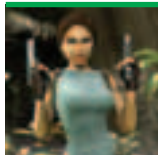


Самым плодовитым из композиторов оказался норвежец Бьёрн Линн, начавший сольную карьеру в 1992 году. Его дискография насчитывает 18 альбомов, изданных на физических носителях (CD Audio и DVD Audio), и примерно столько же распространяемых только через онлайн-сервисы по продаже музыки в цифровом формате. Бьёрн Линн – мультиинструменталист, что позволяет ему сочинять произведения самых разных стилей и направлений. Перечислять все его эксперименты – неблагодарный труд. Куда красноречивей о разнообразии Линна говорят избранные отрывки с его дисков, найти которые можно на сайте www.lynnemusic.com. В прошлом году он выпустил альбом «космической» музыки *Beneath Another Sky*, который продолжает идеи альбома *Colony* 2002 года.

А самый большой успех Бьёрна – транс-проект *Divinorum*, под маркой которого выпущено три диска. С названием *Divinorum* связан курьёзный случай. Как-то раз им намеренно воспользовались какие-то мексиканские музыканты, дабы снискать свою порцию славы. Успехами может похвастаться и Крис Ренна, бывший ударник из *Nine Inch Nails* Трента Резнора (в игровой среде Трент известен как автор саундтрека к *Quake*). Закончив работу над недавно переизданной звуковой дорожкой к *American McGee's Alice* (2000), Крис основал группу *Tweaker*, которая играет инструментальный рок, электронику и индастриал; в мелодиях безошибочно угадывается влияние музыки Резнора. Исполнять немногочисленные песни Крис всегда приглашал таких известных вокалистов, как Вилл Олдхем, Дэвид Сильвиан и

Роберт Смит (*The Cure*). Новый альбом увидит свет в этом году, подробности ищите на www.tweaker.net. А вот Мартин Айвесон, один из бывших композиторов студии *Core Design* (*Fighting Force*, *Tomb Raider: Angel of Darkness*), похоже, совсем отошёл от игр: основал звукозаписывающий лейбл, диджействует под псевдонимом *Atjazz* (www.atjazz.co.uk). На жизнь тоже не жалуется. Американский композитор Майкл Бросс (*Oddworld: Stranger's Wrath*), на чье творчество сильно повлияла электронная музыка и саундтреки к всевозможным фильмам, в прошлом году выпустил альбом *Everything is Now* (половина треков выложена на www.myspace.com/michaelbross). Сейчас Майкл готовит новый «сольник» и попутно трудится над не анонсированной MMO компанией *Red 5 Studios*, чьи основатели

руководили разработкой *World of Warcraft*. Готовится отправиться в «одиночное плавание» и британец Нэтан МакКри (www.mccreemusic.com), автор непревзойдённых саундтреков к первым трём выпускам сериала *Tomb Raider*. В 1998 году, на пике карьеры, Нэтан совершил непростительную ошибку – ушёл из *Core Design*, собираясь заниматься музыкой для кино. Подобно другим, он основал свою студию, но с тех пор написал всего несколько звуковых дорожек к провальным играм и фильмам, названия которых не скажут вам ни о чём. Сейчас Нэтан работает под крылом компании *DNA Music Limited*, выступающей посредником между композиторами и заказчиками, и собирает материал для чилл-аут альбома. В него войдут композиции из различных короткометражек и мелодии из *Tomb*



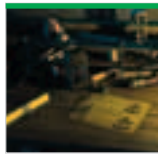
1
Tomb Raider:
Anniversary

Для ремейка Tomb Raider Троелз Фолманн полностью переписал оригинальные саундтреки Натана МакКри — огненно-беспроигрышный вариант. Другой крупной работой Фолманна стала музыка к The City of Metronome.



2
Hellgate: London

Все, что за последнее время написал гуэт Саши Дикисияна и Криса Веласко, резало слух. Остается надеяться, что их дорожка для одной из самых ожидаемых игр не подкачает.



3
Pieces of Eight

Композитор «Шорохов» (Scratches) взялся за новую независимую разработку.



4
Metal Gear Solid 4:
Guns of the
Patriots

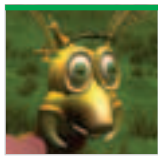
В секретных списках компании Konami композиторами значатся маэстро Гарри-Грегсон Уильямс и некий Нобуко Тогга, автор нескольких треков к Metal Gear Solid: Portable Ops.

Raider (отдельно саундтреки первых трех частей никогда не издавались). Вот уже пару лет над «дебютником» трудится Джеспер Кид (www.jesperkyd.com). Он начал работу над ним в Нью-Йорке вместе с саунд-продюсером и живыми музыкантами в 2005



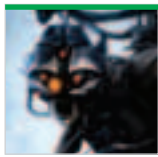
5
Fallout 3

Музыку к продолжению культовой игры напишет все тот же Марк Морган — человек без прошлого. Кроме игрографии, о нем ничего не известно.



6
Spore

К работе над новой игрой Уилла Райта привлечен легендарный музыкант Брайан Ино, тридцать лет назад пригумавший стиль «эмбиент».



7
BlackSite:
Area 51

Паросный оркестровый саундтрек с примесью популярных электронных стилей написали Рог Эбернети и Джейсон Грэйвс (Rise & Fall: Civilizations At War, Star Trek: Legacy). Разработчики не исключают, что Крис Ренна, автор большинства композиций оригинальной Area 51, засветится и в сиквеле.



8
Gears of War

Героический оркестровый саундтрек должен был выйти на CD одновременно с игрой. Ошибка будет исправлена в первых числах июня.

году, а продолжил доводить до ума в новой студии в Лос-Анджелесе в 2006 году. По логике, альбом должен появиться уже сейчас, но вот незадача: не затеряется ли он в чередующихся релизов? Ведь в этом году появятся игры Kane and Lynch: Dead Men, Unreal



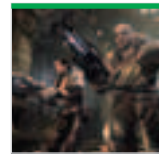
9
Kane & Lynch:
Dead Men

Новинку от создателей Hitman по-прежнему озвучивает экспериментатор Джеспер Кид. Обещается драматичная оркестровка и техно с гитарными риффами.



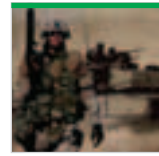
10
Halo 3 и Halo Wars

Прогнозируемый успех корпорации Microsoft, которая на радостях выпускает специальную версию mp3-плеера Zune с музыкой и видеоматериалами игр сериала Halo.



11
Unreal
Tournament 3

Александр Брендон (Unreal, Deus Ex), Кевин Рипл (Gears of War, Huxley) и Джеспер Кид (Hitman) обещают жаркую схватку симфонической и электронной музыки.



12
Warfare

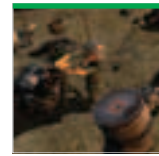
Стильную электронную музыку к отечественной стратегии в реальном времени написали композиторы, не нуждающиеся в представлении: Александр Шукаев («Код доступа: Рай», «Власть закона»), а также MoozE (Firestarter, S.T.A.L.K.E.R.) совместно с гитаристом группы Lumen.

Tournament 3, The Chronicles of Spellborn, Assassin's Creed с музыкой Кида. А осенью на большие экраны выйдет экранизация Hitman. Впрочем, это уже совсем другая история. По словам композитора, на диске преобладают ударные инструменты, но танцевальным его



13
«Не время для
граконов»

Игру по мотивам фэнтезийного романа Сергея Лукьяненко и Ника Перумова озвучивает TriHorn Production — студия известного российского композитора Виктора Краснокутского.



14
Глюк'Оза:Action!

Смесь рок-н-ролла и блюза для виртуальных похажений «девочки-глюкозки» написала питерская студия Strategic Music. Одна из композиций сочинена под впечатлением от известной песни певицы.



15
«Коллапс»

Многообещающую украинскую разработку подкрепил мощный саундтрек от брейк-бит коллектива New Tone.



Гарри-Грегсон Уильямс:
«И чем бы вас удивить в MGS 4?»

назвать нельзя. Джесперу очень пригодился опыт, полученный в игровой индустрии; он обещает, что вольные сочинения понравятся всем поклонникам. Альбом будет опубликован под маркой клубного проекта Кида, Deftronic. Томми Талларико (Earthworm



Бьери Линн погарили свой голос «Червякам» (Worms).



Томми Талларико несет игровую музыку в массы.



Бравые ребята Саша Диксиан и Крис Веласко (Dark Messiah of Might and Magic, TMNT, Stranglehold).



Майкл Бросс: «Прочь от меня, нечистая сила!»

Где купить?

- www.play-asia.com
Крупнейший азиатский магазин мультимедийной продукции. Внушительный каталог игровой музыки.
- www.gamemusic.com
Магазин специализируется в основном на музыке из популярных японских игровых сериалов и аниме.
- www.vgmworld.com
Исключительно музыка из японских игр, много редких коллекционных изданий.
- www.otaku.com
И опять японская игровая музыка.
- www.amazon.com
Найти и заказать что-либо можно без труда, но вот с доставкой в Россию бывают трудности. В этих случаях на помощь приходит отечественный магазин www.bolero.ru, который любезно привезет любой товар с Amazon за дополнительную генешку.
- www.sumthing.com
Американский звукозаписывающий лейбл, приоритетным направлением которого является издание игровой музыки. Как легко догадаться, японской музыки тут нет. Саундтреки можно также приобрести в цифровом виде на www.sumthingdigital.com.
- www.synsoniq.de
Немецкий лейбл и одновременно крупнейший европейский магазин игровой музыки.
- www.plegion.ru
Российский магазин с приличным ассортиментом не только японской игровой музыки.
- www.ea.com/eatrx
Electronic Arts прогают музыку к своим играм в цифровом виде самостоятельно.

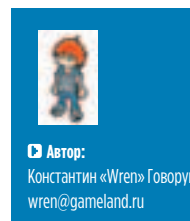
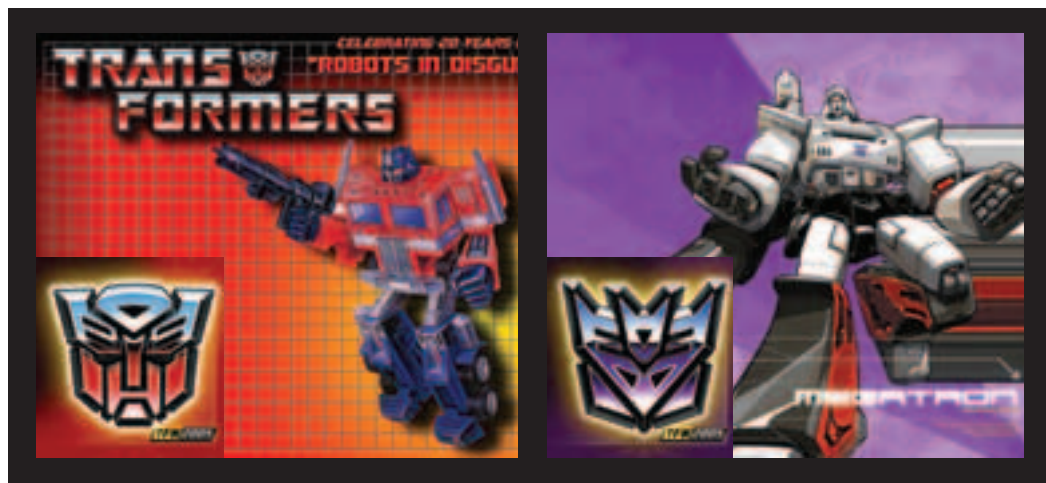
iFUTURELIST не имеет общего с Silent Hill – это сборник ремиксов на композиции, написанные Акирой Ямаокой для танцевальных игр.

Jim, Crash Bandicoot, Advent Rising) никогда не выпускал «солнышков», но лишь потому, что у него есть более глобальный проект – концерты Video Games Live (www.videogameslive.com). На них игровые композиции звучат в исполнении симфонического оркестра и хора. Томми и его друг Джек Волл (Myst III: Exile, Myst IV: Revelation, Myst V: End of Ages) развозжат по всему миру, даря слушателям возможность услышать знакомые мелодии в новой обработке или же открыть для себя интересные произведения – что может быть лучше? Не остаются в тени и японские композиторы. В 2005 году

Норихико Хибино выпустил первый самостоятельный альбом Akashi – смесь джаза, симфонической и электронной музыки. На нем чередуются вокальные и инструментальные треки (свой стиль Норихико называет «metallized symphonic jazz»). Akashi – наглядный пример того, как можно доработать музыкальный материал Metal Gear Solid. На диске звучат экшн-треки в стиле MGS, а песня «Against This World», скопированная с «Snake Eater» из MGS 3, ничем не хуже популярных радиохитов. И самое главное – всё это исполняется живьем. Норихико Хибино продолжает гастроли по Японии, но вестей о новом

альбоме пока нет. Кроме того, неизвестно, причастен ли он к четвертой части MGS – его имя в списке композиторов игры пока что отсутствует. Одним из самых громких сольных релизов прошлого года стал диск Акиры Ямаоки iFUTURELIST, который не имеет общего с Silent Hill, а представляет собой сборник ремиксов на композиции, написанные Ямаокой для танцевальных игр Beatmania и Dance Dance Revolution. Несмотря на слово «future» в названии, iFUTURELIST выдержан в ретро-стиле с присущими ему шумами и потрескиваниями винила. В поддержку альбома был снят видеоклип, так что Ямаока хоть

чуть-чуть, но приблизился к статусу поп/рок-звезды (нужное подчеркнуть). Кроме того, он часто диджит в ночных клубах, пусть и пока только в родной Японии. Ряд живых выступлений обещает Джеспер Кид, Томми Талларико осваивает новые территории для Video Games Live, а MTV награждает самых талантливых композиторов. Лет через пятнадцать игровая музыка будет постоянно крутиться на радио и звучать в клипах, а новости из жизни композиторов мы прочтем на страницах желтой прессы. В это верится с трудом, но всё идет именно к этому. **CT**



ВСЕЛЕННАЯ РОБОТЫ-ПРИШЕЛЦЫ СРЕДИ НАС «ТРАНСФОРМЕРОВ»

В начале девяностых плоды западной массовой культуры, сдерживаемые до поры до времени железным занавесом, добрались-таки до детей моего поколения. Черепашки-ниндзя, «Роботек» и «Трансформеры» превратили бывших октябрят и пионеров в верных рабов западной (а затем – и японской) мультипликации, выкрикивавших на переменах непонятное «Кавабанга!» или «Трансформация, активация, слияние!». Современным детям сложно себе представить, насколько серьезно можно относиться к коллекционированию наклеек с трансформерами, зачем месяцами искать на вещевых рынках официальные модели роботов от Hasbro и отчего нормальные и здоровые ребята отказывались летом уезжать на дачу, где не принимался сигнал Шестого телеканала, транслирующего любимый сериал.

В наши дни у детей нет дефицита в объектах для поклонения, из-за чего трепетное отношение к каждому конкретному анимационному сериалу почти исчезло. Не посмотрел новую серию *Shobits* на MTV? Не беда, ее можно скачать в файлообменных сетях.захотелось купить фигурку с любимым персонажем? Два клика в интернет-магазине – и вскоре ее доставят прямо на дом. Кто поверит в то, что пятнадцать лет назад я скупал жвачки с «Трансформерами» целыми коробками – в надежде на то, что среди сотен наклеек я найду ту одну-единственную, с Оптимусом Праймом? Сейчас гораздо проще найти в Сети нужную иллюстрацию и повесить себе на рабочий стол. Наконец, сейчас сериалов – вернее, кросс-форматных выдуманных вселенных, – стало слишком много, и когда-то единая армия поклонников иностранных мультфильмов, показываемых по нашему телевидению, раскололась на десятки меньших групп по интересам. В середине девяностых редко приходилось объяснять, кто такие автоботы и десептиконы. Сейчас даже «Южный парк» с «Симпсонами» не могут похвастаться аналогичной известностью.

Третья Кибертронская война роботов

С чего же все началось? Когда-то, давным-давно на планете Кибертрон началась война между двумя группировками разумных роботов – автоботами и десептиконами. И те и другие называются трансформерами, поскольку умеют превращаться из роботов в альтернативные формы. Обычно это средства передвижения – автомобили, танки, самолеты, космические корабли. Спустя много лет война истощила энергетические ресурсы Кибертрона. Тогда автоботы во главе с Оптимусом Праймом снарядили космический корабль «Ковчег» и отправились в глубины космоса на поиски нового пристанища. Десептиконы во главе с Мегатроном попытались перехватить «Ковчег», пристыковались к нему и ворвались на борт. В результате корабль получил повреждения и потерпел катастрофу на ближайшей планете – доисторической Земле. Все трансформеры потеряли сознание.

Четыре миллиона лет спустя извержение вулкана разбудило компьютер корабля, и ремонтный модуль восстановил десептикона по имени Деформер (Skylwarp), придав ему форму современного земного истребителя F-15 Eagle. Тот, в свою очередь, оживил всех соратников, после чего они отправились на поиски источника энергии, которую можно конвертировать в энергон (универсальное топливо для трансформеров). Перед уходом десептикон Скандалист (Starscream) выстрелил в корпус «Ковчуга» – эдакий прощальный салют погибшим автоботам. Однако удар по кораблю сдвинул с места тело Оптимуса Прайма, ремонтный модуль смог восстановить его, а затем – и всех остальных автоботов. Так чужая война продолжилась на Земле...

Кто все эти роботы?

Тут следует сделать небольшое уточнение. Сюжеты комиксов и различных анимационных сериалов «Трансформеры» иногда сильно противоречат друг другу, сохраняя при этом имена и внешний вид главных



Займствования

Для мира «Трансформеров» Hasbro заимствовала игрушки не только из ассортимента Hasbro. Например, Омегагор (Omega Supreme) был куплен у компании ToyBox, и в оригинале называется Mechabot 1. Такими же чужаками для мира являются Shockwave, Jeffire, Omega Supreme, Roadbuster, Whirl, Chop Shop, Venom, Barrage и Ransack. Любопытно, что лицензия на их образ у Hasbro гавно истекла, поэтому компания не имеет права переиздавать фигурки времен 80-х годов и была вынуждена придумать для тех же персонажей новый дизайн.



Трансформеры в России

В нашу страну трансформирующиеся роботы пришли в начале девяностых. Первым сериалом, продемонстрированным у нас, оказался Masterforce. Большинство имен трансформеров было адаптировано для русского языка. Без отсылок переводчики обошлись только с лидерами фракций – Оптимусом Праймом, Мегатроном и Гальватроном.

Примеры имен из оригинального сериала:

Скандалист – Starscream
 Бархан – Soundwave
 Взрывала – Shockwave
 Громовержец – Thundercracker
 Деформер – Skywarp
 Омегагор – Omega Supreme
 Ветропоз – Powerglide

Примеры имен из Masterforce:

Коготь – Hawk/Hook
 Волнорец – Waverider
 Фугас – Landmine
 Сайрон – Siren
 Веточка – Nightbeat
 Грива – Hosehead
 Хром – Chromedome



героев. К примеру, Оптимус Прайм из оригинального сериала, из Transformers: Robots in Disguise и из «Юникронской» трилогии (Transformers: Armada, Transformers: Energon и Transformers: Cybertron) – три разных существа. Бывает и так, что логические неувязки появлялись из-за неточностей перевода (как с английского на русский, так и с японского на английский), неверного порядка показа сериалов. Например, в японском сериале Transformers: Super-God Masterforce нет Оптимуса Прайма. Главный герой и командир автоботов – обычный водитель грузовика Гинрай, которому лишь достался корпус робота, предназначавшийся Оптимусу Прайму. И все же основные сюжетные идеи остались неизменными с 1984 года. Автоботы и десептиконы сражаются друг с другом. Автоботы – за мир и справедливость, десептиконы жаждут свободы и власти. И те, и другие на Земле – случайные гости, поэтому у нас они маскируются под обычную человеческую технику (отсюда – слоган сериала «Robots in Disguise», «замаскированные роботы»). Для сравнения, живя на Кибертроне, трансформеры превращались в «инопланетные» автомобили и самолеты, а активированные еще в доисторическую эпоху диноботы были вынуждены мимикрировать в тиранозавров и птеродактилей. Цель и автоботов, и десептиконов – восстановить свою пришедшую в упадок цивилизацию. Именно это и происходит в конце сериала Beast Machines: Transformers – последнего

во вселенной оригинальных «Трансформеров» 1984 года. Впрочем, лишь самые-самые закоренелые поклонники мира знают, как именно связаны между собой те или иные ленты и в чем они друг другу противостоят.

Чем эти роботы лучше григгов?

Так уж вышло, что «Трансформеры» сочетают в себе сразу несколько удачных и популярных в народе тем (даже если не считать «пришельцев из космоса» и «гигантских боевых роботов»). Прежде всего, это теория заговора. Зрителю «Трансформеров» несложно представить себе, что автоботы и десептиконы и вправду существуют – просто человеческие правительства не знают об этом, либо скрывают правду от населения. В отличие от привычных по комиксам супергероев, автоботы не афишируют свою деятельность, а десептиконы не ставят перед собой цель захвата Земли. Человечество предстает эдакой заштатной страной третьего мира в эпоху противостояния двух сверхдержав, а немногие люди, участвующие в конфликте, – добровольцами, рискующими жизнью во имя убеждений. Их право на сознательный выбор стороны (практически отсутствующее в классическом сюжете «наши против злодеев») – важная часть духа «Трансформеров». В наибольшей степени она проявилась в японских ответвлениях сериала (где роль роботов-пришельцев была низведена до минимума, а трансформерами напрямую управляли люди), но даже американские комиксы и

анимационные сериалы оказались куда сложнее и глубже, чем типичные западные мультики о космических войнах и супергероях. Бесконечные стычки автоботов и десептиконов больше напоминают рыцарские поединки, нежели тотальную войну на уничтожение. К тому же, армии обеих сторон насчитывают всего несколько десятков бойцов, и «пушечное мясо» (вроде японских сил самообороны в «Евангелионе») обе стороны не используют. А в третьем сезоне оригинального сериала десептиконы и автоботы и вовсе забывают ненадолго о противоречиях и объединяют усилия в борьбе с новой угрозой – совсем уж «злодейской» инопланетной расой квинтессонов. Та же идея прослеживается и в поздних продолжениях сериала, вроде Transformers: Energon.

Рождение роботов

Когда я и мои сверстники следили за приключениями Оптимуса Прайма и Мегатрона, мы и представить себе не могли, как появился на свет сериал «Трансформеры». В отличие от тех же «Черепашек», он именно родился сам собой, а не был придуман конкретным человеком. В начале 1980-х годов мир аниме и игрушек покорили гигантские роботы. Именно тогда стартовали саги Gundam и Macross, и любые огромные человекоподобные боевые машины, воюющие друг с другом, шли на ура. Серия игрушек Diaclone от Takara стартовала в 1980 году, в ее рамках были представлены роботы, пилотируемые миниатюрными людьми, и умеющие трансформироваться в разного рода футуристические боевые машины. К слову, в числе ее создателей были дизайнеры Сёдзи Кавамори и Кадзатика Мицутаке, которые позже принимали участие в работе над сериалом Macross. Однако внимание потребителей все больше привлекали правдоподобные миры. В них боевые роботы представляли сложными, но все же понятными нам машинами, а не волшебными существами в железной броне. И чем ближе они к современному нам миру и современной же технике – тем лучше. Дизайнеры японской компании Takara уловили эту тенденцию и расширили линейки игрушек Diaclone и Microman. В 1982 году в линейке Diaclone появился набор трансформеров-автомобилей (Car Robots), а затем и другие роботы, умеющие маскироваться под обычную технику (как гражданскую, так и боевую) конца XX века с фигуркой человека в качестве пилота. В набор Micro Change из серии Microman вошли бытовая техника и другие обычные для

нашей жизни предметы, также превращающиеся в роботов. И тот, и другой продвигались под слоганом «Real & Robot» (то бишь, комбинация реального объекта и выдуманного робота). Американская компания Hasbro обратила внимание на популярный в Японии игрушки и лицензировало их для американского рынка. Чтобы не путать потребителей, Hasbro объединила наборы, придумала для них название The Transformers, а затем – изобрела весь мир «Трансформеров». Большая часть героев «Трансформеров» была позаимствована именно из Car Robot, в том числе – большинство автоботов и десептиконов, диноботы, инсектиконы, конструктиконы. Некоторые из них снабжались кабинками для отсутствующих игрушечных пилотов – наследие Diaclone. По мере роста популярности новой торговой марки и связанного с ней мира, Takara подстраивалась под нее, постепенно отказалась от фигурок пилотов, а в 1985 году и вовсе прекратила производство игрушек серии Diaclone в Японии, сосредоточившись на The Transformers. Так «Трансформеры» вернулись в Японию в слегка измененном виде. Так что собственно анимационный сериал «Трансформеры» стартовал как рекламная поддержка набора пластиковых игрушек от Hasbro, составленного из не имеющих друг к другу отношения роботов миров Diaclone и Microman. Автобот Skyfire – это и вовсе VF-1 Valkyrie из «Макросса», а Whirl и Roadbuster позаимствованы из сериала Dorvack.

Роботы и мегвеги

В России «Трансформеры» демонстрировались в неверном порядке: сначала японские сериалы Super-god Masterforce, Headmasters и Victory, затем часть сезонов оригинального американского мультсериала и часть же сезонов обновленной его версии. Из-за этого то, что весь мир называет «первым поколением Трансформеров», у нас зачастую ошибочно именуют вторым. Оригинальные игрушки от Hasbro в Россию завозились редко, и пользовались большим спросом. Наверное, самая распространенная из них – Blitzwing из первого поколения с тремя формами: робот, танк, истребитель. Опубликовав его фотографию в своем Живом Журнале (darkwren.livejournal.com), я тут же получил два десятка комментариев в духе: «А у меня в детстве тоже был такой». Также, по слухам, в широкой продаже были Deathsaurus («Смертоносец») и Star Saber («Истребитель») из сериала Victory.

Хронология анимационных сериалов

The Transformers (1984–1987, США)

Так называемое «первое поколение» состоит из четырех сезонов. Сначала автоботами руководит Оптимус Прайм, десептиконами – Мегатрон. В третьем их сменяют Родигус Прайм и Гальватрон, и начинается война с квинтессонами. К первому же поколению можно отнести полнометражный мультфильм Transformers: The Movie (своего рода мостик между вторым и третьим сезонами).

Transformers: The Headmasters (1987, Япония)

Вольное японское продолжение американских «Трансформеров» развивает идею об отдельном существовании «тела» робота и его головы (превращающейся в человека). В России транслировался под названием «Властоголовы».

Transformers: Super-God Masterforce (1988, Япония)

Продолжение The Headmasters, рассказывает об автоботах и десептиконах, скрывающихся на Земле в облике людей, и появлении Воинов великой силы.

Transformers: Victory (1989, Япония)

Действие происходит несколькими годами позже Super-God Masterforce, лидерами десептиконов и автоботов становятся Deathsaurus («Смертоносец») и Star Saber («Истребитель»).

Transformers: Zone (1990, Япония)

Последняя часть японской ветви «Трансформеров» первого поколения. К сожалению, сериал не удалось завершить, и в природе существует только одна серия.

Transformers: Generation 2 (1992, США)

Для рекламной поддержки второго поколения игрушек компания Hasbro отобрала около 50 лучших серий из первых трех сезонов старых «Трансформеров» и перевыпустила их под новым названием и с добавлением компьютерных эффектов (например, «космический голокуб», играющий роль рассказчика).

Beast Wars: Transformers (1996–1997, Канага)

Новый сериал о роботах, превращающихся в зверей. Сохранены многие старые имена и основная идея о противостоянии автоботов и десептиконов (здесь – предаконов), но не более того. Формально он не противоречит всем предыдущим сериалам, поскольку речь здесь идет о доисторической Земле. Любопытно, что во время событий Beast Wars корабль «Ковчег» с Оптимусом Праймом и Мегатроном на борту уже находится на планете.

Beast Wars II (1998, Япония)

Вольное японское продолжение Beast Wars.

Beast Wars Neo (1999, Япония)

Еще одно вольное японское продолжение Beast Wars.

Beast Machines: Transformers (1999–2000, Канага)

Возвращение героев Beast Wars на Кибертрон. Наиболее спорный сериал о «Трансформерах»: сценаристы решили сделать его наиболее серьезным (называя его «эпическим религиозным произведением», в котором речь идет о том, как роботы уживаются с обретенной на Земле живой плотью), однако многие фанаты в штыки приняли их идеи. Наконец, это последний сериал во вселенной оригинальных «Трансформеров».

Transformers: Robots in Disguise (2000, Япония)

Первый сериал, полностью противоречащий оригинальным «Трансформерам». Он заново рассказывает о появлении автоботов и предаконов на современной нам Земле.

Transformers: Armada (2002–2003, США)

Вторая попытка создать с нуля вселенную и мифологию «Трансформеров». Главная новинка – появление третьей фракции, мини-конов. Они нужны, чтобы сливаться с телами больших роботов и усиливать их, посему и автоботы, и десептиконы стараются привлечь в свои ряды как можно больше малышей. Armada – первая часть так называемой «Юникронской трилогии».

Transformers: Energon (2004, США)

Прямое продолжение Armada, где автоботы, десептиконы и люди вместе добывают энергон (основной вид топлива трансформеров) и воюют с инопланетянами.

Transformers: Cybertron (2005, Япония)

В оригинале это японский сериал Transformers: Galaxy Force, не имеющий прямого отношения ни к первому поколению, ни к Armada. Однако Hasbro слегка модифицировала сюжет для американского рынка и вставила отсылки как к Energon и Armada, так и к первому поколению.

Transformers: Animated (2007, США)

Новый сериал, который должен стартовать в конце этого года. Известно, что место действия – будущее Земли.



Игры о «Трансформерах»

Всего существует восемь игр по мотивам различных сериалов о «Трансформерах», и еще одна – в разработке (по мотивам фильма). Это ролевая игра Transformers: Battle to Save the Earth (1986, C64), скроллинг-шутер Transformers: Mystery of Convoy (1986, NES), скроллинг-шутер Transformers: The Headmasters (1987, FDS), action/RPG Transformers: Beast Wars (1997, PS one, PC), файтинг Transformers: Beast Wars Transmetals (2000, PS one, N64), файтинг DreamMix TV World Fighters (2003, GC, PS2), боевик Transformers Tataka! (2003, PS2), трехмерный шутер Transformers Armada: Prelude to Energon (2004, PS2). Наконец, в июле выйdet Transformers: The Game (PS3, Xbox 360, PC, PS2, PSP, DS, Wii). Версии для разных платформ будут отличаться друг от друга, а на DS выйdet вообще две игры: Transformers: Autobots и Transformers: Decepticons. Ожидается, что Transformers: The Game будет похожа на последние игры по мотивам Spider-Man, то есть, в ней будет большой открытый мир, по которому можно свободно перемещаться (а-ля GTA) и еще выполнять миссии, связанные с сюжетом фильма.

Увы, пока российские зрители только знакомились с миром трансформеров (спустя десять лет после их старта), весь остальной мир уже успел охладеть к ним. В начале девяностых на Западе популярность «Трансформеров» пошла на убыль. Вселенная превратилась просто в еще один мир с боевыми роботами, а новых интересных персонажей Hasbro не придумывала. Второе поколение (настоящее, по официальной терминологии) «Трансформеров» – всего лишь перерисованное первое. Это касается как игрушек (переизданы модели героев первого поколения со слегка измененным дизайном), так и анимационного сериала (взяв уже хорошо знакомые всем сериалы, Hasbro всего лишь добавила несколько компьютерных эффектов).

Роботы и звери

В 1995 году Hasbro рискнула, представив абсолютно новую линейку Transformers: Beast Wars и сопутствующий сериал. И то, и другое пользовалось большим успехом (некоторые сезоны были показаны в России), но многие поклонники не считают их полноправной частью вселенной «Трансформеров». Сериал повествует о приключениях максималов (аналог автоботов) и предаконов (местные десептиконы) – двух враждующих сторон, которые умеют трансформироваться либо в робота, либо в зверя. К счастью, в последующих сериалах (Robots in Disguise, Armada и далее) Hasbro и Takara вернулись к старой идее о роботах-машинах. Впрочем, все эти ленты представляют собой пересказ событий самого первого американского сериала той или иной степени вольности и подробности, и самостоятельной ценности не имеют. В каком-то смысле сюжетное развитие

«Трансформеров» закончилось на Transformers: Victory. Все, что было дальше – эксплуатация когда-то давно хорошо «выстрелившей» идеи на все более высоком техническом уровне.

Роботы на широком экране

Все может измениться 4 июля этого года, когда одновременно с поступлением этого номера журнала в продажу в прокат выйdet полнометражный фильм «Трансформеры» с живыми актерами. В нем нам поведают очередную версию прибытия автоботов и десептиконов на Землю, более-менее схожую с той, что описывалась в оригинальном американском сериале. Бюджет в 150 млн. долларов, продюсер Стивен Спилберг и режиссер Майкл Бэй гарантируют, что фильм окажется по-настоящему зрелищным и увлекательным. Сильно подозреваю, что в случае его успеха он легко превратится в трилогию – как это произошло со «Шреком» или, скажем, с «Пиратами Карибского моря». Стивен Спилберг сообщил прессе, что «является большим поклонником сериала и игрушек еще с 1984 года». Майкл Бэй такого о себе сказать не может, но все же намерен по максимуму сохранить дух оригинальных «Трансформеров». Совсем без отсебятины, конечно, обойтись не удастся – например, в фильме Мегатрон будет превращаться не в пистолет, а в невиданный ранее инопланетный истребитель. Но вряд ли это оттолкнет поклонников – в конце концов, примирялись же они с другими альтернативными вариантами любимых персонажей. Артем Шорохов, наш редакционный любитель Черепашек-ниндзя, после просмотра последнего фильма воскликнул: «Они вернулись!» Надеюсь, что ровно то же произойдет и с «Трансформерами». **СМ**



СУВІКО –

ШЕСТОЕ ЧУВСТВО ТИНЕЙДЖЕРА



Когда я в первый раз сказал нашим редакторам, что собираюсь писать про Subiko, в ответ увидел недоуменные лица. Несмотря на то что разработка самой платформы, игр и программного обеспечения для нее велась в основном в России, здесь это устройство было не то что непопулярно, а почти неизвестно. На Западе этот портативный радиокомпьютер пользовался большим успехом и во многом превосхитил современные направления развития как портативных консолей, так и других мобильных устройств, а также связанные с ними изменения социальной структуры общества. Об этом мы и решили поговорить с одним из главных идеологов проекта Subiko Давидом Яном. Сейчас Давид больше известен как основатель и пресегаель совета директоров компании ABBYY, однако идея коммуникатора для тинейджеров вовсе не так далека от сферы его интересов, как может показаться.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Технические характеристики

Первая версия Subiko, впоследствии названная Subiko Classic, внешне была похожа на рацию из прозрачного пластика. Устройство снабжалось буквенно-цифровой клавиатурой, сзади находились углубления для встроенной антенны и стилуса. Стилус использовался для нажатия на кнопки – экран был не сенсорный. Внизу был фирменный разъем для расширений, для которого были разработаны карта памяти (1 Мб) и MP3-плеер. В планах также было расширение-телефон, но реализовать эту идею не успели.

Пользователи могли пересылать по радиоканалу любые файлы, в том числе игры и другие приложения, общаться в чате и играть в многопользовательские игры. Для беспроводной связи с Интернетом использовалось устройство CyWIG – Subiko Wireless Internet Gate, подключаемое к компьютеру. В 2001 году был создан Subiko второго поколения, названный Subiko Xtreme. Внешне он отличался меньшими габаритами, большим размером кнопок и более «взрослым» видом. На смену разноцветным корпусам пришел непрозрачный пластик со сменными лицевыми панелями. Технологические усовершенствования включали увеличенный объем памяти, более быстрый процессор, улучшенную радиочасть и новую операционную систему, а также появление встроенного микрофона.

Характеристика	Subiko Classic	Subiko Xtreme
Процессор	Hitachi H8S/2241, 11 МГц	Hitachi H8S/2323, 22 МГц
Сопроцессор	Atmel AT90S2313, 4 МГц	Atmel AT90S2313, 4 МГц
ПЗУ	512 Кб	512 Кб
ОЗУ	256 Кб	1,5 Мб
Дисплей	160x100 точек, 59x40 мм, 4 градации серого	160x100 точек, 59x40 мм, 4 градации серого
Интерфейс с компьютером	порт RS232	порт USB
Операционная система	без поддержки многозадачности	с поддержкой многозадачности
Дальность действия радиосигнала	до 50 м в зданиях, до 90 м на открытой местности	до 50 м в зданиях, до 90 м на открытой местности
Скорость передачи данных по радиоканалу	19200 бит/с	19200 бит/с



? Расскажите о становлении проекта Subiko, с чего все начиналось.

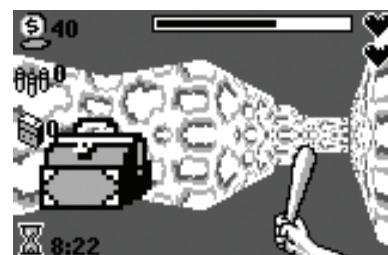
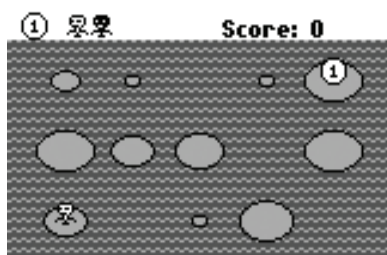
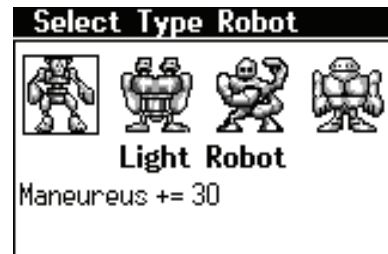
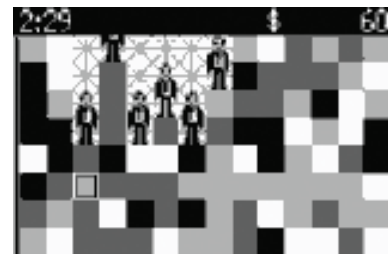
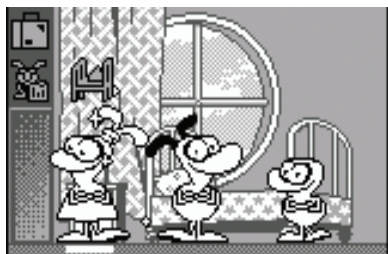
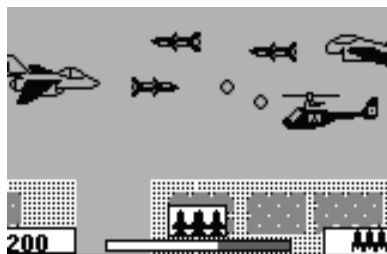
В 1998 году у нас возникло ощущение, что современной молодежи не хватает мобильных средств общения – и мы придумали карманное устройство, которое позволило бы им знакомиться друг с другом, переписываться и, возможно, еще как-то взаимодействовать. Мы провели исследования в шести странах – США, Германии, Голландии, Тайване, России и Франции – и обнаружили у молодых людей огромный интерес к онлайн-общению, коротким сообщениям и тому подобному. Теперь я могу однозначно сказать, что мы превосходили бум SMS, который произошел в Европе в 2000-2002 годах, когда доходы от SMS превысили голосовой трафик.

Показателем также пример ICQ, о существовании которого я вообще не знал в начале нашего исследования, однако буквально за пару лет программа стремительно набрала обороты и ее клиентская база расширилась в несколько раз. Вначале мы рассчитывали на целевую аудиторию 25-35 лет, но в ходе исследования выяснилось, что пик интереса приходится на возраст 13-16 лет. Мы поняли, что должны позиционировать продукт по-другому, с точки зрения функциональности и внешнего вида. В декабре 1998 года у нас был рабочий прототип, а в январе 1999 уже работали группы Евгения Сотникова (приложения и игры), Вадима Сытникова (CyLandia), Александра Чернова (операционная система CyOS), команды по железу и радиочасти.

К концу января в компании уже было 40 человек, в апреле – около сотни. В июле 1999 года я продемонстрировал госпоже Джилл Барад, CEO компании Mattel, три действующих Subiko – в пластике, с форм-фактором, с антенной, с «Сайландией»... Мы сделали прототип за полгода, из которых 4 месяца только вытачивалась пресс-форма в Тайване. Дальше мы выпустили сначала пробную партию, потом тираж и продали за 4 месяца четверть миллиона экземпляров – это уже был 2000 год.

? Какие игры и приложения должны были стать ключевыми и что понравилось покупателям?

Основной продающей особенностью, конечно, являлся эффект коммуникации. Представьте – ребенок подъезжает к школе на



автобусе, и его Subiko вибрирует 5 раз – значит, 5 его друзей уже приехали до него. В наших внутренних маркетинговых отчетах мы ввели понятие Subiko School – это школа, в которой более 50 пользователей нашего устройства. В таких школах было уже не круто прийти на уроки без Subiko. На дверях таких школ появлялись даже надписи No Subiko In School, потому что использование устройства выходило из-под контроля – дети чатились на переменах, использовали Subiko как шаргалку и так далее.

В общем, общение и знакомства – это главное, в первую очередь – общение. Знакомства – это тоже прикольно, но для чуть-чуть более взрослых. В 11-12 подростку интересен просто чат с кем угодно, а вот ближе к пятнадцати – там, конечно, уже интереснее именно с девочкой познакомиться, начинаются сердечки-записочки...

Все остальные приложения были дополнением к этой функции, и мы всегда старались подчеркнуть в них взаимодействие между

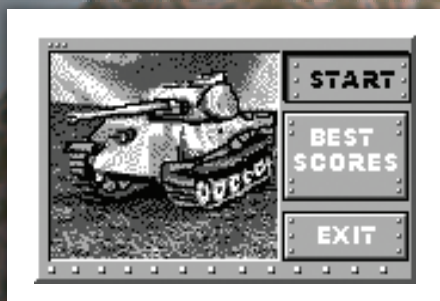
пользователями. Можно было играть, например, в бильярд вдвоем, не зная даже, где находится партнер. Гонки, стратегии, логические игры – в основном для двоих, хотя при тестировании у нас объединялись в сеть 50-70 устройств. Тут все упиралось в процессор. Тактовая частота 22 МГц, конечно, накладывала некоторые ограничения.

Как бы вы охарактеризовали место Subiko в истории высоких технологий?

У нас получилось устройство, которое дает человеку шестое чувство, то, что сейчас называют presence management – возможность ощущать присутствие других людей на расстоянии ста метров. В Subiko это было – мы брали его и видели всех людей* вокруг. Нам приходили восторженные письма от американских детей: «Я включил Subiko в аэропорту и вдруг увидел там человека, я ему написал, он мне ответил... круто!» Теперь, спустя 7 лет, в майкрософтовском mp3-плеере Zune есть что-то похожее – ло-

кальная коммуникация через WiFi. Мы, когда об этом узнали, порадовались, что наконец-то кто-то после Subiko продолжил эту тему. Еще о Subiko писал Говард Рейнгольд в своей книге Smart Mobs: The Next Social Revolution («Умные толпы: новая социальная революция»). Он говорит о том, что современное общество – это «люди сети», connected people, что они умеют объединяться в социальные сети благодаря современным технологиям. Приводит пример, как в некоей стране проводились выборы. Первую половину дня побеждал недемократический кандидат, потом об этом стало известно молодежи, они послали друг другу несколько миллионов SMS, пришли на выборы и помогли кандидату-демократу выиграть. Когда я начал читать эту книгу, то был почти уверен, что если он пишет об этом, то должен и как-то упомянуть Subiko. И действительно, Рейнгольд привел наше устройство как один из примеров «строительного материала» социальных сетей.

*Точнее говоря, обладателей включенных Subiko.



Игры

Несмотря на сравнительно короткий срок существования устройства, для Subiko было выпущено около четырех с половиной сотен приложений и игр. В течение полутора лет на сайт ежедневно выкладывалась новая программа, которую пользователи могли бесплатно скачать с помощью приложения CyberLoad. Понимается, везде, где это было уместно, поощрялась коллективная игра. Автоматические сохранения помогали продолжить игру в случае разрыва соединения.

Команда Евгения Сотникова перенесла на Subiko многие проекты компании Gamos (где, напомним, Евгений труился до этого). Так, Color Lines стала Funny Balls, а Snake Battle, «программистская» стратегия, где надо было загавать поведение змей-соперниц с помощью специальных карт, сохранила даже название.

Поначалу среди игр на Subiko преобладали классические настольные – от шахмат, шашек и нарр до го лаха, рэнзю и сигжи. Да и в дальнейшем проекты, которые сейчас назвали бы «казуальными», составляли подавляющее большинство. Таковы были Phat Cash Джона Ньюкамера и головоломка Tooty Fruity, необычная тем, что в нее надо было играть, повернув Subiko горизонтально.

Впрочем, экшенов и платформеров тоже было немало. Существовал движок для шутеров от первого лица уровня Wolfenstein 3D, на котором была написана популярная игра Lost in Labyrinth; был и гоночный движок, который позже послужил основой для популярной игры про скейтбордистов Blazing Boards. Впоследствии, когда Subiko начала сотрудничество с THQ, на базе Blazing Boards была сделана Tony Hawk's Pro Skater для мобильных телефонов.

Были также несколько пошаговых стратегий, а также RTS – классическая Warfare и сделанная в духе «немецкой школы» с уклоном в экономику Land of Kings, огна из немногих игр, требовавших для работы карту памяти (в Deluxe-версии).

Хуже всего дело обстояло с ролевыми играми и квестами. Несколько проектов этих жанров были запущены в разработку, но уже в конце жизненного цикла Subiko, и до конца доведены не были. Однако игры с ролевыми вкраплениями существовали – например, рыцарский фэйттинг Knight's Tournament, где можно было снаряжать героя выигранными на турнирах оружием и доспехами, или посвященная поединкам роботов RoboRampage, где дозволялось собирать своего механического воина из предлагаемых запчастей.

Коснулась Subiko и проблема ужесточения игровой цензуры после 11 сентября 2001 года. Так, американским руководством компании был забракован beat'em up, схожий по механике с Renegade, – только потому, что его героем был полицейский, избивающий хулиганов. Детишки тем временем были в восторге от вышедшей несколько раньше Hold Up, живописавшей приключения грабителя. Вся игра проходила за несколько минут, однако за это время герой успевал принять участие в двух перестрелках с полицейскими и автомобильной погоне, а в конце еще и сбежать из тюрьмы. Круто!

Возможно, в Subiko эти два качества – presence management и социальные сети – появились немного раньше времени. Ментально люди в конце девяностых уже были готовы жить совершенно по-другому, но технологически все-таки было еще чуть-чуть рановато. Крупноваты были устройства, недостаточно емкие были батарейки, великоваты были антенны – все помнят мобильные телефоны тех лет? Если бы Subiko появился сейчас, при сегодняшних ценах и сегодняшних технологиях, то было бы совершенно по-другому.

Были планы по продвижению Subiko на российский рынок?

Мы передали ЛИТУ – лицу информационных технологий – несколько десятков устройств. Был организован класс по изучению СуОS и инструментария для разработки. Каждый ученик мог написать приложение, в том числе коммуникационное, и сразу испытать его в сети. Защитили даже несколько курсовых работ по Subiko. Однако в общем

покупательская способность российских граждан тогда еще была низковата. Да и сейчас уровень жизни россиянина еще не дотянулся до американца 1999 года, до кризисного времени.

Но, тем не менее, происходят же русские запуски PlayStation, консолей от Nintendo?

Да, но там продается не столько консоль, сколько игры, в которые вкладываются сотни миллионов долларов США. У Subiko технически не может быть такого мощного наполнения в силу размеров экрана и отсутствия семиканального звука. Уникальная особенность, напомним, заключается в общении со знакомыми и незнакомыми людьми. В Skype, ICQ и подобных программах это не так интересно в связи с большим размером сети. Когда в руках вибрирует устройство, и видишь, что некая «Анна, 21» присылает привет – понимаешь, что она не какой-то абстрактный человек из Интернета, а находится где-то рядом – это совсем другие

ощущения. Продавалось именно это. Можно ли сейчас это продать? Думаю, что нет, потому что носить два устройства в кармане тяжело, тяжело за них платить, и если сейчас что-то подобное и появится, то только на базе мобильных телефонов.

Возвращаясь к приложениям – как компании удавалось выдерживать ритм, выгавать по игре или программе в день в течение полутора лет? Откуда приходили идеи и каков был в среднем цикл разработки приложения?

Идеи приходили отовсюду. Была «высшая каста» – гейм-дизайнеры. Самым серьезным гейм-дизайнером, конечно, был Джон Ньюкамер**. Поразительный человек, очень хорошо чувствующий геймплей. Для Subiko он делал звездные игры. Phat Cash вышибала из производственного процесса не одну сотню компаний, включая и нашу собственную фирму. Даже я и наш финансовый директор просидели не один день, играя в эту игру (правда по большей части ожидая стыковочного рейса в аэропорту).

**Да-да, этот тот самый Джон Ньюкамер, создатель аркадных хитов восьмидесятых Joust и Sinistar, впоследствии также работавший над Mortal Kombat.



Мы разработали секретный документ, называвшийся примерно так: «Почему люди играют в хорошие игры и не играют в плохие».

У нас имелась уникальная возможность смотреть, сколько люди играют. В каждом Subiko был программный агент, который учитывал каждое запущенное приложение и сколько минут оно работало. Когда дети в следующий раз подключались к Интернету, чтобы скачать новые игры, устройство передавало эту информацию на сервер. Гейм-дизайнером мог побывать каждый. Человек делал дизайн-документ, после прохождения определенных процедур документ запускался в производство. Если игра попадала в топ, этому человеку давалась возможность делать новые игры. Кроме того, кое-что мы оптимизировали и стандартизовали. Средний цикл производства игры был 90 дней, то есть одновременно происходила работа над 90 приложениями. Они выходили со смещением в один день, и было заранее известно, в какой день что будет выпущено. Такой конвейер не мог, конечно, выдать суперхиты, но организация труда позволяла не делать хотя бы заведомо провальных продуктов.

Мы разработали секретный документ, называвшийся примерно так: «Почему люди играют в хорошие игры и не играют в плохие». В нем классифицировались по жанрам все игры, и были введены понятия «удовлетворения» и «вознаграждения». Наша теория гласила, что люди играют, если им удается получить от игры некоторое удовлетворение, и она за это дает какое-то вознаграждение. Мы проанализировали игры разных жанров и выписали все типы удовлетворений: есть, разрушать, строить, обгонять, убивать, засовывать, ходить... Фрейд бы обогатил этот список, но мы в психоаналитическую часть не вдавались. Теперь, что такое «вознаграждение»? Это то, что должны давать, когда сделал что-то правильно. Вознаграждения бывают: звуком, видом (картинкой или анимацией), словами, выдачей бонусов, присвоением звания... Вот, в тетрисе, например, игрок, заполняя строку, получает удовлетворение от «засовывания», «наведения порядка» и «съедания». А когда строка убирается,

раздается звук – это вознаграждение. На Subiko мы часто давали вознаграждение маленькой вибрацией – например, в пинболе, при отбивании от активных элементов. Вокруг удовлетворения и вознаграждения была построена теория роста сложности: в частности, уровни должны быть устроены так, что обязательно нужно пройти первый уровень в любой игре. Таким образом, в результате правильного построения удовлетворений, вознаграждений и сложности ты делаешь если не шедевр, то хотя бы хорошую игру. Сколько-то запусков, сколько-то минут, потраченных на нее, уже гарантировано. А дальше все уже зависит от таланта.

**? Почему же проект не дожил до наших дней?
■ Какова была судьба компании?**

В 2000 году виртуальный бизнес, в который поверили американцы, захлестнул реальный. Упал индекс NASDAQ, упали в цене акции технологических компаний, в феврале 2000 года 150 тысяч американцев потеряли работу,



CyLandia

«Приложением-убийцей», главной игрой на Cybiko, без сомнения, была CyLandia, интересный сплав Tamagotchi, The Sims и экономической стратегии. Герои игры, носатые существа Cy-B (сайби, или сайпеты), стали талисманом Cybiko и позже появлялись еще во многих играх.

Все действие происходило в реальном времени в квартирке сайпета. Игроки должны были воспитывать сайби с малых лет, обучая мыть руки, ходить в туалет и вовремя ложиться спать; ухаживать за ним, кормить и чесать спинку. Игра незримо продолжалась, даже когда Cybiko был выключен, и если вы уделяли сайпету недостаточно внимания, он мог и сбежать на другое устройство, если оно оказывалось поблизости.

Сайпетов можно было пересылать между разными Cybiko и добровольно – правда, отправив своего питомца, игрок совершенно терял над ним власть. Однако, совершая регулярные визиты (желательно, с подарками) к сайпетам противоположного пола, зверюшки имели шансы с возрастом завести семью и детей.

Читая сайландскую газету, сайпеты могли не только найти работу, как герои The Sims, но и получить некоторые подсказки к тому, как распорядиться своим капиталом. Сайби покупали акции разных компаний и при некоторой удаче получали неплохие дивиденды, которые можно было вложить в собственность, – ведь для получения работы сайпетам было необходимо иметь не только высокие показатели интеллекта, силы и общительности, но и обладать определенным набором вещей – от книг до автомобилей и домов!

Кроме того, пресса создавала столь необходимое ощущение того, что за пределами квартиры сайпета тоже что-то происходит. Кстати, поскольку газету сочиняли в России, в ней появились персонажи Кисельби и Доренби – соперники-журналисты.



к лету это число выросло до полумиллиона. Покупательский спрос в стране, естественно, тоже снизился. Посыпались дистрибьюторские каналы – FAO Schwarz, самый известный магазин детских игрушек в США, прекратил существование. Закрывались магазины Office Depot, была на грани банкротства сеть супермаркетов Kmart – в общем, вышла из бизнеса треть всех сетей, связанных с техникой и игрушками, причем до этого каждая из них существовала десятки лет. Сложно было удержаться в такой «перетряске», особенно молодой компании. А потом, когда мы чуть-чуть оправались и встали на ноги уже на европейском рынке, 11 сентября 2001 года взорвался Всемирный торговый центр в Нью-Йорке и началась новая эпопея. Мы планировали провести британский запуск Cybiko в универсаме Harrods, самом крупном и фешенебельном магазине Лондона. Утром на крышу Harrods должны были с вертолета спустить первую партию Cybiko в цинковом ящике. Предполагалось, что еще перед открытием магазина соберется толпа

детей с родителями, которая будет за этим наблюдать, потом строго в назначенное время открывается дверь и кто добежит до кассы первый – получает подарок. Потом ящик с Cybiko должны были спустить вниз, в торговые залы, под конвоем автоматчиков. Пригласили прессу, и все это было запланировано на 13 сентября. Когда случилась трагедия 11 сентября, все полеты над городом, естественно, были отменены и ни о каких автоматчиках на крыше речи уже не могло быть никогда. С этого момента мир совершенно изменился и нам стало еще сложнее существовать. Расходы среднестатистической семьи в США на игрушки уменьшились в 4 раза. Хорошо продавались только PlayStation, самокат-скутер (который как раз стоил 100 долларов, как Cybiko, а потом подешевел до 50) и портативная консоль от Nintendo – то есть сильно раскрученные вещи, а за остальное уже приходилось бороться. Мы искали пути сохранения команды. В 2002 году была проведена реструктуризация компании: выделена группа Cybiko Wireless

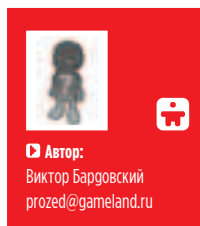
Games, занимающаяся играми; кроме нее, отдельные группы, работающие с Интернетом, железом, операционной системой. Интернет-группа в результате превратилась в компанию NTHosting/Besthosting, «железная» часть стала компанией Tancher, Cybiko Wireless Games под руководством Сотникова позже продолжила существование в рамках компании In-Fusio.

Собираетесь ли вы еще вернуться в игровую индустрию?

Мы создавали не игровую консоль; мы создавали, прежде всего, коммуникационный компьютер, который позволял молодым людям знакомиться и общаться с помощью коротких сообщений. Игры были дополнением, которое диктовал рынок. Вообще, если говорить о том, почему я занимался Cybiko, почему сейчас занимаюсь ABVYU и еще некоторыми проектами... их объединяет одно: благодаря им люди лучше понимают друг друга. Именно в этом заключается тот общий интерес, который я испытываю к ним. **М**



ASUS SPRING CUP 2007



ВЕСЕННИЕ СТРАСТИ

26 -27 мая прошел очередной сезон самого популярного турнира по компьютерным играм ASUS Spring Cup 2007. Призовой фонд претендовали также весьма внушительным – 850000 рублей поделили между лучшими из лучших в четырех турнирных дисциплинах, которыми стали Counter-Strike 1.6, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne и Warcraft III: Defense of the Ancients. Помимо представителей стран СНГ, на внушительный призовой фонд претендовали также гости из-за рубежа. Голландец Rotterdam в очередной раз пробовал силы в Warcraft'e (ранее он приезжал на ASUS Summer Cup 2006), а финская команда 68N-28E участвовала в состязании по «контре». В этот раз в финальной части турнира сражались только достойнейшие, поэтому почти все попавшие на московский финал сначала проходили отборочные этапы в родных городах и лишь затем лучшие получали путевки в

столицу. Отборочных испытаний избежали лишь команды-ветераны: Virtus.pro, 68N-28E и Begrip в Counter-Strike, Mage в Warcraft III: DotA, Coller с Jibo в Quake III Arena и Rotterdam, Deadman, HoT, Xyligan и Neyproh в Warcraft III: TFT. В турнире среди любителей Quake основными фаворитами считались самые опытные отечественные мастера мышки и клавиатуры Cooler и Jibo, однако в итоговом зачете судьба распорядилась иначе: победил крепкий середнячок из Волгограда Nike, который даром что прошелся по большинству соперников в групповом этапе как асфальтоукладчик, так еще и обставил в финале самого Cooler'a со счетом 2:0 по картам (10:9 на pro-q3dm6 и 23:9 на hub3aeoq3). Третье место завоевал украинский геймер Hunter, который до того занимал высокие места лишь в турнирах по Quake 4. Также большой неожиданностью стало четвертое место ветерана Quake поВар, который последний раз участвовал в серьезных соревнованиях аж в 2002 году. Вот что значит старая закалка!

Среди любителей Counter-Strike большинство игроков по старой памяти белело за Virtus.pro, но за верхние строчки боролись еще и украинцы из A-Gaming и pro100, а также финны из 68N-28E. Они и стали чемпионами турнира, но, в отличие от того же Nike'a в Q3, по ходу турнира были несколько раз на волоске от вылета, например, во втором групповом этапе они проиграли столичной команде forZe, однако потом все же собрались и взяли чемпионский титул. В шаге от победы остановились обидчики финнов – forZe, а вслед за ними, на третьей строчке, украинцы из pro100. А «виртуса», к разочарованию болельщиков, после двойной замены в составе (ушли hoosh и Snoop, а на их место пришли Sally и Romjke соответственно) не смогли оказать достойного сопротивления и заняли лишь четвертое место. Среди «варкрафтеров» в очередной раз первенствовал Deadman, а на второй строчке остался украинец HoT, который

пообещал отомстить своему обидчику в финальной части Electronic Sports World Cup, которая состоится уже совсем скоро в Париже. Третьим стал Xyligan, так что можно с уверенностью сказать, что с приглашенными игроками организаторы «попали в десятку». А несчастный голландский игрок Rotterdam даже не смог преодолеть рубежа первого группового этапа; видимо, сказались долгий перелет и акклиматизация. Любители же Defense of the Ancients в очередной раз увидели триумф клана SAY_PLZ, который подтвердил чемпионское звание. Второе место заслуженно досталось Dota-составу Virtus.pro, а бронзу «взяли» парни из 1fall. ASUS Cup с каждым сезоном становится все более профессиональным, качественным и эффектным турниром, на который уже не стесняются ездить гости со всей Европы, а это дорогого стоит. До ASUS Summer Cup 2007 осталось не так уж и много времени. До скорой встречи! **CA**

ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ КУЛЬТОВОЙ ИГРЫ

XENUS GOLD

Xenus. Точка кипения + дополнения: XENUS. Легенда жива и XENUS. Большая война



МИР ИГРЫ БОЛЬШЕ НЕ ОГРАНИЧЕН РАМКАМИ СЦЕНАРИЯ!

Аддоны лучшего отечественного RPG-шутера, сделанные фанатами для фанатов и одобренные разработчиками!

RUSSOBIT



© 2007 «Deep Shadows» All rights reserved. © 2007 «Руссобит -Паблшинг» Все права защищены. www.russobit-m.ru
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>

РЕКЛАМА

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносятся окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

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. Запустить их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamepost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

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

СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

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

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

СОДЕРЖАНИЕ

Хит!

Rogue Galaxy	94
Tomb Raider: Anniversary	98

Обзор

Ar Tonelico	104
Восточный Фронт: Крах Анненербе	108
Halo 2	110
Spellforce 2: Dragon Storm	112
Ex Machina: Arcade	113

Дайджест

Guild Wars	114
Guild Wars: Factions	114
Guild Wars: Nightfall	114
Пираты Карибского моря. На краю света	115
UFO: Extraterrestrials. Последняя надежда	115
Two Worlds	115
Alien Shooter 2. Золотое издание	116
Кокото: Хвост пистолетом	116
Дети Дракулы	116



Tomb Raider: Anniversary

HOSPITAL TYCOON™



ВАША ЛЮБИМАЯ ДРАМА О ЗДОРОВЬЕ

Соскучились по управлению больницей?
Тогда Hospital Tycoon — это то, что вы ждали! Под
вашим контролем окажется исторично развивающаяся
больница с очень странными пациентами и еще более
странным персоналом. Полюбите их становиться
друзьями, влюбляться, повышать свои профессиональные
навыки, и вскоре они смогут вам стать исторично
любимыми работодателями!

Codemasters™

www.codemasters.com/hospitaltycoon

PC

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Hospital Tycoon"™ and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Published by Codemasters.
© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам отправки записки обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корт. 2).

Бука

ROGUE GALAXY

РОБОТ И БЕЛЫЙ КОТ – ВМЕСТО ДЕРЕВЯННОЙ НОГИ И ПОПУГАЯ-МАТЕРЩИНИКА!

Пиратством в японских RPG редко промышляют голодранцы, готовые воткнуть друг другу нож в спину за пару бочонков рома и пригоршню монет. Ни один мирный корабль не пострадал от рук Вайза и Айки из Skies of Arcadia, а Балтье и Фран не наводят ужас на население Иваллис в Final Fantasy XII. С бандитами, пьяницами и прощельягами «Острова сокровищ» Стивенсона их роднит только интерес к поиску кладов. Да и то, кажется, богатства им нужны исключительно, чтобы держать на плаву корабль: бороздить как земные, так и небесные океаны в поисках неизведанного и ни перед кем не отчитываться.

Цивилизованное флибустьерство процветает и в Rogue Galaxy. Недаром паренек Джастер с планеты Роза так же отчаянно рвется путешествовать под «Веселым Роджером», как другие мальчишки стремятся в летчики. В его мире прославленные пираты, вроде капитана Доргенгоа, с властями стараются не схлестываться: знай себе ищут приключений да обновляют межгалактическую визу, чтобы беспрепятственно приземляться в любом порту. Но при этом обходят захолустную Розу стороной, ведь ее пустыни так и кишат монстрами, зато с несметными сокровищами дела обстоят туго. И все же в один прекрасный день Джастер натывается на матросов с корабля Доргенгоа, которые по приказу капитана разыскива-

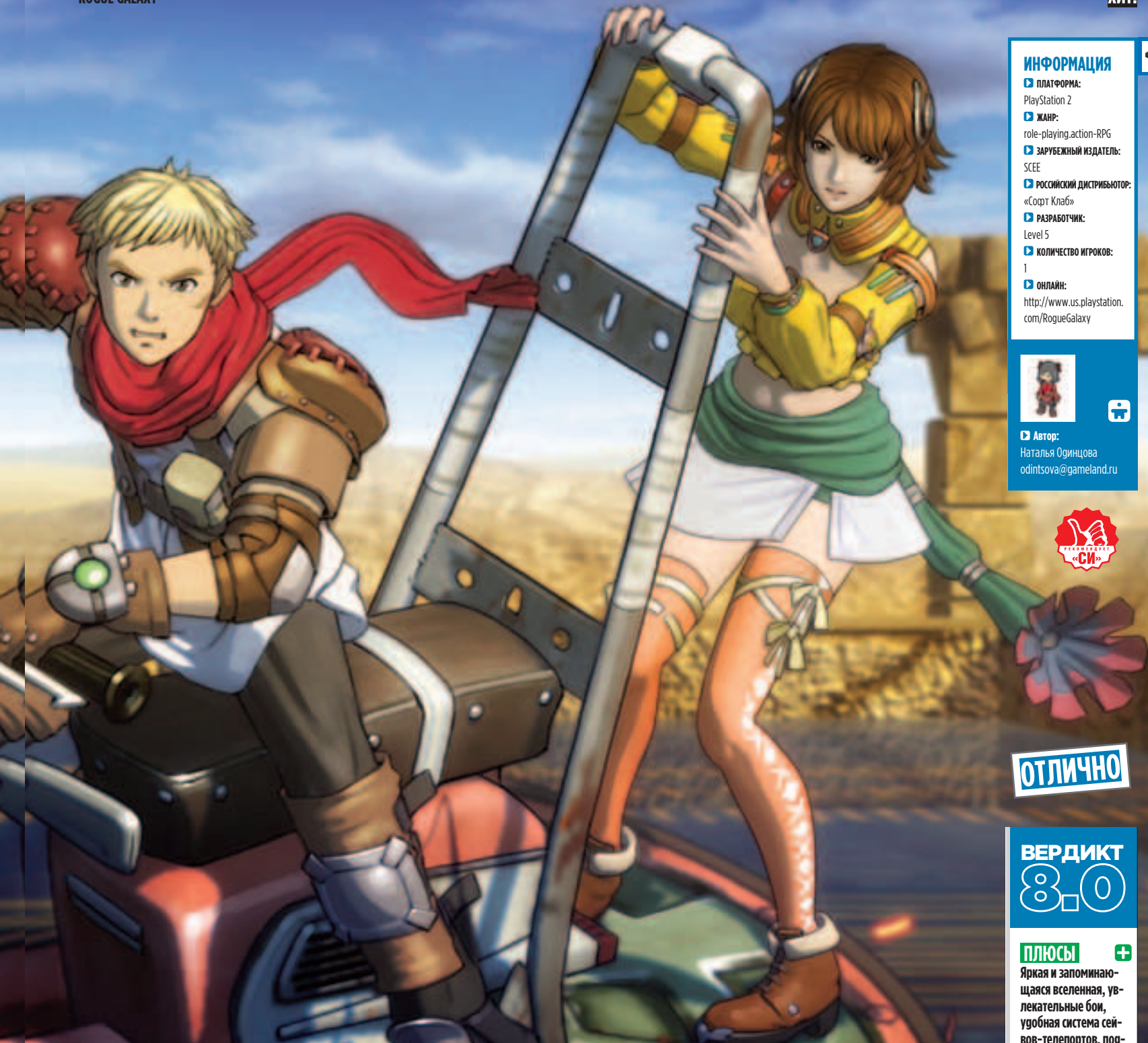
ют наемника со звучным прозвищем «Коготь Пустыни». Хотя нашему герою жизнь на Розе довольно опостылела, он бы и не подумал прикинуться легендарным воином, однако благодаря удачному стечению обстоятельств ни в чем убеждать посланников пирата ему не приходится. Не проходит и пары дней, как Джастера представляют всей команде под чужим именем и начинается его первый космический вояж. Когда обман раскроется – а он непременно раскроется – рядом с юным искателем приключений уже будут верные друзья, а за плечами – подвиги на далеких планетах. Пышные джунгли и сверхсекретные лаборатории Rogue Galaxy напоминают декорации к мультфильмам, не уступая по красоте достопримечательностям Kingdom Hearts II и прериям Wild Arms 4. Еще Dark Chronicle показала, что в Level 5 поднаторели в использовании технологии cel-shading, а в этот раз разработчики и вовсе превзошли самих себя: модели героев одинаково приятны глазу и на расстоянии, и при приближении, новые участки карты подгружаются влет. Галактика расцветает подробностями: от леопардовых пятнышек и ярких перьев на костюмах персонажей до шестеренок и винтов боевых ретро-роботов. Не менее богата и палитра рас, хотя совсем уж экзотических народностей на планетах не отыскалось. Кошачий род со времен Кота-в-Сапогах успели прославить, например,



Не забыть о выбранной тактике поведения команды в бою помогает условный значок сверху экрана.



На поле боя всегда отыскиваются и безхозные бочки, и камни – но еще забавней кидаться во врагов их же сотоварищами.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
- ▶ ЖАНР:
role-playing.action-RPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
SCEE
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Level 5
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.us.playstation.com/RogueGalaxy>



▶ Автор:
Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ +

Яркая и запоминающаяся вселенная, увлекательные бои, удобная система сейвов-телепортов, подробная летопись сюжетных событий.

МИНУСЫ -

Однообразные подземелья, ограниченный запас трюков у врагов, отсутствие сортировки инвентаря.

РЕЗЮМЕ 📄

Идейная наследница Dark Chronicle предлагает отправиться в погоню за сокровищами и попутно спасти Галактику. Бурные сражения и металлургические эксперименты – в комплекте!

FF VII и Shadow Hearts: Tales from the New World. Собакоголовые воины – неотъемлемая часть верований древних египтян и сериала Suikoden, там же (а заодно и в FF XII) отличились ящерицы. Впрочем, за диковинным видом зачастую скрываются все те же люди – с человеческими эмоциями и образом мыслей, и Rogue Galaxy не стала исключением из правил. Хотя сперва исследование мира так подробно иллюстрируется сюжетными роликами, что происходящее и впрямь начинает напоминать интерактивный мультфильм, быстро выясняется: к жанру action/RPG игру причисляют не зря. Разницы меж-

ду городом и лабиринтом в игре нет – везде одинаково рыщут враги, везде отираются торговцы снадобьями и оружием – причем чем опытней Джастер, тем обширней становятся галактические поселения. От ужасов обратных марш-бросков к выходу из подземелья и многократных петляний по улицам спасают сейвпойнты. Стоит герою хотя бы постоять на них, и они превращаются в порталы, объединяясь в единую сеть со всеми посещенными ранее сейвпойнтами. На своих двоих тот же путь проделать можно, но заново пройти однообразными и поистине бесконечными тропами редко когда хочется.

Другим персонажам (хоть Core из Kingdom Hearts) через десять минут ожесточенных боев нашлось бы новое задание, но пиратам чужд распланированный по минутам распорядок дня. Пираты любят свободу, и потому от штурма лабиринтов их отвлекают редкие прыжки по платформам, необязательные мини-игры и хлопоты, связанные с поиском нового обмундирования для успешных вылазок. Случайные стычки так и следуют одна за другой – противники молниеносно выпрыгивают из ниоткуда навстречу команде. Как и в Dark Chronicle, само сражение разворачивается не на отдельной арене, а прямо

на дороге. Отбиваться от вражеских орд предстоит силами троих бойцов: командиром управляет игрок, два других персонажа отданы на откуп AI (впрочем, можно принудительно заставлять их пользоваться уникальными способностями и лазить в аптечку). Сменить командира разрешается в любой момент. Джастер постепенно набирает внушительную толпу соратников, однако до середины игры свободно выбирать, с кем идти в разведку, почти не дают. К счастью, опыт более-менее равномерно распределяется между участниками битв и теми, кто вынужден сидеть на скамейке запасных.

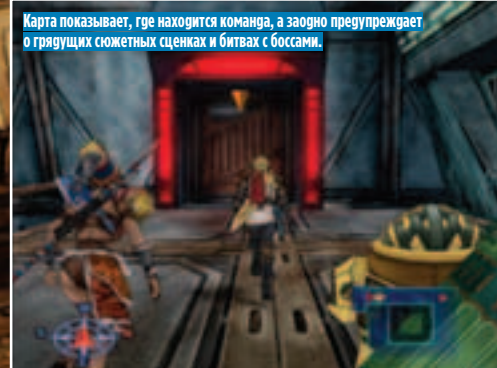
Видеоролики Rogue Galaxy сделали бы честь и Final Fantasy.



Джентльменам удачи порой отчаянно не хватает хорошего адвоката. Например, Феникса Райта.



Хотя заставить персонажа вылечить соратников или воспользоваться особым навыком можно и через основное меню, подсказки-приказы экономят время.



Вооружены космические флибустьеры так основательно, что прыть монстров озадачивает: легкой добычей банду, где каждый полагается не на одно оружие, а сразу на два, никак не назвать. Если бы собачки-зомби и ожившие деревянные божки заранее знали, что герои свободно сражаются, используют хитрые боевые уловки и в любое время могут залезть в вещмешок за лекарством, пока не израсходуют «очки действия», да и те восстанавливают вмиг, удачно защитившись от вражеского удара, лабиринты и вовсе опустели бы. Вернее, так кажется с первого взгляда. Монстры в Rogue Galaxy усвоили нехитрое правило: хочешь выжить – возьми неприятеля «на испуг». Или придумай себе такую защиту, чтобы враг поломал голову, чем разбить невидимую броню.

В битве в реальном времени задумавшийся персонаж быстро оказывается без сознания. И хотя вызов меню останавливает время, давая шанс просчитать стратегию, невнимание к здоровью подопечных в пылу схваток грозит гибелью команды. А особенно на первых порах финансы не позволяют сразу достойно вооружиться и сккупить гору лечебных снадобий (других способов поправлять здоровье пираты не знают). Не упрощает схватки даже удобная сеть порталов, благодаря которой вылазки в магазин становятся делом нескольких минут. Позже золото начинает литься рекой от третьих лиц (справиться с ее выкрутасами позволяют автоприцел и ручная настройка обзора). AI упорно подставляет вверенной персонажей под удар, но общеконандные приказы, до-

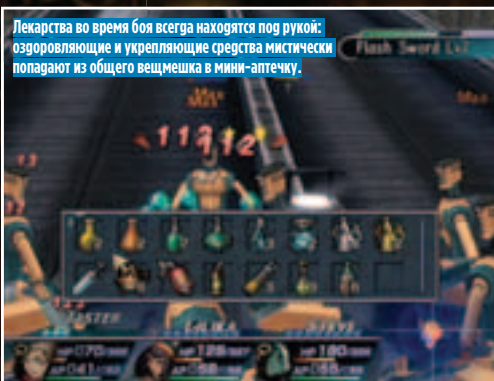
собачек-зомби и деревянных божков не выдумывают. Им и не нужно: проверенная временем тактика по-прежнему срабатывает. Пары-тройки пропущенных выпадов хватает, чтобы искатели сокровищ оказались на волосок от смерти. Следить за происходящим на экране – едва ли не самая сложная задача в Rogue Galaxy. Спецэффекты, которыми сопровождаются заклинания, то и дело превращают поле боя в океан бушующих искр, где уже не разобрать, с какой стороны – союзники, а с какой – враги. Изредка сюрпризы преподносит камера, теряя приятелей из виду в режиме вида от третьего лица (справиться с ее выкрутасами позволяют автоприцел и ручная настройка обзора). AI упорно подставляет вверенной персонажей под удар, но общеконандные приказы, до-

ступные игроку, не предусматривают более сложных заданий, чем драться по отдельности, нападать на общую цель или же не вмешиваться в ход сражения. Изредка напарники предлагают командиру выбрать, как им поступить дальше. Из набора секретных приемов каждого героя, для которых и испрашивается одобрение, можно заранее исключить нежелательные, чтобы немного сдержать произвол AI: тот то и дело зловредно подсказывает самые мощные уловки для расправы с безобидными противниками. Все перечисленные недочеты в ходе игры воспринимаются скорее как досадные мелочи. Обращать на них внимание вынуждает размах лабиринтов, где без случайной стычки не пройти и пары метров. После пятисотого вызова угадывание одних и тех же

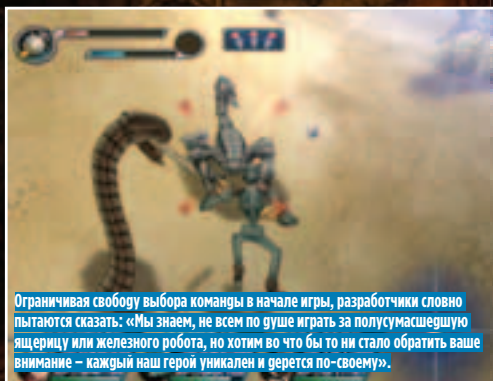


О чем расскажет хвост тритона?

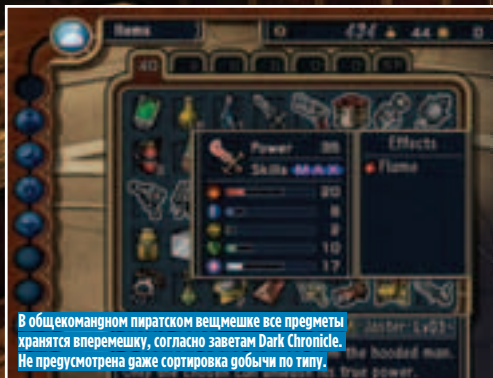
Благой цели – разучить секретные боевые приемы – в Rogue Galaxy послужат даже хвостики тритонов и пакеты с молоком. Стоит разместить их в специальных слотах на карте способностей, и персонажа мигом осеняет, как повысить сопротивляемость соратников зловредным заклинаниям или же выполнить особо замысловатый финт мечом. Какие именно хвостики и прочие ингредиенты пригодятся для новых трюков, выясняется не сразу: путешественники должны заполучить необходимый предмет, а желанный навык – соседствовать с уже изученным.



Лекарства во время боя всегда находятся под рукой: оздоравливающие и укрепляющие средства мистически попадают из общего вещмешка в мини-аптечку.



Ограничивая свободу выбора команды в начале игры, разработчики словно пытаются сказать: «Мы знаем, не всем по душе играть за полусумасшедшую ящерицу или железного робота, но хотим во что бы то ни стало привлечь ваше внимание – каждый наш герой уникален и дерется по-своему».



В общекманном пиратском вещмешке все предметы хранятся вперемешку, согласно заветам Dark Chronicle. Не предусмотрена даже сортировка добычи по типу.

уязвимых мест монстров из увлекательной шарады становится нудной обязанностью. Надоедает даже швыряться подвернувшимися под руку бочками, камнями и незадачливыми врагами. Проявить хитрость, а не только внимательность, требуют редкие случайные задания: уложиться в отведенное на бой время, победить всех одним персонажем (у каждого из них, кстати, свой стиль ведения битв), не пользоваться лечебными предметами и особыми умениями. За долгими маршами по подземельям забываются сюжетные перипетии. О них услужливо напоминают как путевой журнал, так и краткие пересказы предыдущих событий при загрузке сейвов. Разношерстная пиратская компания по колоритности не уступает персонажам сериала Shadow Hearts.

Хотя у большинства героев отыщутся прототипы и двойники в популярных фильмах и RPG (чего стоит только СЗРО-подобный робот!), следить за их приключениями интересно. Словесные перепалки и комедийные сценки развлекают величавую сагу: выходы первого помощника Монши или отаку из фан-клуба симпатичной служавшей Галактического Центра, возможно, и не заставят надорваться от смеха, но уж улыбнуться предстоит не раз. Две необязательные мини-игры продуманы на удивление основательно. К стратегическому мышлению пиратов приучают турниры насекомых – футуристическая версия «Покемонов». Сперва войско необходимо выловить в лабиринтах, расставляя ловушки с приманками, откормить до боеспособного состояния и затем

выпустить на шахматную доску. Поощряются и опыты по скрещиванию особей. Раскрашенные фигурки взамен живых солдат – это моветон и позাপрошлый век, зато тараканы бега – последний писк моды! А вот при налаживании фабричного производства необходимых самим героям снадобий и взрывоопасных смесей потребуются проявить конструкторскую смекалку. Недостаточно разыскать рецепт и ингредиенты, необходимо еще и собрать конвейер из запчастей! Внутриигровое руководство для будущих магнатов отличается скупостью изложения, а интерфейс не слишком удобен, но вызывает ностальгические воспоминания о строительстве городов в Dark Chronicle. Жалобы на сиквелы не утихают. Продолжения знаменитых сериалов обещают приключения, сход-

ные по духу с теми, что предлагали игры-предшественницы, и в то же время кажутся воплощением консервативности – слишком часто в них повторяются испытываемые формулы. И порой так и тянет заочно променять очередную Atelier Iris или Wild Arms на проект-первопроходец, вроде Rogue Galaxy. Строго говоря, и он возник не на пустом месте – галактические пираты стали своеобразными духовными наследниками Макса и Монки из Dark Chronicle, вдобавок, как и положено корсарам, не упустив из виду достижения других action/RPG. Тем не менее, история о путешествиях по звездному океану не кажется лишь отблеском былых достижений Level 5. Обширный и живой мир, динамичные бои и симпатичные персонажи искупают мелкие недочеты и затянутые «подземельные походы». **С**





TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

ПЛОХО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ.



Пожалуй, ни один подобный ремейк не заставлял публику так волноваться – даже Final Fantasy III для Nintendo DS, Resident Evil для GameCube и Settlers II для PC не поднимали такой шумихи. Причем интерес возникал постепенно. Поначалу любопытствовали только фанаты Tomb Raider: как утверждают представители Eidos, именно давние поклонники надумили их преподнести старую игру в новой оболочке. Все 10 лет, с появления на свет первой части, в почтовые ящики Eidos сыпались килограммы писем с просьбами и даже мольбами

(возможно, угрозами) переделать первое и самое незабываемое приключение Лары Крофт на новый лад. Сжалившись над почитателями, Eidos пошла на уступки, но со своими условиями – ремейк не будет точной копией оригинала. И вот тут уже были заинтригованы любители Tomb Raider: Legend, которые не воспринимали оригинальную игру при всем желании. Спустя некоторое время между двумя группировками образовалась третья – прослойка любопытных, которых также не оставила равнодушной вся шумиха вокруг возвращения расхитительницы гробниц.

Ящики! При обнаружении этих предметов некоторые поклонники Tomb Raider и Broken Sword теряют самообладание. Без паники – разработчики смилостивились и большую часть победных головоломок пустили под нож.



Нередко приходится возвращаться по проторенной дорожке. Чтобы не было скучно, обратный путь усложняется за счет появления противников или других, менее ошеломленных препятствий – например, раскачивающихся секир. Как говорится, будьте готовы.



Для настоящих поклонников (а также для всех остальных, желающих потратить на покупку почти в три раза больше) Eidos подготовила особое предложение – Tomb Raider: Anniversary Collector's Edition. Заветная коробочка для PC или PS2 обойдется всем желающим в 80 долларов. Отметим также, что обычная версия стоит всего лишь 25. Раскошелившимся на Collector's Edition попадет в руки не 1 DVD, а сразу 3. На них, помимо самой игры, можно будет обнаружить немало сюрпризов: видеоматериалы (в том числе – коллекция трейлеров Tomb Raider), микс из саундтрека Tomb Raider: Legend и Tomb Raider: Anniversary, а также дополнительную галерею. Владельцам PSP беспокоиться не стоит – парочкой дополнительных UMD комплектовать Tomb Raider: Anniversary никто не собирается, а на один все дополнения тем более не поместились. В общем, довольствуйтесь исключительно обычным изданием. А если вы настроены на приобретение русскоязычной подарочной версии – пожалуйста: компания «Новый диск» комплектует Anniversary для PC бонусным диском, наклейкой с логотипом игры, двусторонним плакатом А3 и пятью наклейками. Когда в продаже? Уже.

В отличие от оригинальной игры, управление в свои руки игрок берет еще до проникновения Лары в пещеру. Хотя от этого все равно мало что меняется – наш немногословный проважатый неизменно погибает.



Во время этого движения обратите внимание на пальцы Лары и согласитесь, что балансирует она весьма убедительно.



Одно только сообщение Яна Ливингстона привлекло всех, кто не обращал внимания на видеоигры в принципе – президент Eidos отметил, что доход от реализации всей продукции под брендом Tomb Raider составляет 0.75% от валового внутреннего дохода Великобритании. Масла в огонь подливали и новости об изменении даты релиза: изначально проект должен был увидеть свет еще в конце прошлого года. А бесконечные переносы в течение всей весны 2007-го вывели из себя даже самых преданных поклонников. Но самое интересное, что в конце концов Crystal Dynamics

умудрились угодить абсолютно всем. Как и обещалось, были взяты за основу исключительно старые эпизоды и переделаны с учетом нового движка и «новой» Лары – то есть, той модели, которую мы уже видели в Legend. Разработчики ничего не убрали: все закоулки, расположение врагов, основные загадки – все на своих местах. Но на уровнях часто поджидают неожиданные сюрпризы – к примеру, мост или пол могут внезапно обрушиться, и придется искать обходные пути. У самой гуттаперчевой дамочки даже по сравнению с Legend количество новых умений и движений

возросло: например, Лара научилась балансировать на вертикальных столбах, а также отныне практикует бег по стенам (не без помощи веревки – здесь вам не Prince of Persia). Сюжет подан намного более изящно, нежели в оригинале – все шероховатости истории сглажены увеличенным количеством видеовставок, и все недосказанные фразы наконец-то обрели окончание. История, впрочем, так и осталась весьма незамысловатой. Зато почти все вставки стали интерактивными – в определенные моменты потребуется нажать в течение короткого промежутка време-

ни какую-либо кнопку. Идея не нова, но пришлась к месту. Наверное, многие содрогнулись, вспомнив Spider-Man 3, где создатели выделяли считанные доли секунды на раздумья – забудьте, в этот раз наши нервы пощадили. Еще одна любопытная особенность – местный режим slow-mo, который принято называть не иначе как adrenaline dodge. Если враг расположен близко и готовится напасть, Лара может уклониться и сделать парочку прицельных выстрелов. У игрока есть буквально доли секунды, чтобы сообразить, что к чему и, не пропустив атаку, за-

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2
- ▶ ЖАНР: action-adventure.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Crystal Dynamics
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.4 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН: www.tombraider.com/anniversary



▶ Автор: V.P. vp@gameland.ru



ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ +

Настроение первой части Tomb Raider. Множество интересных головоломок. Огромное количество секретов. Уйма любопытных находок, сделавших римейк по-настоящему увлекательным.

МИНУСЫ -

Временами сложность слишком завышена. Мелкие графические недоработки.

РЕЗЮМЕ

Невозможно было сделать римейк лучше. Отличная работа, которая придется по душе каждому. Главное – не жрать от игры Legend 2.

Очень часто сложно увидеть следующую точку приземления, поэтому старайтесь прогумать комбинацию прыжков заранее.



Кто-то скажет: «А как же Tomb Raider для N-Gage и Pocket PC? Разве не они были первыми римейками оригинальной Tomb Raider?». Нет, это были всего лишь портированные версии, и не более. К тому же, даже среди почитателей нашлись только единицы, которые были довольны, – и на то были свои причины. Версия для N-Gage была едва жизнеспособна: игра безбожно тормозила и щеголяла исчезающими полигонами. А в варианте для Pocket PC, хоть и работающем на порядок шустрее, по понятным причинам управлять главной героиней было весьма непросто.

В узком коридоре даже борьба с одиноким волком может иметь печальные последствия. Особенно на самом высоком уровне сложности – противники в этом случае будут гораздо выносливее.



действовать adrenaline dodge, иначе шанс попасть в цепкие лапы недовольного животного (вы ведь не забыли, что по большей части мы противостоям местной фауне?) увеличивается в несколько раз.

А пропустить атаку можно за просто, если управление ляжет на клавиатуру и мышь – не говорите потом, что мы вас не предупреждали, новая схема затачивалась под другие манипуляторы.

Довольно нетипична для Tomb Raider высокая сложность игры. Серилал вообще-то всегда славился тем, что пройти любую часть мог едва ли не ребенок, но

в Anniversary разработчики исправили это досадное упущение. Особенно хорошо это ощущается сразу после освоения Legend – в этом случае последняя приравняется к развлекательной прогулке. К примеру, отдельные противники, которые уничтожались малой кровью, нынче перешли в статус боссов, и уложить их на обе лопатки с первого раза очень непросто. Безусловно, никто не запрещает определить с уровнем сложности – только, вне зависимости от выбранной опции, во время прохождения в адрес Лары и Crystal Dynamics будет отпущено не одно злобное выражение.

При этом почти на каждый уровень придется потратить не менее часа. А уж если кому-то захотелось найти все секреты, умело запрятанные хитрыми разработчиками, то при первом прохождении будет мало и двух. Но оно того стоит. Прежде всего, секреты искать как минимум интересно: обнаружить большую часть сокровищ несложно, а вот добраться до них – отдельная история. Таким образом, разработчики как бы целяют игрока на крючок: «Смотри, уважаемый, ты наш, – прямо перед твоим носом лежит золотая цацка. Может, придумаешь способ ее добыть?».

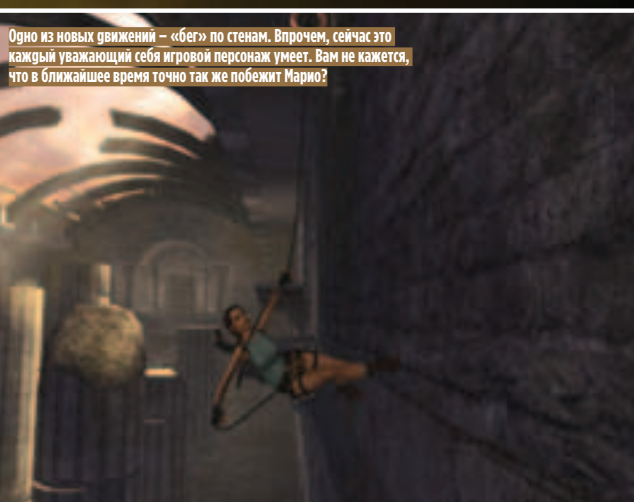
А достать заветную «погремушку» очень хочется – тем более что большинство из них найти в оригинальной версии не составляло труда. К тому же авторы подготовили внушительный список наград за коллекционирование сувениров: здесь и звуковая дорожка, и комментарии самих разработчиков, и различные костюмы мисс Крофт. Список далеко не полон: если внимательно рассматривать все подарки, которыми нас одаривают по мере прохождения, – статью придется увеличить еще на страницу. Между прочим, в число достижений входит не только дотошное изучение тем-



Первый трейлер игры появился еще весной прошлого года. Тогда она называлась Tomb Raider: 10th Anniversary Edition, и, судя по заверениям разработчиков, должна была появиться только для PSP всего-то несколькими месяцами позже. Была ли это ошибка? Не совсем. Core Design буквально через неделю представила журналистам опровержение: проект, разрабатывавшийся исключительно для PSP, уже никогда не увидит свет. Зато представители Eidos пообещали, что на PSP в 2006 году появится Anniversary без приставки Edition, каких-либо цифр в названии и одновременно с версиями для PC и PS2. Обещание свое Eidos не сдержали только в одном – релиз пришел не на 2006, а на 2007 год. Что же – лучше медленнее, но лучше. Стоит отметить, что Core Design оказалась и вовсе не у дел – разработку нынешней Anniversary все-таки не стали доверять студии, умудрившейся погарить публике провальную The Angel of Darkness.



В рюкзаке Лары хранится одна безызыскная вещь – ее собственный дневник. Все его содержимое – завуляканные подкаски. Впрочем, иногда и туманные намеки неплохо помогают.



Одно из новых движений – «бег» по стенам. Впрочем, сейчас это каждый уважающий себя игровой персонаж умеет. Вам не кажется, что в ближайшее время точно так же победит Марио?

ных закоулков – спринтерская скорость освоения уровней также будет вознаграждена в отдельном порядке. Кстати, о скорости: большинство игроков и критиков отметили, что краткость – едва ли не самый существенный недостаток Legend. Теперь и те, и другие могут насладиться приключениями сполна – в отличие от той же Legend, Anniversary не удастся проскочить за 6-7 часов. Заявленные разработчиками минимальные 15 за просто сокращаются до 12-13, но даже эта цифра легко доказывает, что за один вечер пробежать через все подземелья и пирами-

ды едва ли получится. И не стоит забывать про секреты, на поиски которых уйдет чуть ли не вдвое больше времени. Кроме того, традиционно в игре присутствует особняк семейства Крофт, хранящий свои тайны. Графика заслуживает буквально пары слов: визуальное оформление игры не шокирует и не удивляет, однако движок Legend все еще может показать отличную картинку. Разве что иногда встречаются небольшие графические недоработки, да на модели противников ушло не так много полигонов, как хотелось бы. Зато системные требования поистине щадящие – запустить

Anniversary без труда можно даже на простеньком компьютере. Некоторых игроков смутит разве что отсутствие опции Next-Gen. Впрочем, этот прискорбный факт забывается уже через несколько минут после старта. Напоследок хотелось бы напомнить, что Legend, неоднократно упоминаемая в этом обзоре, и Anniversary – это совершенно разные игры. В первой нас ведут за ручку, подсказывают решение головоломок открытым текстом – это почти интерактивный фильм. Во второй мы сами ищем свой путь и испытываем совершенно другие ощущения.

В Anniversary есть даже некая безысходность – нас бросают на произвол судьбы, и никто не беспокоится о нашем существовании. Другими словами, Crystal Dynamics прекрасно сохранили дух оригинальной версии – поклонникам настоятельно рекомендуется обратиться внимание на римейк. Но даже если вам нужно интерактивное кино в духе Legend, а не сборник замысловатых головоломок, сдобренный сюжетом, – попробуйте Anniversary, и вы вряд ли будете разочарованы. Надо же как-то скоротать время до появления второй части прошлогодних приключений Лары Крофт. **СИ**

Доход от реализации всей продукции под брендом Tomb Raider составляет 0.75% от валового внутреннего продукта Великобритании.

Кросс-обзор

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

НАШИ ЭКСПЕРТЫ



V.P.
vp@gamland.ru



СТАТУС:
Обзреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
GT Legends
Trainz

Терпеть не может, когда на руках носят лишь известные проекты, забывая при этом о менее солидных, но небезытересных играх. В этом случае всегда старается отдать предпочтение вторым, поэтому немалую часть хитов по-настоящему оценивает только через 2-3 года после релиза.

ГЕЙМПЛЕЙ

В отличие от Legend, где большая часть времени проходила в перестрелках, Anniversary готова предложить по большей части кропотливое изучение громадных пещер и пирамид. Минимум бессмысленной пальбы, максимум акробатики и многоуровневых головоломок. Все верно – как и 10 лет назад. Только намного лучше.

ГРАФИКА

Казалось бы, внешне перед нами опять та же Legend минус опция Next-Gen, но все-таки старые уровни в новом облике смотрятся превосходно. Заброшенные развалины, непоколебимые горы, завораживающие водопады: здесь почти все виды пойдут для открыток. Ностальгия? Нет, просто свижок Legend выглядит современно даже спустя год.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Эталон среди римейков. Планка качества находится так высоко, что допрыгнуть до нее другим разработчикам будет очень непросто. Секрет вот в чем: авторы ориентировались не только на поклонников, и поэтому не ограничились переработкой графики, постаравшись привнести в игру как можно больше нового.

ВЕРДИКТ
9.0



Илья Ченцов
chen@gamland.ru



СТАТУС:
корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Quazatron

Любит игры, в которых говорят и поют на несуществующих языках. Знает несколько диалектов симлиша, трираклиш и данни со словарем. Обожает бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Склонен к бессмысленному насилию и переживает по этому поводу.

ГЕЙМПЛЕЙ

Если у римейка геймплей на уровне десятилетней давности – это комплимент или оскорбление? Да, Лара прыгает несколько ловчее и обучилась новым фокусам с гарпуном, но звери и камера остались такими же тупыми, как и во времена старых добрых 36D. А об невидимые стены авторов давно пора убивать.

ГРАФИКА

Графика, в общем, на уровне Legend. Часть пехтген-эффектов вмонтирована в основной режим, но без глюков не обошлось – например, если героиня стоит на фоне водопада, ее очертания плавают, как если бы она была за ним. Волки и медведи недокармлины полигонами, – потому, наверное, и гоняются за Ларой.

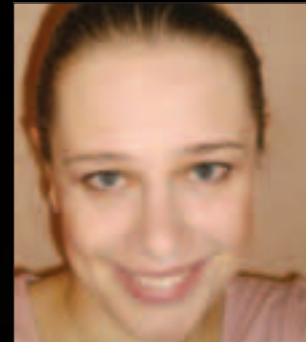
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Проходная игра, не тонущая только потому, что сделана из двух качественных ингредиентов – оригинального Tomb Raider и Legend. Ловкость Лары уже достигла естественного предела – вору выдавать ей секретный костюм обезьянки. А куда дальше развивать серию, похоже, не знают ни в Eidos, ни в Crystal Dynamics.

ВЕРДИКТ
7.0



Марина Петрашко
bagheera@gamland.ru



СТАТУС:
корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Planescape: Torment
Gothic 2

Производит обманчивое впечатление ярого фаната The Sims. Считает, что лучшая игра всех времен – Planescape: Torment, поэтому прошла ее раз 8. Любит ветвистые истории с возможностью выбора, «умную паузу» и старательных геймдизайнеров. Не любит сюжеты типа «тамп-лиеры в Матрице» и прочий генбраунизм.

ГЕЙМПЛЕЙ

Честное слово, это симулятор обезьяны. С пистолетом. От серии к серии это все очевиднее. Оружием примат пользоваться почти не умеет – обезьяна все-таки – зато скачет так, что любо-дорого смотреть. Было бы не камера. Если бы не камера. Она опять ужасная. А вот дизайнерам уровней (старым или новым?) – спасибо.

ГРАФИКА

Кажется, в этой версии был найден баланс между забавными, но нефункциональными примочками пехт-ген и суровым аскетизмом «обычного» режима. Зелень – зеленая, камни – замшелые, деревянные балки – древней пирамид, и в это веришь. Правда, звери по-прежнему низкополигональные, и в них верить не получается.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Бюст Ларе снова увеличили, или мне это кажется? А если серьезно, все эти ужимки и прыжки от серии к серии все хуже и хуже монтируются с Ларискиным образом «Барби-все-суставы-гнутся». Предел достигнут. Этой игре нужен не «развешивающий» патч, а тот, который заменяет Ларису на любимую обезьянку Врена!

ВЕРДИКТ
8.0



Анатолий Норенко
spoiler@gamland.ru



СТАТУС:
Сторонний наблюдатель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Lumines
Lumines II

Играю очень редко. В аэропортах и самолетах – на PSP, дома на диване – на PS3. От дорожной суеты спасают обе части «тетриса под музыку» Lumines, от бессонницы – какие-нибудь копейные забавы с виртуальных полок PlayStation Store. Очень жужу Final Fantasy XIII и Metal Gear Solid 4.

ГЕЙМПЛЕЙ

Чем был хорош Tomb Raider? Многие, в том числе и я сам, ответят без раздумий – Ларой Крофт. Если же присмотреться внимательнее – за внушительным бюстом героини скрывалась сложная формула успеха, выдуманная Core Design. Спустя десять лет она все еще работает – вы можете убедиться в этом сами.

ГРАФИКА

Сложный и одновременно простой вопрос. Если сравнивать римейк с оригиналом – юбилейное издание вне сомнений представляет расхитительницу гробниц в более выгодном свете. Странно, если бы было наоборот. При этом удивить современного игрока все же непросто – с появлением пехт-ген платформ планка поставлена высокая.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Я очень большой поклонник Tomb Raider – именно первой части, побудившей меня в свое время на покупку PS one. Поэтому объективной оценки от меня не ждите. Если вы все еще не знакомы с Ларой Крофт – никогда не поздно начать общение. И Anniversary в этом плане – хорошая возможность.

ВЕРДИКТ
7.5

Продолжение лучшего
тактического экшена
2006 года!



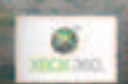
Tom Clancy's
GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER




PLAYSTATION 3

PSP

PC
DVD
ROM



UBISOFT

© 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon: Advanced Warfighter, the Soldier icon, Tom Clancy and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. © 2007 «PSP» and «PLAYSTATION» are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. «GCEE logo» is a registered trademark of Sony Corporation. All rights reserved. © 2007 GFI. All rights reserved. Отдел продаж: (495) 654-10-11, 967-15-81; office@russian-ubisoft.ru. Техническая поддержка: 800-500-0000 (Россия), 8-11-80-80, e-mail: support@russian-ubisoft.ru, а также на форуме сайта «Руссофт-М»: www.russian-ubisoft.ru/forum. 

РЕКЛАМА

AR TONELICO: MELODY OF ELEMIA

РОЖДЕНЬЕ МУЗЫКИ ЧУДЕСНОЙ. ВЕРСИЯ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ. БЕЗ ЦЕНЗУРЫ.

ХОРОШО



Героических подростков, в меру и без меры патетических диалогов, а также доверчивых монстров-морковок в Ar Tonelico ровно столько же, сколько припасено их в любой RPG от Gust (например Atelier Iris) – предсказуемо много. Не забыты ни умеренно разветвленные подземелья, где невозможно заблудиться даже с закрытыми глазами, ни фантастические упражнения по изготовлению самонаводящихся ракет из пары волшебных кристаллов или розовых банных шапочек из шестеренок. Скромная по меркам PS2 спрайтовая графика дополняет портрет «игры

на любителя», у которой не нашлось выгодных отличий от более ярких конкуренток, вроде недавно вышедшей Tales of Abyss. Вернее, не нашлось бы, если бы не грандиозный секрет Ar Tonelico: театр милого ролевого абсурда служит фасадом для «симулятора знакомств». Правда, по меркам таких симуляторов, тут отчаянно мало охочих до взаимного общения барышень (все-го три). Тем не менее недостаток красоток с лихвой окупается основательностью налаживания отношений. Вся жизнь главного героя, юного рыцаря Лайнера, вертится вовсе не вокруг обороты родины от злобных захватчи-

ков (здесь их именуют вирусами, хотя с таким же успехом они могли бы быть «враждебными духами»), а вокруг девушек, с которыми его stalkивает судьба. Без них – и бой не бой, и на постоялом дворе поговорить не с кем, и даже меткое название сонному зелью не придумать. В мире Лайнера тесно соседствуют высокие технологии и средневековые порядки: по небу летают самолеты, а пистолеты давно превратились из диковинки в обычное оружие, и все же рыцари по старинке ходят на синих волках с мечами да копьями. Вирусы так и норовят парализовать все электронные системы, но для

борьбы с ними чаще применяется бубен, чем камлания сэра Касперского. Боевые барды запюют до смерти любую нечисть и заодно вылечат соратников. Пикантная подробность: как среди виер Final Fantasy XII нет мальчиков-зайчиков, так и среди золотых голосов Ar Tonelico отсутствуют тенора и баритоны. Неудивительно, что разговоры о девушках и волнительном партнерстве фехтовальщиков с певуньями заходят буквально через считанные часы после того, как строгая, но справедливая начальница выпинывает Лайнера из небесного города на грешную землю – искать Кристалл Гимнов.

AR TONELICO: MELODY OF ELEMIA

Лайнер: Миша, и все-таки почему ты разрешила мне, кхе-кхе, «нырнуть» в тебя?
Миша: Да уж не потому, что ты мой старый друг... Я хочу выйти замуж!
Лайнер (про себя): Ничего себе песенки посочиняли...



IMPORT REVIEW

ОБЗОР



Обойти весь город не угадася: туристам и искателям приключений предлагается посетить только избранные достопримечательности.



Выбрать песню из репертуара боевого бара (как и прервать неугомонное выступление) можно в любой момент боя. В иных RPG это назвали бы гнусным жульничеством!



Космосфера боевого бара напоминает устройством матрешку: стоит помочь барышне справиться с одними жизненными невзгодами, как придется еще усиленней завоевывать ее доверие, чтобы... вновь поработать психоаналитиком.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
ЖАНР:
role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
505 Game Street
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Gust
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОНЛАЙН:
<http://www.nisamerica.com/games/artonelico>



Автор:
Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Необременительные бои, полезный «симулятор знакомств», удобная система конструирования новых предметов.

МИНУСЫ

Сюжет не блещет оригинальностью, диалоги поражают наивностью и нелогичностью, квесты прямолинейностью напоминают худшие «визуальные новеллы», а сражения ужасно просты.

РЕЗЮМЕ

Забавный и одновременно наивный «симулятор знакомств с ролевыми элементами».

Прежде чем открыть охоту на девичьи сердца, придется повоевать. В сражениях участвует до четырех персонажей, очередность хода определяется показателем скорости. Тем не менее по умолчанию характеристики таковы, что у одного из воинов всегда есть шанс прикрыть от вражеских ударов беззащитного барда, как бы шустро ни насакивали враги. Чтобы шлягер произвел на слушателей поистине неизгладимое впечатление, исполнителю необходимо как следует сосредоточиться, а случайные удары сводят на нет все творческие порывы. Пока бард распевается, запасы ма-

гической энергии быстро тают. Впрочем, даже если не пользоваться специальными зельями для восстановления маны, не пройдет и нескольких раундов, как неприятелей буквально сметет мощным заклинанием. С боссами посложней, но все же с всамделишными трудностями команда почти не столкнется. Игра поощряет «умную» расправу с монстрами: как полученные, так и нанесенные удары отображаются в виде энергетических полос на счетчике под линейкой жизни. Стоит им совпасть, и бард начинает резвее брать ноты, становятся доступны особые приемы следующего уровня,



Как делать ЭТО

У рыцарей и бардов отыскивается еще более двусмысленное увлечение, чем прыжки в космосферу. Чтобы повысить боевые характеристики певицы, предлагается установить в ее тело кристаллы («дисководами» служат особые татуировки). Барышни краснеют и попискивают, Лайнер же устал смущаться и ничему не удивляется.



а враги роняют дополнительные призы. И все же с настолько мощным козырем, как песни, к всевозможным ухищрениям прибегаешь скорее ради развлечения, чем по необходимости. В драке, кажется, на ухаживания совсем не остается времени. Но в гостинице выясняется, что девицы прекрасно помнят, как храбрый Лайнер рисковал собой, чтобы спасти их, и как он же перекидывал им склянки с дополнительной маной. Бессонные ночи ждут юного рыцаря: певуньи так и жаждут отблагодарить его (пока всего лишь задушевым разговором). А поскольку Лайнеру привычнее размахивать мечом да рваться на подвиги, чем заниматься беседой дам, темы-подсказки разбросаны по городам и весям Ar Tonelico в виде особых предметов.

Но болтовня на привале – еще не самое интересное. Когда барды решат, что главному герою можно доверять, они просят его помочь им разучить новые заклинания. На двусмысленность столь невинного предложения намекают горожане, которые с недоумением и даже негодованием отзываются о фривольных заведениях (Dive Shop), куда воины то и дело шастают с певичками за партитурами. Подозритель-

но стесняются и сами барышни, чуть ли не со слезами рассказывая, что Лайнер будет у них самым-самым первым. Впрочем, буйных оргий в духе легендарной Knights of Xentar не последует. На сеансе в Dive Shop рыцарь отправляется прямоком в подсознание подопечного барда (как говорят в Ar Tonelico, в «космосферу»), а уж как ему это удастся, игра умалчивает. Выполняя простенький квест в духе «поговори со всеми обитателями этого мира», Лайнер поддерживает девушек в их попытках познать себя и заодно вдохновляет на сочинение пары-тройки песен.

Переживания героинь не промрут ни закоренелых циников, ни людей с рациональным мышлением; кривотолки вокруг путешествий в подсознание похожи на похихикивание школьников над учебником биологии, а ролевая часть игры упрощена ровно настолько, чтобы все испытания проходились без особого труда. Тем не менее в редкой RPG «симулятор знакомств» настолько проработан и полезен, и, если бы диалоги не отличались бы от товаров, а отличалась выгодно. Пока же она выглядит забавным экспериментом, увлекающим, главным образом, своей простотой. **СИ**

Лайнер: Миша, тебя кажется что-то напугало в баре?

Миша: Да, я боялась, что там будет эта жуткая женщина, президент Тенбы.

Лайнер: Зачем ей этот затрапезный бар?

Миша: О-о-о! Она очень любит их фирменное блюдо.

Лайнер: Неужели она хуже этого мрачного наемника?

Миша: О га! Она всегда ищет, чем бы заняться. А когда не находит, и ей становится скучно, она идет в бар и объедается! Она заказывает самую большую порцию их фирменного блюда!

Лайнер: Жуть какая! Кошмарная тетка! Похоже, мне с ней хочется встречаться еще меньше, чем с мрачным наемником, который жаждет меня убить!!! Подумать только, обжирается, когда ей скучно!!!



Магия разрешено применять и в бою, и при решении различных головоломок.



Лайнер: Скажи, Аурика, а когда ты была послушницей, у вас была спортивная одежда? Аурика: Ты... ты что, из этих? Из фетишистов?! (диалог из игры)



Пока Лайнер трутится над очередным зельем, певицы его морально погерживают и даже преулагают варианты названий.

Никогда не возвращайтесь в старые дома...

ХОРОР

ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ



Продолжение леденящего душу хоррор-квеста.



PLAY.TEN

Руссобит



© 2007 Руссобит. All rights reserved. © 2007 «Гейм Тен Интерактив». Все права защищены. www.playten.com
© 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81,
office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы

РЕКЛАМА

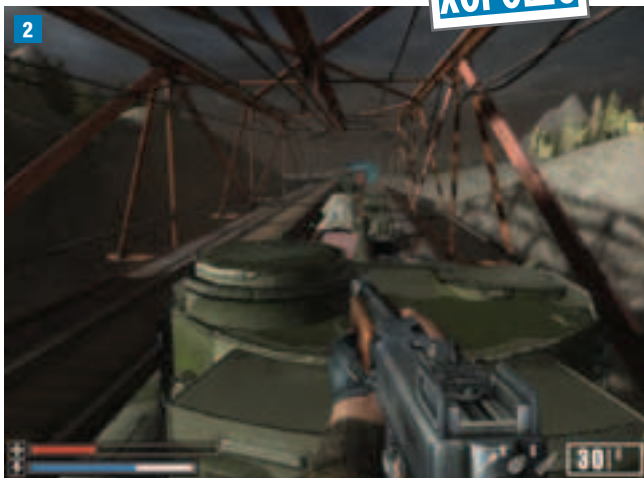


Анненербе означает «наследие предков»

Организация «Анненербе», с которой борются наши герои, действительно существовала в нацистской Германии. Создана она была в 1935 году, а в 1939 стала подразделением SS. Полное ее название, *Forschungs und Lehrgemeinschaft Ahnenerbe* переводилось как «Общество исследования и обучения наследию предков», и занималась она, соответственно, историей нордической расы. В частности, «Анненербе» организовывала многочисленные экспедиции по всему свету с целью доказать, что в древние времена миром правили именно арийцы. Главный злодей «Восточного фронта» Эрнст Шеффер — также историческая личность. Прославился он в основном участием в тибетской экспедиции «Анненербе» 1938–1939 года, откуда привез богатый этнографический материал, а также образцы местной флоры и фауны. Между прочим, тогда Шефферу было всего 28 лет, и он совсем не походил на того лысого пожилого зябьку, каким его изображают в игре. Умер Эрнст Шеффер сравнительно недавно, в 1992 году.



ХОРОШО



1 Глядя на эту башню изда- лека, трудно поверить, что герою придется взобраться на самую ее вершину.

2 Сцена с поездом не только впечатляюще смотрится, но еще и очень хорошо звучит. Когда герой выхо- дит из вагона на открытую платформу, усиливается стук колес, а вместе с ним и эффект присутствия.

3 Эту сцену, словно поза- имствованную из Fallout 2, герой увидит не единожды. Сходство усугубляется еще и тем, что Карлу пока не дают начистить железную морду Фрэнку Хорригану... то есть, конечно, Дитрику Шнайдеру.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

shooter.first-person.historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:

Yurit

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

ОНЛАЙН:

http://www.russobit-m.ru/catalogue/item/east_front_crash_ahnenberbe/



Автор:

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: КРАХ АННЕНЕРБЕ

FORTFAHRENDE ABENTEUER DES ZOMBIESOLDATEN KARL

Несмотря на то что герой игры «Восточный фронт: Крах Анненербе» Карл Штольц, по сути, — зомби, ритм этого шутера далек от вялого шарканья. Первая же сцена, бешеная погоня на джипе, задает темп, который в дальнейшем снижается только в редкие минуты поиска какого-нибудь ключа или рубильника. Перестрелки в коридорах сменяются сражениями на открытых площадках, эскортные миссии — оборонительными, а битвы, где герою противостоят десятки вражеских солдат, — поединками с боссами и почти-боссами. Ускорен и доступ к оружию — отдельная кнопка (Shift), на манер Resident Evil 4, отведена для ударов ножом, нажатием F можно,

не меняя оружия, бросать гранаты. Кроме того, в продолжение переключал временной щит, фирменная пси-примочка первой серии, задерживающая в воздухе пули и осколки гранат. Как и прежде, щит не очень удобен в использовании, поскольку ловит не только входящие, но и исходящие пули, а также свободно пропускает людей. Напомню, что по сюжету игры воскрешенные мертвецы (Карл — один из них) превращаются в сверхсолдат, потому что переживаемый в момент смерти шок наделяет человека паранормальными способностями. Однако, как только Карл сталкивается с врагом, вся его «уберность» оказывается под большим вопросом. Бойцы вер-

махта обучены таким трюкам, каких нашему Der Untote* не изобразить при всем желании, так как он умеет стрелять только туда, куда смотрит. А солдаты фокусничают, перебегают от укрытия к укрытию, строча вбок или за спину; спрятавшись, выставляют из-за преграды только руки с пистолетом и палят вслепую. Нет, враги действительно весьма умны, ловко маневрируют, метко кидают гранаты и могут постоять за себя в ближнем бою, яростно отбиваясь прикладами или сапогами (ах, какой балет показывают дамы из женских батальонов!). Но авторы, к сожалению, пользуются нечестными методами поставки пополнения противнику — на многих, условно гово-

ря, «аренах» новые фрицы появляются из запертых дверей (которые при этом остаются закрытыми) или, того пуще, перелезая через ограждение высотой чуть выше Карлова пояса, которое герой, разумеется, преодолеет не может. Физкультурная несостоятельность героев FPS стала уже традицией (покажите мне хоть одного из них, который сможет подтянуться на турнике!), однако самые крутые умеют хотя бы отвесить врагам пинка. Карл — не из самых крутых, и использовать мощный удар ногой в качестве отмычки способны лишь его товарищи по Сопротивлению. Причины существования скриптовых заглушек, не пускающих раньше времени дальше по уровню, по-

* Der Untote (нем.) — нежить, живой мертвец.



СЕКРЕТ!

На диске с игрой не сложно найти два запароленных архивных файла: fun.zip и extras.zip с дополнительными материалами к игре. Пароль к extras.zip можно узнать, пройдя игру до последнего уровня, а после этого не сложно догадаться и до второго пароля. Однако «Восточный Фронт: Крах Анненербе» таит в себе еще один небольшой секрет. Чтобы увидеть его, допишите в файл config.ini в директории с игрой строку «bindc +DIK_GRAVE (console_showhide)» (без кавычек). Теперь по клавише «тильда» будет выводиться консоль. Запустите игру, откройте консоль, напишите в ней «map berlin» (опять же без кавычек) и нажмите «Enter». Загрузится берлинский уровень, не попавший в игру. Врагов там нет, но можно погулять и полюбоваться. Смотрите только, не свалитесь с края карты.



4 Такие индикаторы показывают, с какой стороны Карлу угрожает опасность.

5 На берлинских баррикадах героя встретят фашистские псионники и закидают мусором.

6 Трехмерная модель подружки главного героя Марии выглядит поспитичнее, чем та же Мария в межуровневых комиксах. С Карлом – все наоборот.

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +
Впечатляющее поведение противников. Разнообразные уровни. Интересные и уместные ролевые вкрапления.

МИНУСЫ -
Перебор со сценарными заглушками и выскрывающимися, как на пружинках, солдатами. Герой не обучен перелезать низкие преграды и пинаться.

РЕЗЮМЕ 📄
Крепкий, бодрый, но несколько старомодный по дизайну уровней шутер.

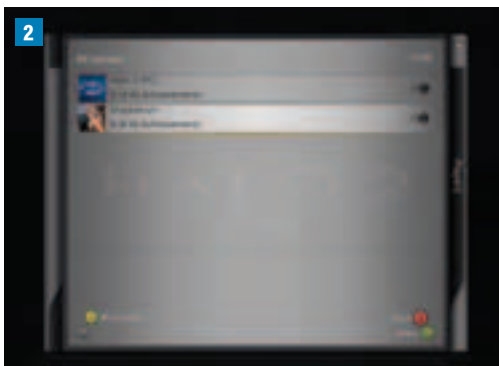
Солдаты фокусничают, строча вбок или за спину на бегу; спрятавшись за преградой, палят вслепую.

няты: при большом скоплении солдат частота кадров значительно падает, поэтому их стараются выдавать «порционно». Простому шутеру, без тактических и головоломных элементов, такое, в общем, простительно. Но «Восточный фронт: Крах Анненербе» немного выглядывает за рамки жанра, развивая идеи предыдущей игры. Как вы помните, в первом «Восточном фронте» за трех врагов, убитых выстрелами в голову или насмерть заполосованных ножом, немедленно выдавали особую награду – дополнительное очко здоровья за застреленных или увеличение мощности щип-

ка за зарезанных. Продолжение идет дальше – тройное убийство премируется очками опыта, причем размахивание ножом котируется выше, чем снайперские выстрелы. Если же Карлу удастся за минуту уложить четвертого врага тем же способом, что и трех предыдущих, он тут же на короткое время становится убер-снайпером или берсерком. Не буду подробно расписывать, в чем крутизна этих измененных состояний – сами догадаетесь (или увидите), – но оба включают в себя замедление времени и бессмертие. Однако самое интересное происходит в конце уровня, ког-

да вам предлагают вложить накопленный опыт в улучшение характеристик героя – удлинение леек здоровья и энергии, усиление щита, увеличение меткости и продолжительности действия убер-способностей. Система проста, но отлично работает и, без сомнения, стимулирует повторное переигрывание минимум по двум причинам: во-первых, за один и тот же уровень можно получить разное количество опыта в зависимости от ваших успехов; во-вторых, некоторые варианты прокачки могут сыграть вам не на руку в схватке с финальным боссом.

Дорога к логову злодея петляет, давая крюка из Германии в Африку, а из Африки – в Азию, проездом через Берлин. Похоже что сюжет привязали к набору уровней уже во вторую очередь, и мыльно-оперные страсти («Ты увел мою девушку!» – «Я твой брат!» – «О нет, только не мой брат!») в сочетании с озвучкой, плавающей от «неплохо» до «посредственно», и сценами, в которых трехмерная анимация перемежается довольно стильными комиксами, создают ощущение какой-то пародии. Оно, впрочем, и понятно: фильмов и игр про «плохих нацистов», наверное, уже сотни, и полностью оригинальным такой проект быть не может. Но пусть команда разработчиков и следовала классической формуле, отработала она ее на все сто. **СИ**



- 1 В игровом меню Games for Windows Live используется тот же интерфейс, что и на Xbox 360.
- 2 Все игры с поддержкой Games for Windows Live позволяют набирать «достижения» (achievements), которые теперь будут общими для Xbox 360 и PC.
- 3 Сразу и не решишь, что выглядит более позорно: прямоугольные пальцы главного героя или аляповатое звание на заднем плане.
- 4 Эффект освещения. Фонарик выглядел лучше даже в Doom 3, а тот вышел на PC три года назад.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Bungie Studios/Microsoft Game Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.0 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.microsoft.com/games/halo2>



▶ Автор: Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

HALO 2

ВЛАДЕЛЬЦЫ XBOX 360 ВОВСЮ ТЕСТИРУЮТ МУЛЬТИПЛЕЕР HALO 3, А КОМПЬЮТЕРЩИКИ ТОЛЬКО СЕЙЧАС ПОЛУЧИЛИ СВОЕ ИЗДАНИЕ HALO 2.

Пользуетесь Windows XP? Не видать вам Halo 2. Точка. Никакие хитрые манипуляции с исходными файлами не помогут установить и запустить известный шутер на старых операционных системах. Halo 2 стала первой в очереди игр Games for Windows Live, которые можно использовать только в Windows Vista. Со временем все больше и больше игр будут выходить с такой плашкой на коробке, а пока Halo 2 стоит рассматривать как робкую попытку Microsoft убедить геймеров полюбить Windows Vista. Когда вторая часть Halo в 2004 году вышла на первом Xbox, она сразу была признана одним из лучших шутеров на Xbox Live и глав-

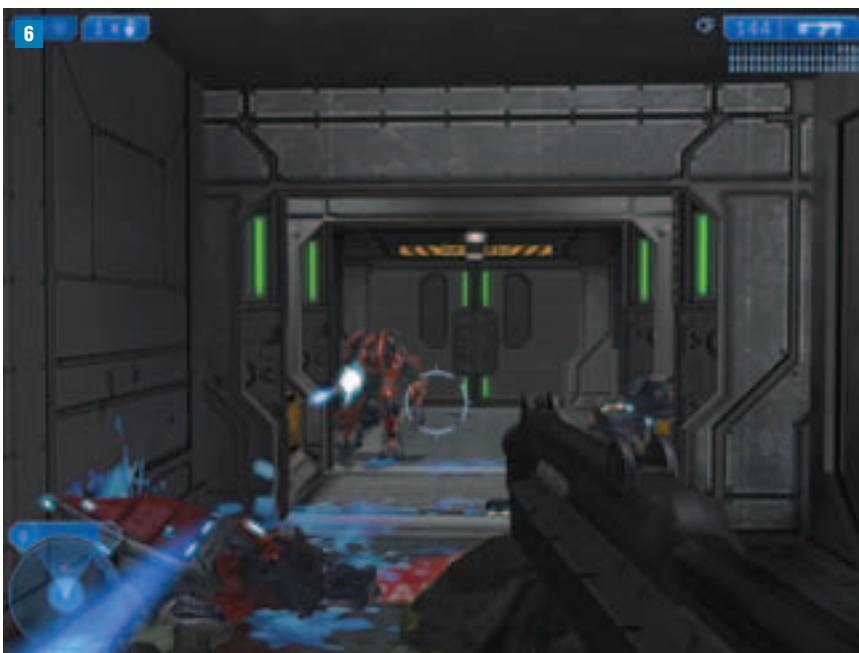
ным многопользовательским развлечением на консоли. Halo 2 остается популярной и сегодня, и официальная страница Bungie Studios с удовольствием подскажет, сколько человек побывало в роли Мастера Чифа за последние 24 часа (на момент написания материала – 187222 человека, из которых 4433 играли на серверах одновременно). Фактически, Halo и Halo 2 стали первыми консольными блокбастерами в жанре многопользовательских шутеров – в жанре, который всегда считался чисто компьютерным. На PC предостаточно отличных сетевых шутеров с богатыми родословными, и появление Halo 2 воспринимают с сарказмом – дескать, посмотрим, во что все эти годы играли консольщики!

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

Перед сотрудниками Microsoft Game Studios стояла сложная задача – перенести Halo 2 на PC, сохранив дух и обаяние консольного хита. Задача, с которой они старались справиться, но так и не смогли. Наш герой – прославленный Мастер Чиф, сверхпрофессиональный солдат вооруженных сил Земли, о котором так много написано в теме этого номера. Противостояние между людьми и ковенантами в самом разгаре; бои идут на космических кораблях, на Земле и на других планетах. По ходу кампании геймера ждет немало сюрпризов, и не удивляйтесь, если выяснится, что Мастер Чиф – не единственный игравельный персонаж в Halo 2. Управление, изначально рассчитанное под геймпа-

ды, было успешно адаптировано для мыши и клавиатуры – можно играть, не пеняя на консольное прошлое игры. Впрочем, забыть о нем не даст графика, которая по сегодняшним меркам ну ни в какие ворота не лезет. Несмотря на работу с хваленым DirectX 10, игра мало того что выдает совсем устаревшую картинку, но еще и умудряется работать на удивление медленно. На машине, указанной в графе «минимальные системные требования», игру лучше вообще не запускать – получите 5-10 кадров в секунду. Для нормальной производительности понадобится существенно более быстрый компьютер, но и на нем картинку первой свежести получить не удастся (а удастся получить то, что вы видите на скриншотах).

К Halo 2 для PC прилагается редактор карт. Казалось бы, ура! Но не так все просто. Редактор карт в компьютерной Halo 2 – такое же недоразумение, как сама игра. Вот авторы Cruxis – молодцы. Они работают над интуитивным интерфейсом в программе создания уровней – чтобы можно было творить, не обладая какими-либо специальными знаниями. А с Halo 2 поставляется не редактор, а всего лишь перекодировщик карт в формат, с которым работает игра! Сами же карты нужно создавать в профессиональной программе 3ds Max, которая стоит (держитесь!) 3500 долларов. Более того, работа в 3ds Max требует специальной подготовки и не по плечу большинству игроков. Неудивительно, если в Сети так и не появится ни одной самодельной карты для Halo 2. Словно заранее пречувствуя такой провал, Microsoft Game Studios добавила в компьютерную версию Halo 2 две новые многопользовательские карты – District и Uplift. Которые, впрочем, ничем особенным от товаров не отличаются.



Контроллер от Xbox 360 работает «на ура», конфигурируется автоматически, поддерживает вибрацию и функции кнопки Xbox Guide.

К короткой одиночной кампании прилагается такой же тормозной мультиплеер, не снижавший особенной популярности – сейчас на серверах PC-версии Halo 2 количество игроков исчисляется не тысячами, а десятками. Halo 2 – первая игра, которая полностью поддерживает стандарт Games for Windows Live. Это значит – упрощенная установка, встроенная поддержка проводного USB-контроллера от Xbox 360, один геймерский аккаунт на все игры для Xbox 360 и PC. Все это действительно есть и работает как обещано. Программа установки предлагает запустить игру немедленно и копировать допол-

нительные файлы в фоновом режиме, пока вы проходите первые уровни. Контроллер от Xbox 360 работает «на ура», конфигурируется автоматически, поддерживает вибрацию и функции кнопки Xbox Guide, да и движок дает контекстно-зависимые подсказки, указывая правильные кнопки – не «огонь» и «прыжок», а RT и A. Если есть возможность, рекомендуем играть в Halo 2 именно с геймпада – управляться с ним даже удобнее, чем с клавиатуры и мыши. Наконец, при запуске Halo 2 попросит вас «представиться системе»: завести локальный аккаунт (при отсутствии доступа к Сети), завести новый аккаунт в Games

for Windows Live, либо ввести данные вашей регистрации на Xbox Live. Владельцы Xbox 360 почувствуют себя как дома – интерфейс компьютерной версии Halo 2 в точности повторяет то, к чему они привыкли на консоли. Список друзей и достижений, профиль, служба обмена сообщениями – все это одинаково на PC и Xbox 360. К сожалению, Halo 2 не поддерживает кроссплатформенную сетевую игру – с ней мы познакомимся только в Shadowrun, другой свежей игре от Microsoft Game Studios. Базовые сетевые службы и подписка уровня Silver на PC предоставляются бесплатно, за расширен-

ный набор опций (вроде той же кроссплатформенной сетевой игры) придется раскошелиться – подписка уровня Gold обойдется в пятьдесят долларов в год. Сегодняшняя версия Halo 2 таких денег никак не стоит. Она интересна как эксперимент, как первая игра в подборке Games for Windows Live. Если у вас нет ни одной приставки, но вы интересуетесь консольными играми, обязательно взгляните на Halo 2; это одна из лучших консольных игр, наконец-то доступная и на «персоналках». Только заранее выбросьте из головы требования, которые предъявляет сегодняшний геймер к компьютерным играм. В сравнении с лучшими современными PC-шутерами страшная и тормозная Halo 2 для Windows Vista не выдерживает никакой критики. [A]

5 Поездки на внедорожнике немного разнообразят игру, но и они не без греха. Во-первых, открытые пространства страшны как смертный грех. Во-вторых, именно они сильнее всего тормозят.

6 И это даже не худшие уровни. В миссиях за второго героя графика умудряется быть еще более паршивой.

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ

Все признаки культового блокбастера: грамотный мультиплеер, эпический сюжет и профессионально срежиссированные заставки; полная поддержка геймпада от Xbox 360.

МИНУСЫ

Неоправданно завышенные системные требования, давным-давно устаревшая графика, слишком короткая кампания, платные опции сетевой игры.

РЕЗЮМЕ

Как хорошо написано в комментариях к оценкам, «много шума из ничего».



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, realtime/role playing, PC-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Jowood
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Phenomic
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН: <http://spellforce2.com/sf2/addon>



▶ Автор:
Александр Триконов
operfl@gameland.ru

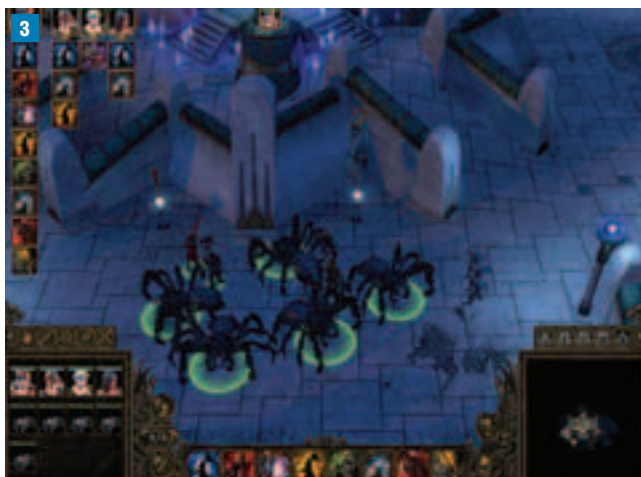


1 Старые знакомые встречаются сплошь и рядом и порой помогают в битве.

2 «Титан» новой расы, чье огненное дыхание прямо-таки прожигает просеки во вражеских рядах.

3 Головоломки и побочных заданий в дополнении просто невероятное количество, и некоторые весьма необычны. Например, запуск механического паука.

4 Сражения больших отрядов, как всегда, – куча мала, слабо поддающаяся управлению. Удобно разве что поправить бойцов, применив способности героев.



SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

Лихо закрученный сюжет, больший упор на ролевую часть, новая раса и пополнительная ветка развития героев.

МИНУСЫ

Некоторые задания и головоломки явно вторичны, стратегическая часть слишком уж примитивна.

РЕЗЮМЕ

Достойное продолжение эпической саги.

ХРОНИКИ УМИРАЮЩЕГО МИРА.

Редкая ролевая игра, не говоря о стратегиях, может похвастаться цельным миром с продуманной историей. Даже Forgotten Realms, место действия многих игр на основе D&D, – лоскутное одеяло, сшитое из обрывков культур самых разных народов. Хороший пример продуманной вселенной – Средиземье. Дело не только в обширной мифологии и хронологии, охватывающей несколько тысячелетий, но и в том, как это подается. Скажем, мы читаем в «Хоббите», как героям удалось обмануть троллей, затем в «Братстве кольца» упоминаются их окаменевшие тела, а добравшись до «Сильмариллиона», узнаем трагическую историю Гондолина, мечи чьей ковки Торин и Ко нашли в пещере с со-

кровищами. Общая картина не разрознена, а, наоборот, постепенно дополняется новыми мазками. Серил Spellforce – редкий образец подобного подхода в игровом сценарии. Разработчики с немецкой педантичностью воссоздают сказочный, но от того не менее правдоподобный мир, не уступающий по размаху произведениям лучших фэнтезийных писателей. Древние пророчества, загадочное наследие давно исчезнувших рас и дрязги нынешних обитателей мира Эо переплетаются в сложный клубок интриг и сражений. Если вы не видели предыдущие игры, разобраться в обилии имен и названий непросто. Повествование перескакивает с одного события давних времен на другое, старые друзья оказываются врагами, со-

юзники появляются, откуда меньше всего их ожидаешь, а любимый прием разработчиков – возвращение в уже посещенные места, используется как никогда часто. Все прочее укладывается в обычный набор для дополнения – новая ветка развития героев, способности Шайкан, не сильно отличаются от прежних умений: нанесение урона нападающим на персонажа или лечение за счет их ударов, призыв на помощь животных или волшебного топора, возможность приостановить восстановление здоровья у противника – очень полезно при борьбе с «боссами». Другое дело, что тип урона у всех новых заклинаний «кровавый», а значит, бьет врагов, невосприимчивых к огню или там, к примеру, холоду.

Раса Шайкан собрала под знаменем людей с текущей в жилах драконьей кровью, летающих ящеров и «Лезвия» – слегка измененных «роботов», знакомых еще по первой Spellforce. Кроме того, юнитов можно улучшать, выбирая между двумя апгрейдами – например, станут ли всадники замедлять противника своим ударом, либо закидывать его дротиками. В плавающей каменной крепости, служащей единственным средством передвижения между островами после того как магия порталов окончательно иссякла, можно ковать оружие, кольца и амулеты, также появились «наборы» предметов. Остается только жалеть, что после покупки Phenomic всепоглощающей EA судьба сериала под большим вопросом. **С**



1 Иногда в игре случаются мини-миссии с вот таким расположением камеры. При отсутствии радара этот ракурс гораздо удобнее стандартного вида сверху.



2 Грибы-мутанты отбрасывают машину похлеще ядерной бомбы. К счастью, их можно расстрелять. С торнадо такой фокус не пройдет. Одна радость – вихри враждебные одинаково засасывают своих и чужих.



Зомби на колесах

Если «Меридиан 113» был продолжением оригинальной Ex Machina, то Ex Machina Arcade пытается рассказать преысторию постапокалипса. Фанаты сериала порауются намекам на знакомые события, но новички лишь проплывут, слушая очередную корявый пересказ сюжета Resident Evil. К тому же «говорящие головы», расставшись с привычными масками, так и не обзавелись лицевой анимацией.



3 В Ex Machina Arcade доступен единственный игравельный автомобиль, но возможности улучшения его технических характеристик, вооружения и прочего оборудования весьма широки. Хватило бы генер!



ВЕРДИКТ
5.5

ПЛЮСЫ

Возможность улучшать машину как гуше угожно. Необычные препятствия в виде природных и техногенных катастроф.

МИНУСЫ

Неравноценный обмен «честных» сохранений на чекпойнты. Дизайн уровней и характеристики автомобиля не приспособлены к новым скоростям.

РЕЗЮМЕ

Смена общей игеологии игры выставила напоказ все недостатки ее нутра. От Ex Machina отрезали все самое вкусное.

EX MACHINA ARCADE

ПОСРЕДСТВЕННО

ЛУЧШИЙ СИМУЛЯТОР АВТОМОБИЛИСТА-ГРИБНИКА

И какой же геймер не любит жанровых экспериментов? «Давайте добавим сюда RPG! Давайте сделаем боевой режим в виде игры в крестики-нолики!» На худой конец – «Давайте поменяем нацистов на зомби-мутантов!» Но как относиться к эксперименту, если большинство изменений – со знаком «минус»? Авторы «спрямили» нелинейную систему заданий оригинальной Ex Machina, сократили ассортимент автомобилей, решительно отказались от только-только начавшего оформляться в дополнении «Меридиан 113» мультиплеера, а вдобавок ещё запретили сохраняться в произвольном месте, расставив вместо этого по обширным уровням редкую сеточку чекпойнтов.

Взамен машинка научилась прыгать и газовать на нитротопливе. Повинуясь время от времени всплывающим внизу экрана болванчикам-NPC, наш герой ездит из конца в конец карты, по дороге собирая бонусы – броню, оружие и пробирики. Точнее, не совсем по дороге – игра, хоть и поменяла жанр, по-прежнему остаётся не гоночной, а военной-исследовательской. Уровни по-старому просторны, и катаясь «по стрелочке», неминуемо пропустишь половину всех богатств. За пробирики, равно как и за уничтожение вражеских машин, даются премиальные, которые между уровнями можно обрратить в новое оборудование для «Громовой Черепахи» (так зовут наш небыстрый броневик).

Беда в том, что Ex Machina Arcade аркадна в том самом первобытном смысле, связанном с игровыми автоматами-пожирателями монеток. Если вы соберёте все бонусы и расстреляете всех врагов на перегоне между двумя контрольными точками, но получите смертельную пулю, не успеете достигнуть автосохранения, приготовьтесь попрощавшись с накопленными на этом отрезке деньгами, проезжать его заново. Стоит ли при таком раскладе ввязываться в драку, если в случае неудачи вас ждёт смерть, а полученные за застреленного врага «очки вознаграждения» можно будет отоварить только в туманном будущем? Да, сложность боя не возросла по сравнению с двумя первыми играми серии, но там

хотя бы можно было сориентироваться по карте и при случае спрятаться в ближайшем городе, чтобы починить машину или вообще взять другое задание. В Ex Machina Arcade карты нет, как нет и радара, показывающего ближайших врагов. Супостаты, чувствуя свою безнаказанность, то и дело самозарождаются в двух шагах от нашей тачанки. В результате все мало-мальски сложные участки можно штурмовать только многократным переигрыванием. И главное, ради чего? Ещё одной порции монотонных боёв с грибами-мутантами, невидимыми стенами и странными скриптами? Возможно, распилили оригинальную Ex Machina правильно, вот только не ту половину пустили в дело. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

racing, truck

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Targem Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.targem.ru/ru/arcade>



▶ Автор:

Илья Ченцов

chen@gameland.ru



GUILD WARS

GUILD WARS: FACTIONS

GUILD WARS: NIGHTFALL

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Guild Wars

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
role-playing, MMO, fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
NCsoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»

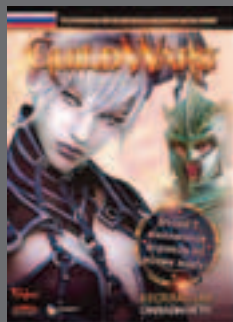
РАЗРАБОТЧИК:
ArenaNet

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:
<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.p?pid=190>



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Guild Wars: Factions

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
role-playing, MMO, fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
NCsoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:
ArenaNet

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:
<http://buka.ru/cgi-bin/show.p?pid=223>



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Guild Wars: Nightfall

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
role-playing, MMO, fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
NCsoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»

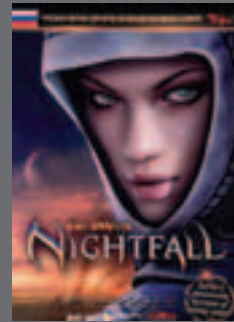
РАЗРАБОТЧИК:
ArenaNet

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:
<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.p?pid=277>



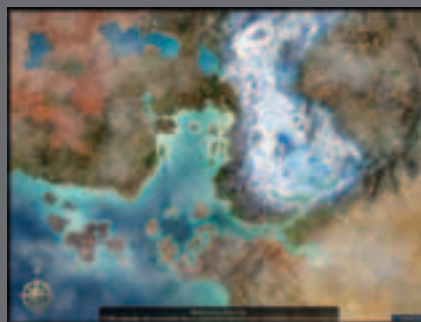
Еще пару лет назад на отечественном рынке онлайн-развлечений была совершенно иная расстановка сил. На фронте MMORPG в одиночестве сражалась единственная русскоязычная игра «Сфера», в то время как большая часть игроков прожигала время, а порой и деньги, в браузерных проектах. С тех пор поменялось многое, хотя окончательная ломка сложившейся системы еще впереди. Первой ласточкой стала русскоязычная версия EverQuest II от Akella Online. Работу проделали титаническую, но без недостатков не обошлось. В частности, предполагалось открытие отдельных русских серверов, что, как показала практика, лишило жизнь в игре насыщенности, присущей международным серверам. Как бы то ни было, локализация мировых MMORPG-хитов приглянулась всем участникам российского рынка. Так, недавно был подписан договор о стратегическом партнерстве между исландской ССР и отечественной компанией «Нетвилл», который подразумевает издание русскоязычной версии Eve Online. Ну а главным и последним прорывом в этой области можно считать выход локализации Guild Wars и дополнений

Factions и Nightfall от компании «Бука». Опыт частично переняли у «Акеллы», во всяком случае, основные черты сохранились: полный перевод диалогов и текстов и оригинальная англоязычная озвучка. В то же время, хватает и отличий. Во-первых, собственных серверов для Guild Wars «Бука» открывать не стала, пустив игроков на международную арену. И это пошло только на пользу: в городах всегда полно народу и собрать команду для совместного времяпрепровождения не составляет труда. К тому же русские геймеры могут торговать с иностранцами, к обоюдной выгоде. Что подводит нас ко второй основной особенности локализации – все имена собственные оставлены без изменений, т.е. на английском языке. Речь идет, прежде всего, об именах персонажей, названиях местностей, предметов, навыков и прочего. С одной стороны, сочетание русского текста и англоязычных вкраплений на первый взгляд смотрится странновато. Но с другой, это серьезно облегчает жизнь и позволяет общаться и торговать с иноязычными игроками. По нашему мнению, подобный подход более чем оправдан, хотя, чтобы привыкнуть к англо-русским сочетаниям, требу-

ется некоторое время. В целом, перевод оставляет впечатление кропотливой и грамотной работы с некоторым замахом на литературность. Хороший язык, точная передача смысла – чего еще можно пожелать? Ну, разве что русской озвучки, но, увы, не судьба. Да исправления редких, но попадающихся на глаза огрехов. Например, очень редко, но все же встречаются переведенные названия монстров и врагов, что вызывает недоумение. Спешу успокоить игроков, которые уже приобрели англоязычные версии Guild Wars от «Буки». Вам не придется тратить кровные на покупку новых коробок с русскими версиями. Достаточно скачать соответствующий патч (он скачивается автоматически) и выбрать в соответствующих настройках опцию «русский язык». Все, теперь вы можете играть в русскую версию. В целом, хочется отметить высокое качество локализации всех трех Guild Wars-частей: Prophecies, Factions и Nightfall, а также обратить внимание на усиливающуюся тенденцию вывода на оперативный простор русскоязычных версий самых популярных и хитовых MMORPG нашего времени. То ли еще будет.

РЕЗЮМЕ

Вежа в развитии российского рынка онлайн-игр и просто прекрасная по любым меркам локализация отличной игры.



ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ. НА КРАЮ СВЕТА

▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Pirates of the Caribbean: At World's End
▶ **ПЛАТФОРМА:** PC
▶ **ЖАНР:**
action
▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Disney Interactive
▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«Новый Диск»/snowball.ru
▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
Eurocom Entertainment Software
▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
▶ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM.
▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD и 3 CD
▶ **ОНЛАЙН:**
<http://www.nd.ru/prod.asp?razd=desc&prod=piratesatworldsend>



Вот уже который год компания Disney пытается сделать приличный экшн по мотивам кинотрилогии Pirates of the Caribbean. Первые две попытки вышли, мягко говоря, неудачными. Тем не менее количество проданных копий впечатляет, и опыты решено было продолжать. Версии для консолей нового и предыдущего поколений разрабатывались одновременно, и хочется только развесть руками при виде PC-версии, попавшей в корзину с PlayStation 2. Как результат – устаревшая графика нещадно режет глаз. Да и содержание почти одинаковое: такое же унылое шинкование тысяч зомби и пиратов. Как бы то ни было, к выпуску русскоязычной версии отечественные подрядчики в виде традиционного партнера Disney в России, студии snowball.ru, и издательской компании «Новый Диск» подошли с редким профессионализмом. Текста в игре, конечно, немного, но то, что имеется, переведено достойно. Главный же номер программы – блистательная озвучка, в которой были задействованы актеры, дублировавшие персонажей кинотрилогии в российском прокате.

РЕЗЮМЕ

Эталонная локализация, выполненная с любовью и должным старанием. Обратите внимание на превосходную озвучку.



UFO: EXTRATERRESTRIALS. ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА

▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
UFO: Extraterrestrials
▶ **ПЛАТФОРМА:** PC
▶ **ЖАНР:**
strategy, turn-based, sci-fi
▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Tri Synergy
▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«Новый Диск»
▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
Chaos Concept
▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
▶ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM.
▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD и 4 CD
▶ **ОНЛАЙН:**
www.nd.ru/prod.asp?razd=anors_desc&prod=ufoextraterrestrials



Сколько попыток повторить успех легендарной X-Com предпринималось – разными разными разработчиками – не счесть. А вот все более-менее успешные потуги можно пересчитать по пальцам одной руки. В последнее время, правда, дело сдвинулось с мертвой точки: все благодаря чехам. ALTAIR Games удалось наконец выйти на новый уровень качества с UFO: Afterlight. Многострадальному же детищу полупрофессионального коллектива Chaos Concept повезло меньше. По духу (да и по графике) UFO: Extraterrestrials получилась куда более близкой к оригиналу, что сейчас смотрится слишком уж архаично. А вот локализация от «Нового Диска», напротив, вызывает только положительные эмоции. Переводчики проделали достаточно большую работу, бережно и даже с тщанием. Можно в некоторых местах придраться к шрифтам, сокращениям, но в общем огрехов мало. Единственное серьезное нарекание – слабая озвучка вступительного ролика. Наличие же английской версии в комплекте уже стало приятным правилом для русскоязычных версий от «Нового Диска».

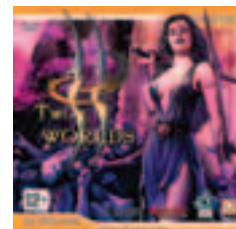
РЕЗЮМЕ

Добротная русскоязычная версия почти что полной копии старушки X-Com.



TWO WORLDS

▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Two Worlds
▶ **ПЛАТФОРМА:** PC
▶ **ЖАНР:**
role-playing, action-RPG
▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Zuxxez Entertainment
▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«Акелла»
▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
Reality Pump
▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8
▶ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.
▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD (+1 DVD)
▶ **ОНЛАЙН:**
<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=310>



Прославившиеся неплохой стратегической серией Earth 21..., разработчики из Reality Pump нежданно-негаданно решили сотворить конкурента Oblivion и Gothic 3. Мощный графический движок у них был, оставалось только на этом «скелете» нарастить мясо. Удалось, но лишь частично – детище поляков вышло угловатым и неказистым и оказалось эдакой смесью Diablo II и The Elder Scrolls IV, сравнимой с третьей «Готикой» разве что по обилию ошибок. Не шедевр, прямо скажем, но на роль сезонного хита вполне подходит. Тем удивительнее, что российский издатель подошел к работе над локализацией спустя рукава. Например, оставленная англоязычная озвучка. Учитывая ее качество, сей пункт приходится относить к минусам локализации. Туда же отправляются стильный, но совершенно нечитабельный шрифт и местами крайне слабый перевод. Особенно убивает сочетание переведенных фраз и отрывков английского текста в описании эффектов заклинаний, брони, оружия и т.д. Зато в комплекте с игрой идет дополнительный DVD с EverQuest II.

РЕЗЮМЕ

Проект, который наверняка запомнится игрокам. Плохо, что среди воспоминаний не будет приятного впечатления от локализации.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Один из самых ярких пиратов и третий в истории мореплавателей, совершивший кругосветное плавание:

1. Александр Эксквемелин
2. Генри Морган
3. Томас Кавендиш

2. Автор «Марсианских хроник»:

1. Айзек Азимов
2. Джордж Мартин
3. Рэй Брэдбери

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главлотамт, а/я 652, «Страна Игр» до 31 августа. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 13/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в №10 (235)

Пономаренко Михаил
Тульская область

Правильные ответы – Большой и Маленький Бар Вонь-Тинь – Ричард Халливел, Брайан Ансель, Рик Пристли

1. Даже сегодня картинка оригинальной Guild Wars смотрится вполне прилично.

2. Пестрота сочетаний русско- и англоязычных слов будет преследовать вас всю игру. Правда, к этому привыкаешь уже через пару-тройку часов.

3. меховые куртки особенно популярны в этом сезоне.

4. Сынок, не валяй дурака, гелай, как я.

5. Действие происходит не на Земле: местная планетка будет меньше раза этак в два.

6. Что-то, а пейзажи разработчикам удались. И удаленные земли выглядят уж точно лучше, чем в Oblivion. А вот то, что поближе...

ALIEN SHOOTER 2. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

КОКОТО: ХВОСТ ПИСТОЛОТОМ

ДЕТИ ДРАКУЛЫ

Дайджест РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Alien Shooter 2. Золотое издание
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
CDV Software Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Sigma Team
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 16
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
<http://www.alienshooter2.ru>



Замечательная дилогия от Sigma Team под незамысловатым названием Alien Shooter давно уже в любимчиках публики. Впервые сердца игроков были завоеваны еще в 2003 году, а два вышедших дополнения Fight for Life и The Experiment лишь закрепили успех. К счастью, разработчики не стали почитать на лаврах и клепать однообразные продолжения, а творчески подошли к работе над второй частью. В результате мы получили едва ли не лучшую стрелку всех времен и народов, сохранившую задор первой части и обогатившуюся ролевыми вкраплениями в духе незабвенной Diablo и незамысловатым сюжетом. Видя такую народную любовь, фирма «1С» решила устроить фанатам праздник, выпустив сборник всех игр серии и по традиции назвав его «золотым изданием». На диске вы обнаружите пропатченные по самое не могу версии всех вышеперечисленных игр (Alien Shooter, Alien Shooter: Fight for Life, Alien Shooter: The Experiment, Alien Shooter 2). Теперь нет никакой нужды рыскать по закоулкам в поисках затерявшихся дисков – творческое наследие Sigma Team собрано в одной-единственной упаковке. Наслаждайтесь.

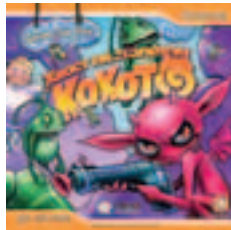
РЕЗЮМЕ

Самые лучшие изометрические аркадные стрелялки последних лет на одном диске. Рекомендуем.

- 1 Санитарную службу по борьбе с насекомыми вызывали?
- 2 У разработчиков такой полет фантазии в плане дизайна монстров – Стивену Кингу и товарищу МакГи не снилось.
- 3 Посредственный вступительный комикс – лучшее, что есть в игре.



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Cocolo Fun Fair
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
shooter
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Bigben Interactive
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Neko Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 700 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=428>



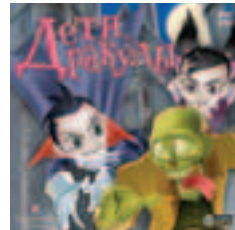
Вопреки распространенному мнению, в мире виртуальных шутеров вовсе не установилась гегемония Moogahh. В свет выходят и другие проекты подобного типа. Так, французская студия Neko Entertainment известна серией игр про маленького чертенка Кокото и его друзей. Эти проекты, правда, не такие частые гости на «персоналках». «Кокото: Хвост пистолетом» – «порт» с GameCube полутрагической давности. Характеристика не самая лестная, но для виртуального тира вовсе не смертельная. Игра встречает нас вступительным роликом, где странного вида существа бормочут под нос нечто еще более непонятное. Кончается дело тем, что страшной наружности клоун похищает феечку-подружку нашего подопечного Кокото. Сама игра посвящена вызволению крылатой соратницы из плена злодея. Образ последнего явно навеян произведениями Стивена Кинга. В остальном игра представляет собой в меру увлекательный и, что немало важно, довольно разнообразный виртуальный тир. Дизайн монстриков и уровней радует, но вот графика безнадежно устарела.

РЕЗЮМЕ

Развлечение на пару вечеров. В душу не запает, но немного радости обязательно доставит.



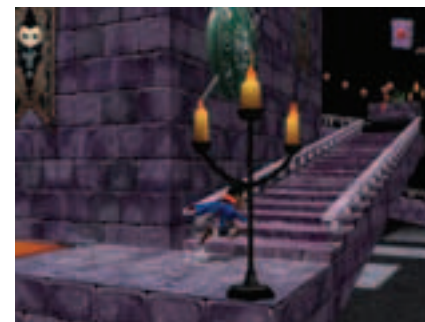
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Legendo's Dracula Twins
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
action.platform.3D
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Legendo Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Legendo Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=draculatwins



Как выяснили разработчики из Legendo Entertainment, у великого и ужасного Дракулы было двое детей-близнецов. С фантазией у папашки было туговато, поэтому детишек назвали просто: Драк и Дракана. Некогда прославленный злодей удалился от дел и мирно растил непоседливых ребятишек, пока в родовое поместье потомственных вампиров не появился охотник на кровососов доктор Лайфласт. Он с чего-то решил, что из кровушки Дракулы можно сделать эликсир бессмертия и при помощи чесночной эссенции захватил графа для страшных опытов. Задача по спасению отца ложится на плечи отпрысков, то бишь на наши. В самом начале нам предлагают выбрать, за кого играть – не мучайтесь с размышлениями, никакой разницы между Драком и Драканой нет. Уровни, за редким исключением, коротки до безобразия: прохождение большей части из них занимает от силы секунд тридцать или, в худшем случае, минуту. Играть скучно донельзя, ну а графика вызывает лишь жалость. Про убогий дизайн можно не упоминать – диагноз и так ясен. Понравится разве что совсем неискушенным или маленьким игрокам.

РЕЗЮМЕ

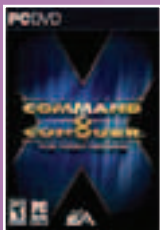
Скучная поделка, не представляющая никакой ценности для взрослого игрока.



РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй
просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО**
НЕ БЫВАЕТ



Command &
Conquer: the First
Decade (US)

1890 p.



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

1755 p.



World of Warcraft:
Burning Crusade
Expansion Pack
(UK Version)

1269 p.

- * Быстрый и удобный поиск по сайту
- * Профессиональные консультации продавцов
- * Доставка в день заказа

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите:
sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Ариф Мураган
youtorama@gmail.com

BEATMANIA IIDX 13 – DISTORTED

В очень далеком 1978 году Ральф Баер (Ralph H. Baer) и Говард Моррисон (Howard J. Morrison) придумали и запатентовали электронную игру *Simon*. Больше всего *Simon* напоминал блин, на котором располагались четыре разноцветные кнопки (красная, синяя, желтая и зеленая). У каждой кнопки был свой звук, и суть игры заключалась в том, чтобы повторить последовательность, которую аппарат проигрывал в случайном порядке, подсвечивая клавиши.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», <http://www.wizardgame.ru>.

18 лет спустя, холодной зимой 1996 года, на свет появилась необычная видеоигра. *PaRappa the Rapper* для PS one давала игроку возможность сражаться с вселенским злом с помощью музыки. От игрока требовалось вовремя нажимать определенные комбинации кнопок, которые появлялись на экране (что-то напоминает, вам не кажется?), и наблюдать, как герой и его друзья спасают мир с помощью рэп-музыки. Возможно, разглядев большой потенциал, а возможно, совершенно случайно, компания Konami, спустя ровно год, в декабре 1997 года выпустила свой первый музыкальный аркадный автомат *Beatmania*. Аппарат напоминал игрушечный диджейский пульт с вертушкой и пятью кнопками, расположенными, как клавиши на фортепиано. На экране изображено шесть столбцов, по которым под музыку сверху вниз опускаются горизонтальные палочки. Как только палочка достигает нижней границы экрана, игрок должен нажимать соответствующую кнопку или крутить

вертушку. Особая полоска в процентах показывает остаток «жизни» геймера. Если нажимать кнопки вовремя, линейка будет увеличиваться, если нет – уменьшаться. Наша задача – набрать более восьмидесяти процентов к концу песни, иначе игра закончится. Особенностью *Beatmania* является создание музыки. Другими словами, из песни во время игры изымалась партия какого-либо инструмента или голоса и игрок своими нажатиями воспроизводил их. *Beatmania* оказалась очень популярной и породила бум музыкальных автоматов в 1998 году. Спустя еще год разработчики Konami решили слегка изменить автомат, добавив еще две кнопки, доработав внешний вид (более крупный экран и удобный корпус), улучшив звучание, и назвали его *Beatmania IIDX* (читается как «two dee-ecks»). К счастью, вышедшая в марте 2006 года *Beatmania IIDX 13 – Distorted* недавно появилась в Москве и сразу привлекла внимание множества поклонников музыкальных автоматов.



Вышедшая в марте 2006 года *Beatmania IIDX 13 – Distorted* негавно появилась в Москве и сразу привлекла внимание множества поклонников танцевальных автоматов.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

И снова новость о чемпионате. В августе в Москве планируется провести первый чемпионат по Beatmania IIDX в России. Автомат появился у нас совсем недавно, поэтому шанс занять призовое место будет даже у тех, кто начнет тренироваться прямо сейчас. Как всегда, ожидаются гости со всей России. Подробнее о чемпионате мы сообщим в следующих выпусках рубрики.



ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Здесь будут появляться все новые машины компании, а сейчас стоит и Beatmania IIDX 13 – Distorted, о которой мы рассказываем в этом выпуске рубрики.

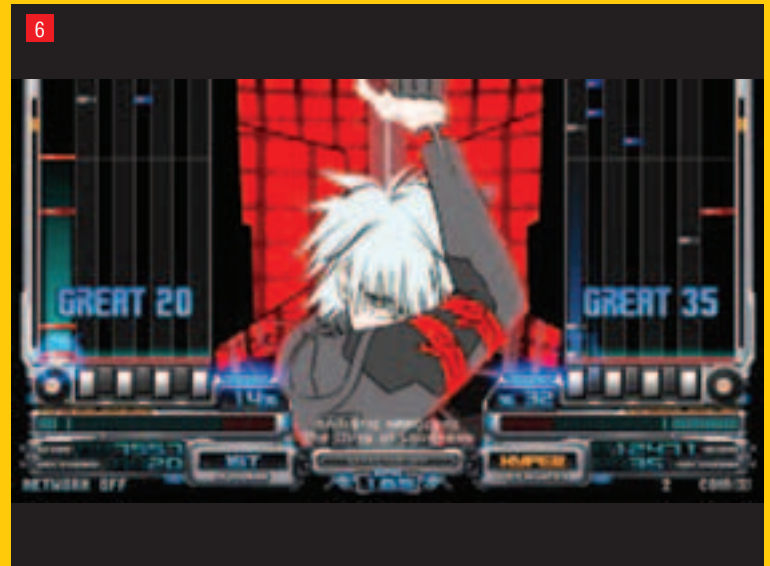


Давайте же закинем жетон и посмотрим, что нам предлагает тринадцатая «Битмания». Сначала, как и во всех схожих автоматах, нам предлагается выбрать: играть одному или вдвоем, либо «за двоих» — double (одному на всех 14 кнопках и двух вертушках одновременно). Далее следуют режимы игры. Если вы впервые играете на IIDX, то ваш выбор beginner, за ним идет standard — основной режим игры, о нем поподробней. В этом режиме игрок может сыграть минимум одну композицию, максимум — пять. Если успешно пройти первые три трека, то игрок получает Extra Stage и играет еще один трек, есть маленькая вероятность получить еще один extra stage, но это крайне сложно. После того как решено, какую песню играть, необходимо выбрать скоростной модификатор. Модификаторы предназначены для разных целей. Они могут разнообразить знакомые треки: например, mirror (прос-то переворачивает все палочки зеркально) и gandom (меняет палочки в случайном порядке); служить для облегчения или усложнения игры: например, light, hard (линейка жизней уменьшается медленнее или быстрее и набирается, соответственно, проще или сложнее), 5 keys (убирает две кнопки, появившиеся в IIDX-версиях автомата); есть скоростные модификаторы, позволяющие ускорять движение палочек по экрану — чем сложнее выбранный трек, тем нужнее скоростные модификаторы, без них играть почти невозмож-

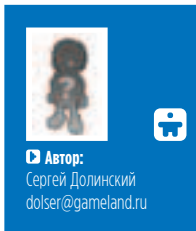
но. Меню модификаторов вызывает-ся с помощью кнопки start на панели автомата, так же там есть несколько ползунков и кнопок, отвечающих за громкость и звучание разных частот и эффектов. Вернемся к режимам игры. Далее идет expert, где игрок должен исполнить выбранную им non-stop последовательность, состоящую из пяти композиций. На все пять треков у игрока одна линейка жизни, и главная задача — не растерять ее до конца пятой песни, иначе игра сразу прервется. К счастью, проценты теряются не так быстро, как в режиме standard, но и набираются они еще медленнее. Следующий режим называется class или dap, и здесь игроку предоставляется non-stop из четырех (из трех на double) песен и доступны только скоростные модификаторы. Режим создан специально для игроков, которые хотят выяснить, кто лучший из лучших, поэтому в конце предоставляется статистика по всем трекам и выдается дан, как в единоборствах. Последний режим — free, здесь сразу доступны все композиции, имеющиеся в автомате, и нельзя «завалить» первый трек, но разрешено играть только две песни. Beatmania IIDX 13 – Distorted имеет огромную музыкальную библиотеку, три уровня сложности почти для всех песен и графическое оформление, которому позавидует почти любой автомат в России, кроме, разве что, Pump It Up NX, о котором мы расскажем в скором будущем. **С**

- 1 При игре вдвоем у каждого своя индивидуальная партия.
- 2 Чем сложнее трек, тем быстрее приходится двигать ручки.
- 3 Можно отсортировать композиции по сложности, по алфавиту или по версии игры, в которой они засветились впервые.
- 4 В отличие от других музыкальных автоматов, играть за двоих на «битмании» очень сложно.
- 5 Автомат расположен очень удобно. Это способствует более успешной игре.
- 6 Фоновое видео заслуживает самых высоких похвал.

Аппарат больше всего напоминает гитгейский пульт с вертушкой и пятью кнопками, расположенными, как клавиши на фортепиано.



НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 CABAL Online отказался от генер

Слишком мало желающих платить?
С конца мая окончательно поменялась бизнес-модель европейской версии CABAL Online (<http://www.cabalonline.com>) – с абонентской платы €9.99 в месяц игра перешла на режим free-to-play. Непосредственно связать это изменение с опасениями насчет недостатка геймеров пока нельзя, MMORPG лишь завершает тестирование (подробнее – в следующем обзоре бета-тестов). Но шаг определенно сделан в правильном направлении. Количество онлайн-игровых прогрессов и далеко не все платные MMORPG выходят на плановые показатели по числу регистраций. С условно-бесплатной моделью нарастить пользовательскую базу заметно проще, а деньги можно получить на «премиальных» услугах. В CABAL Online будет «платиновое» и «серебряное» членство. Первое увеличит емкость инвентаря, добавит систему ориентирования на местности и на 25% повысит скорость набора опыта и развития умений, включая crafting. «Серебро» – это система ориентирования плюс те же 25%, но для чего-то одного – опыта или умений. Напомним, что Cabal Online во многом похожа на WoW (графика, система личных подземелий и т.п.), а ее отличительная особенность – сражения в консольном стиле. Набор уровней персонажем достаточно быстр – 100-й уровень потребует около 200 часов сидения за компьютером. Игроку предложено выбрать из 6 игровых классов (Warrior, Blader, Wizard, ForceArcher, Force Shielder, Force Blader), а после 95 уровня можно примкнуть к одной из фракций для активного PvP. Каждый поверженный враг

приносит очки, что позволяет повысить ранг и получить специальные бонусы.

2 Fishing Champ ищет рыболовов-тестеров

Но ни одна живая рыба не пострадает...
В преддверии скорого начала закрытого бета-теста первая в мире «рыболовная» MMORPG открыла официальный сайт. Отыскать удивительную Fishing Champ можно по адресу <http://fishingchamp.gamescampus.com>, где к выходу этого номера разработчики из таиландской BeTo уже должны были выложить игровой клиент. Ролевое развитие в этой онлайн-забаве достаточно условное, зато виртуальные рыбаки смогут обзавестись сотнями (!) уникальных объектов, приготовить выловленную рыбу или выпустить ее в личный аквариум, чтобы похвастаться уловом перед друзьями. Для участия в тестировании необходимо зарегистрироваться на <http://www.gamescampus.com/account/agreement.asp?gamescampus=campus>.

3 Warhammer тоже приглашает на тест...

...но далеко не всех.
Warhammer Online: Age of Reckoning (<http://www.warhammeronline.com>), долгие месяцы возглавлявший рейтинги «Самых ожидаемых MMORPG», дожил до стадии закрытого бета-теста. Все поклонники Warhammer'a могут попытать счастья и теоретически имеют равные шансы на попадание в число бета-тестеров. Россиянам для этого потребуется заполнить несколько анкет на европейском сайте WAR (<http://www.war-europe.com>). Официальная дата релиза пока не меняет-

ся, ждать еще месяцев семь – игра официально появится не ранее первого квартала 2008 года.

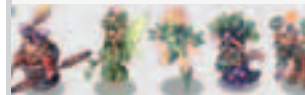
4 LotRO и реальные деньги?

Игру все-таки проще переделать, чем людей.
Джеффри Стифел, исполнительный продюсер Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (<http://www.lotro-europe.com>), которая сейчас возглавляет чарты Европы и США, дал пространное интервью Eurogamer. Успехи игры он описал спокойно, точное число игроков называть отказался, отдавшись замечанием, что «их примерно столько, сколько предполагалось, но Turbine продолжает привлекать новых геймеров». Первым обновлением стал вышедший 14 июня Book 9: Shores of Evendim. Add-on добавил новые земли, квесты и, наконец-то, полноценных рейдовых монстров и подземелья для 6-12-24 игроков 30-го и более высоких уровней. В дальнейшем дополнения будут появляться каждые три-четыре месяца. Не обошел Стифел и скользкий вопрос о «вторичном рынке» игровых предметов, персонажей и валюты. Он заявил, что пока такая практика в LotRO официально запрещена пользовательским соглашением, но, тем не менее, в ближайшие 2-5 лет «возможны изменения». Пока компания пристально наблюдает за Sony Station Exchange, где обращаются предметы Everquest II, и, если другие MMORPG пойдут по тому же пути, то и Turbine, возможно, внедрит схожую систему в LotRO.

5 W.E.L.L. многих сглатывает преступниками

Не свисти, чувак, чужое!
В девелоперском блоге W.E.L.L. online (<http://blog.wellonline.com>) появилось разъяснение того, как

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Gravity CIS не подвела – 6 июня увидело свет оригинальное обновление «Рагнарок Онлайн» (<http://www.raggame.ru>) под милым названием «Московия». Как вы помните, новый игровой район – это корейское воплощение древнерусских преданий, сказок и былин. Чтобы попасть в виртуальную Московию, необходимо скачать патч размером в 38 мегабайт. Первое время плата за проход в Московию взиматься не будет.



«Возможно, вы слышали, что с патчем 2.2.0 мы собираемся ввести встроенный клиент для голосового общения. Мы будем рады узнать ваше мнение об этом нововведении, когда оно доберется до Public Test Realm», – такую запись на форуме Mac-версии WoW оставил Tigerclaw, один из функционеров Blizzard. Возможно, уже очень скоро варкрафтерам не придется прибегать к услугам сторонних голосовых чатов.



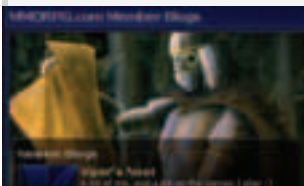
KAL Online (<http://www.kalonline.com/intermediate/Pvp.asp?btn=2>) порадовал желающих помериться силами в PvP введением дуэльной системы. Доступно три режима боев (1:1, 3:3 и 6:6) в особом дуэльном турнире, которые проводятся каждое воскресенье. Участникам необходимо зарегистрироваться у специального NPC. Победы не приносят материальных выгод, но повышают hopop рейтинг персонажа.



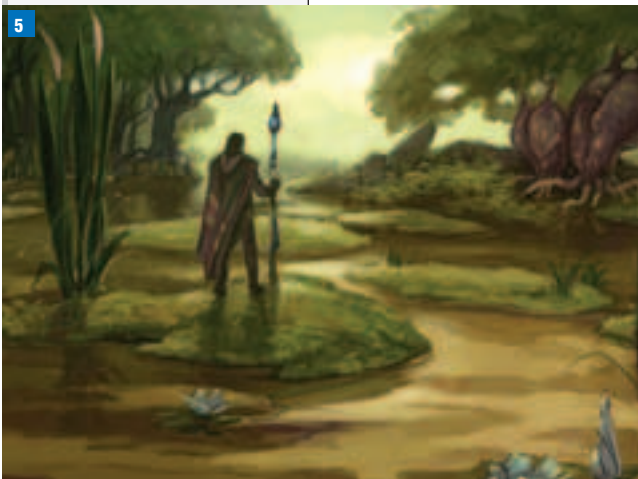
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



ArenaNet сообщила об интеграции в Guild Wars бета-версии созданной пользователями базы знаний по этой MMORPG (Guild Wars wiki, http://wiki.guildwars.com/wiki/Main_Page), доступ к которой теперь организован прямо из игрового интерфейса. При затруднении в прохождении квестов, вопросах с теми или иными умениями или необходимости узнать, что такое гильдия, теперь не нужно переключаться между игрой и браузером, что, конечно же, очень удобно.



Вслед за подкастингом портал MMORPG.com в начале лета сразила блогомания. В дополнение аж к 387 (!) вполне населенным форумам крупнейший англоязычный ресурс по многопользовательским онлайн ролевым играм предложил зарегистрированным пользователям модный сервис – ведение блогов (<http://mmorpg.com/blogs>). Насколько востребованы сетевые дневники на MMORPG.com, пока не ясно, но среди уже ведущихся блогов есть занятные – «Китайские MMORPG», «Для разочаровавшихся в MMORPG» и так далее.



разработчики намерены заставить игроков не брать «чужое». Система лута персонажей/мобов достаточно сложна, и если в ней не разобраться, то совсем недолго стать... преступником. После смерти персонажа другой игрок может взять с его тела выпавшие предметы. Тело погибшего со временем исчезает, а на месте гибели появляется специальный «loot-контейнер» с оставшимися вещами. Вот он-то и все его содержимое принадлежит погибшему, и только ему. Количество предметов в loot-контейнере зависит от места гибели, количества предметов и контейнеров инвентаря персонажа. Каждый предмет при этом обладает показателем «шанса выпадения». Если другой игрок берет вещи погибшего, это расценивается как мародерство (т.е. looting) и приравнивается к воровству, а по «факту

совершения» заводится дело. У игрока, который пытается взять чужой предмет, появляется предупреждение о том, что он совершает кражу, а сомнительный предмет помечается флагом «ворованный». Исключение сделано для групп и кланов – соратники могут подбирать предметы из loot-контейнера погибшего, не совершив при этом преступления. С монстрами тоже не все просто. Лут некоторых мобов также является преступным деянием и влечет за собой преследование полиции. Лут с убитого монстра в течение определенного времени принадлежит игроку, который нанес мобу наибольшее количество урона. При этом любой другой игрок, забирая предмет из «чужого» контейнера, совершает воровство.

6 Tabula Rasa: новое видео

Все очень красиво, но очень коротко. Tabula Rasa (<http://www.playtr.com>), совместный проект легендарного создателя Ultima Online Ричарда Гарриота и NCsoft, представил на суд публики первый ролик реального геймплея. Игровое видео продолжительностью 1 минуту 38 секунд (<http://mmorpg.com/videos.cfm>) доказывает, что «революционная» MMORPG/FPS уже на этом этапе обладает очень приличной графикой и спецэффектами, а ее вселенная – нечто среднее между Star Wars Galaxies, Anarchy Online и Planetside. Для самых нетерпеливых: на сайте Tabula Rasa открыта предварительная регистрация на бета-тест. Однако ввиду ажиотажа, вызванного оригинальностью игры и громким именем главного разработчика, шансов попасть на тест у россиян очень немного. **С**

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

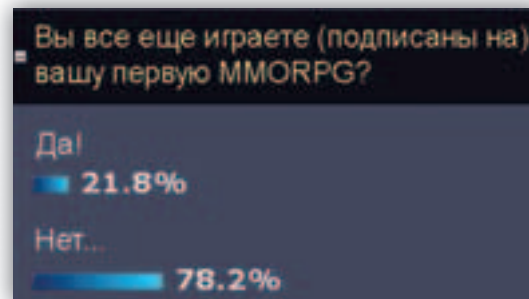
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.1
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.1
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.1
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.1
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMOSITE.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.1
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.1
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0

Опрос общественного мнения



Первая в жизни MMORPG...

Что может быть слаще первого опыта, неважно, в любви или в игре? Расстались ли вы с первой любовью (игрой) или храните верность? Увы, как и в жизни, нас хватает ненадолго – 78% меняют игры, а вместе с ними онлайн-миры и друзей. Снимаем шляпу перед 21.8% игроков – они, похоже, верны до гроба. Но, надеюсь, не из страха перед новыми мирами и испытаниями?..

Источник: MMORPG.com, опрошено 1 635 человек.

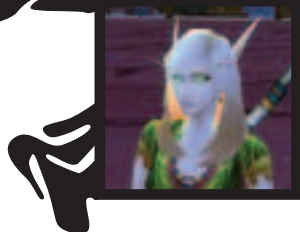




Блондинка в Азероте

ЖИВОЙ РАЗГОВОР

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



WORLD OF WARCRAFT, БУДЕМ ЕМУ ПРИЗНАТЕЛЬНЫ, ВНЕС ОГРОМНЫЙ ВКЛАД В СОВРЕМЕННОЕ ПОНИМАНИЕ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР. МНОГИЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ, ФРАЗЫ И ПРОСТО СЛОВЕЧКИ ПОЯВИЛИСЬ ИМЕННО ТАМ, В ПОДЗЕМЬЯХ АЗЕРОТА. КАКИЕ-ТО СЛОВА СОКРАЩАЛИСЬ, ЧТО-ТО В СПЕШКЕ НЕ ДОПИСЫВАЛОСЬ ДО КОНЦА ИЛИ ОТПРАВЛЯЛОСЬ В ИГРОВОЙ ЧАТ С ПЕРЕПУТАННЫМИ МЕСТАМИ БУКВАМИ. НИЧЕГО, БЫВАЕТ. В ИГРЕ КОВАЛОСЬ ТО, ЧТО ТЕПЕРЬ ПРИНЯТО ЗА ВСЕОБЩИЙ «ДИАЛЕКТ ММО» – ВЕЩЬ ЗАЧАСТУЮ НЕПОНЯТНАЯ ОКРУЖАЮЩИМ, НО ТАКАЯ РОДНАЯ ДЛЯ ВСЕХ, КТО ХОТЬ РАЗ ХВАТАЛ С ПОЛА ДОЛГОЖДАННЫЕ САПОГИ СИРЕНЕВОГО ЦВЕТА.

Вот, кстати, интересное слово *barrens* – производное от названия игрового предбанника, где разношерстная публика чешет языком почем зря, обсуждая игровые и не очень события. «Хватит разводить барренс!» – скажут не в меру болтливому однокласснику, чтобы заткнуть его. А поболтать мы так любим! Рассказать о жизни, работе, учебе, несчастной любви, наконец. Доходит до того, что WoW превращается в весьма дорогостоящий чат с красивой оболочкой. Прошел месяц, мы ничего не достигли, зато наговорились внаглую.

Однако вот смотрите, какая штука. Те люди, что играют серьезно, – бурят топовые подземелья не хуже кротов, рукописным чатом обычно не пользуются. Сложно, медленно, отвлекает от дела. Гораздо удобнее установить небольшую программу, купить гарнитуру с наушниками и микрофоном и свободно кричать в поролоновый кружочек: «Женя, ты чего его по спине бьешь? В голову, в голову давай, пока у меня мана есть». Естественно? Вполне! Почему тогда такая возможность не предусмотрена в игре по умолчанию? Зачем качать отдельные утилиты и запускать их одновременно с игрой, забывая и без то-

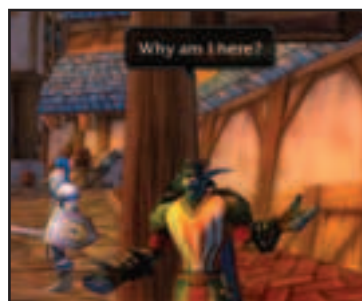
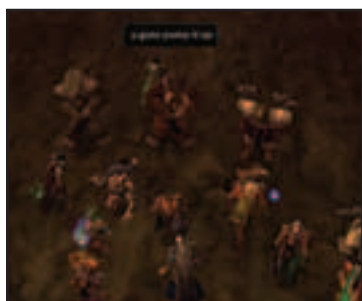
го перегруженный канал. Наши мольбы, похоже, были услышаны. Специальный Blizzard-человек осторожно обмолвился на официальном форуме, что не отрицает возможность появления встроенного клиента голосового чата уже в версии 2.2.0. Вива! Или все-таки не совсем? Что мы получим помимо прекрасного подарка – свободного, живого, ничем не ограниченного общения?

Во-первых, видимо, кому-то все же придется подучить английский. Рваными lol и wtf больше отстреливаться не получится, не звучит это как-то в устной речи. В противном случае не избежать разделения игроков по языковому признаку и появления «национальных» риалмов. Опыт «Ворсонга» (Warsong) является вечным памятником тому, что так делать не стоит, – уважающие себя игроки как огня стерегутся перенаселенного сервера, где в чате гостей встречает ядерный русский мат, а вокруг бегают паладины и лучники с именами, которые часто встречаешь на городских заборах и стенах лифтов. Представьте, как начнут вяннуть ваши уши, если и туда принести новые технологии общения. Это может стать самой важной и сложной для решения задачей разработчиков – фильтровать нецензурную лексику в пись-

менном варианте еще можно (хотя... все ведь умеют ругаться так, чтобы чат пропускал слова, не чиня никаких преград), а вот как с ней поступать, когда на разных языках и диалектах выражаются почти 9 миллионов человек. Кто оградит хрупкую детскую психику от нападков желающих познакомиться поближе пользователей, ведь Warcraft, как любое другое общество, привлекает не только любителей онлайн-развлечений, но и не совсем приятных субчиков, ищущих весьма и весьма специфических удовольствий в игре. Вам еще не предлагали деньги за то, чтобы вы разделись и потанцевали? Возможно, вы просто играете тауреном, и любитель здоровенных шерстяных коров вас еще не отыскал. Следующим камнем преткновения тотального распространения голосовой связи станет вопрос сугубо технический. Как сделать, чтобы тысячи человек, одновременно присутствующие на сервере, не стали галдеть одновременно? Выход, кажется, очевиден: прежнее разделение на «комнаты» останется и, может стать, будет работать с новым стандартом. Отдельная для гильдии, для партии или рейда (причем специальный человек может раздавать права – неугодные принудительно замолчат), для торговли – вот

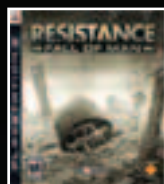
только представьте, что вам все время придется решать, какой именно канал приятен для уха в данный момент. Особенно интересной может оказаться функция *whisper*: ваш голос услышат только те, кто находится рядом, вне зависимости от его гильдейской принадлежности. Как будут обстоять дела с общением между Альянсом и Ордой, пока решительно неясно, однако мы знаем, что если Blizzard действительно захочется, ничего невозможного для нее нет в принципе. Что осталось за бортом? Разработчикам придется серьезно подумать о спаме – его и сейчас хватает, каждое утро я выгребаю из ящика в Огриммаре по несколько писем от торговцев золотом, предложений купить эпического дракона и тому подобный мусор. Мой игнорлист состоит из любителей предложить те же вкусности в общем чате игры. Как придется поступать в будущем, я пока не знаю. Просто снять наушники...

P.S. Blizzard сильно рискует – ей стоит хорошенько изучить рынок своеобразных услуг, столь развитый по всему миру. Иначе однажды молодой зеленоватый тролль подойдет к вам и скажет с придыханием: «Здесь нет запретных тем. Позвони, я буду разной с тобой»...



ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

НЕ ГРУСТИ!



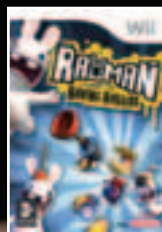
Resistance:
Fall of Man (PAL)

1998 р.



Tom Clancy's
Rainbow Six
VEGAS

1620 р.



Rayman Raving
Rabbids

2025 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.



PlayStation 3

(60 GB) (RUS)

20790 р.



Xbox 360

Premium

13500 р.



PSP

(EURO) Base

5940 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



Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



The words above come from scanned books. By typing them, you help to digitize old texts.



Автор:
Сергей Долгинский
dolser@gameland.ru

Докажи, что ты не машина, с пользой для всех

Большинству обитателей Интернета не раз доводилось проходить так называемые тесты Тьюринга – проверку на то, что вы человек, а не машина. Как выглядит такой тест? Очень просто – набор искаженных букв и/или цифр на цветном или черно-белом фоне, которые нужно ввести в форму регистрации. По-английски это называется CAPTCHA (Completely Automated Turing Test To Tell Computers and Humans Apart).

Машина распознать CAPTCHA пока не в силах, а человек с заданием чаще всего справляется и подтверждает таким образом свою одушевленность. Используя CAPTCHA, владельцы сетевых ресурсов (форумов, сайтов, блогов и т.п.) ограждают себя от ботов, спама, хакерских атак с подбором паролей по словарю и автоматических регистраторов.

Защита при помощи CAPTCHA получила широкое распространение. В Университете Карнеги-Меллона подсчитали, что ежедневно в Интернете заполняется 60 миллионов CAPTCHA. Если принять время заполнения за 10 секунд, то за день на это уйдет более 160 тысяч человеко-часов или 19-ти лет. А теперь представьте, что вы распознаете не бессмысленный набор символов, а... непонятное компьютером слово из отсканированной книги! Отличная идея, не так ли? Именно это и делает новая система reCAPTCHA (<http://recaptcha.net>), которая помогает правильно оцифровать книги для глобального проекта Internet Archive (<http://www.archive.org>).

Все было бы хорошо, но как убедиться, что человек не схалтурил, а правильно ввел сложное слово? reCAPTCHA предлагает для распознавания не одно, а два слова, причем первое точно известно системе. Если пользователь расшифровал первое слово верно, то его «перевод» второго считается правильным и сравнивается с вариантами других интернетчиков. При устойчивом совпадении вариант принимается как окончательный.

Кстати, вы тоже можете установить себе в блог или на сайт reCAPTCHA-регистрацию (<http://recaptcha.net/resources.htm>), обеспечив этим не только защиту, но и участие в глобальном общественно-полезном проекте.

Осторожно, вы скачиваете незащищенную музыку!

До недавнего времени через свой онлайн-магазин iTunes Apple распространяла исключительно защищенную от копирования музыку. При этом ни для кого не было секретом, что треки с DRM-защитой содержали идентификационную информацию, в частности имя покупателя и адрес его электронной почты. По большому счету, это никого не волновало.

DRM-композиции нет никакого смысла выкладывать в файлообменных сетях – их все равно невозможно проиграть на каком-либо плеере или компьютере, для которого они были приобретены.

В предпоследний день мая меломанам крупно повезло: благодаря соглашению между Apple и EMI в iTunes появились композиции без DRM-защиты. Кажется, теперь не осталось никаких препятствий для обмена файлами с друзьями (т.н. «казуального пиратства»). Однако исследование, проведенное IT-порталом Ars Technica (<http://arstechnica.com>), показало: практика помещения в файлы личной информации продолжается, и в файлах без DRM-защиты все равно прописаны имя и e-mail пользователя. Понятно, что сохранение информации о покупателе внутри файла позволит Apple отследить неблагодарных посетителей iTunes, если они вздумают выложить композиции в P2P-сети. Также ясно, что такую информацию можно подделать и в этом случае пострадает невиновный человек. Конечно, личная информация в незащищенных композициях будет полностью устранена при их перекодировании в MP3, однако это означает ухудшение качества звука. Но, похоже, перекодирование купленной музыки – единственный способ для тех, кто хотел бы в полной мере обезопасить себя от исков за нелегальное распространение треков.

Великобритания – родина хакеров?

Производитель систем защиты Tipping Point (<http://www.tippingpoint.com>) составил рейтинг склонности граждан 10 самых «интернетизированных» стран к незаконным действиям в Глобальной сети.

По результатам исследования хакерской активности, первое место досталось Великобритании – хакером является каждый 479-й пользователь Интернета Соединенного Королевства. Новая Зеландия уверенно пришла к финишу второй: среди каждых 638 человек, выходящих в Сеть из этой страны, как минимум один компьютерный взломщик. Австралия – третья, один хакер на 732 пользователя. Оставшиеся семь стран (Сингапур, Тайвань, Корея, Гонконг, Китай, Индия и Япония) столь высокими цифрами похвастаться не смогли. Россия в этом исследовании не учитывалась, скорее всего, из-за все еще невысокого уровня развития Интернета.

Порнографии – меньше, фишинга – больше

Проект Pew Internet and American Life, изучающий влияние Интернета на все сферы человеческой жизни, опубликовал очередное исследование (http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP_Spam_May_2007.pdf). На это раз исследовалось воздействие спама на американских пользователей Интернета.

За последние три года обладатели e-mail'ов научились обуздывать массовые электронные рассылки. Несмотря на явный рост объемов спама, на чем настаивают 37% американцев, сегодня он куда меньше беспокоит адресатов. Возможно, потому что 71% из них пользуется фильтрами, блокирующими нежелательную корреспонденцию. Или по причине возросшей образованности пользователей Сети – только 5% из них затрудняется отличить спам от реальных писем, и лишь 4% кликает по ссылкам, указанным в спамерских письмах. Основной целью спамеров, похоже, теперь стала

БЛОГОСФЕРА

Photoshopinka

<http://www.liveinternet.ru/community/photoshopinka/blog>



Кому читать /писать:

тем, кто видит себя начинающим художником.

Photoshopinka – это закрытое сообщество для начинающих пользователей графического редактора Photoshop. Тут опытные пользователи отвечают на самые каверзные вопросы новичков: «Как сделать анимированный авик или фротку?», «Как сделать, чтобы у девушки на фотке на руке появилась надпись, как будто написанная уже в реальности черным карандашом, а не на фотографии?» и так далее – самые актуальные для лета темы.

Отличительная особенность сообщества Photoshopinka – увлительное дружелюбие модераторов и постоянно присутствующий юмор. Даже инструкция для участников составлена в стихах:

Постарайся от гуши –
Пост по-русски напиши!
За повторы, спам и флуд
Твердо знай – тебя сотрут!
Если ты умен с роженья,
Смело топай в «Оглавление»!

Знакомство с коллективным блогом стоит начинать именно с «Оглавления», где хранятся ссылки на 57 тем, вечно волнующих новичков. А уже потом, когда вы станете матерым волком Photoshopinka, не забудьте прописаться в ролевом блоге Photoshopia (<http://www.liveinternet.ru/community/photoshopia>), где собираются провинившиеся мастера.

СИДИПИСИ

<http://blogs.mail.ru/community/cdrp>



Кому читать /писать:

тем, кто любит шутить в хорошей компании и на грамотном русском.

Самоидентификация коллективного блога СИДИПИСИ оставляет место для воображения – «сообщество друзей-приколистов и...». Именно так, с тремя точками в конце. Что же за этим скрыто? Сразу оговорим самых пытливых – не порнография, ее тут просто нет. Зато первый прикол поджидает нас уже на заглавной страничке – ни в коем случае не жмите кнопку с длинным названием «Вам не нравится наше сообщество? Нажмите сюда». Вас перебросит в одно малопривлекательное и далекое виртуальное «местечко». Лучше обратитесь к материалам сообщества – это смешные дневники («блондинки», «бронетки», «члены», «замужней», «бабники» и т.д.) и не менее веселые проПИСИ (навискипу – «настоящий мужчина», «мур-мур гламур», «как я провела лето» и прочее). Как обычно случается в блогах, не меньший интерес, чем записки, представляют комментарии к ним. В общем, если вас мучает депрессия или просто взгрустнулось, читайте и пишите в эту коллективную летоПИСЬ.

Miranda IM Community

http://community.livejournal.com/ru_mirandaim



Кому читать :

тем, кто любит альтернативу в общении.

Тот самый случай, когда название не обманывает, – тут действительно обсуждают новости, задают вопросы и получают ответы о Miranda, лучшем интернет-пейджере, который поддерживает ICQ, IRC, MSN, Jabber и даже AIM. Участников и читателей в этом сообществе хватает (по 1600-1700 человек), так что если у вас возникли какие-либо трудности, включая выбор плагина, настройку программы, ее модификацию и так далее, обращайтесь сюда.



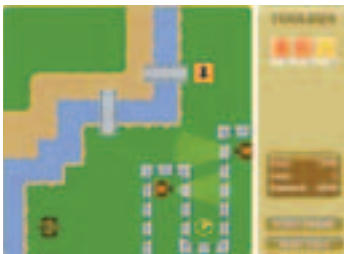
Мини-игры. Наш выбор

МНОГИЕ ФЛЭШ-ПОРТАЛЫ ПРЕДЛАГАЮТ ПОСЕТИТЕЛЯМ ГОЛОСОВАТЬ ЗА ПОНРАВИВШУЮСЯ ИГРУ ИЛИ ВЫСТАВИТЬ ЕЙ ОЦЕНКУ. В СООТВЕТСТВИИ С НАБРАННЫМИ БАЛЛАМИ ФЛЭШКИ РАСПОЛАГАЮТСЯ В РЕЙТИНГЕ. ПОСЕТИТЕЛЬ, ГЛЯДЯ НА ТАКОЙ СПИСОК, СРАЗУ ПОНИМАЕТ, ВО ЧТО СТОИТ ИГРАТЬ. ПЕРЕД ВАМИ ЛУЧШИЕ ИГРЫ РЕЙТИНГОВ!

MINDFIELDS 2204

<http://www.keke.ru/flash/all/68/6801/index.html>

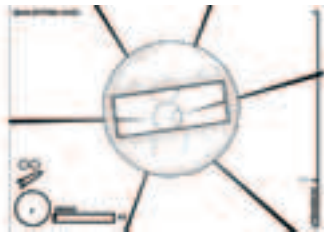
На поле брани – мины, пушки Тесла, водные преграды и прочие напасти. Но это не шутер и не стратегия, а головоломка. На каждом «уровне» нам дается небольшой набор щитов и стрелок, определяющих движение танка. Все их надо расположить так, чтобы танк добрался – таки до флажка.



MISSLE GAME 3D

<http://www.cn.ru/games/online/game/missilegame4/>

Улучшенная версия традиционной забавы – игрок управляет полетом скоростной ракеты через довольно сложные динамические препятствия в туннеле. Управление простое – мыш (курсор – положение ракеты). В игре 9 уровней, есть тренировочный режим и глобальная таблица рекордов.



SILVERSPHERE

<http://www.miniclip.com/games/silversphere/en>

Увлекательная модификация японского сокобана – головоломки, в которых надо переставлять ящики. В Silversphere игрок не только должен пригнать, как пройти уровень (загнать шар в лунку), но и обязан сделать это достаточно быстро (у каждого уровня свой быстро тикающий таймер).



BOMB OF A BRAVE BOY

<http://www.gamesheep.com/game/bomb-of-brave-boy>

Китайцы преварили игру «разъяренный» ролик – зубастые инопланетные растения-монстры заполнили просторы родной планеты. Задача смельчака тривиальна – уничтожить всю эту напасть бомбами. Разнообразие в геймплеи вносят бонусы, покупаемые на вырученное в игре золото.



Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 53 блог-хостинга).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(56 тыс. записей/день, +1 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(52 тыс. записей/день, -5 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, -4 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(11 тыс. записей/день, -3 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(7 тыс. записей/день, +3 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Beon.ru	http://beon.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(2 тыс. записей/день, -1 тыс.)

корпоративная почта – увеличение ненужных сообщений в рабочих «ящиках» отмечает 29% участников опроса, тогда как 10% заметили снижение количества спама в персональных ящиках. 51% за прошедшие годы каких-либо изменений не заметили вообще. Исследование также показало изменения в составе спама: доля порнографических писем снизилась с 71% до 52%, а вот активность фишеров остается по-прежнему высокой и даже выросла на 1%. Примерно 36% всех мусорных писем рассылаются сегодня с целью кражи персональной информации.

Автор интернет-комиксов предложил скрестить ролевые игры и Рас-Мап'а

Автор интернет-комиксов Шон Ховард (Sean Howard) запустил новый проект под названием Three Hundred («Три сотни»). В течение 300 дней Ховард собирается выкладывать на своем сайте (<http://www.squidi.net/three/index.php>) по одной игровой идее в сутки. По заявлению автора, на сайте будут появляться не законченные концепции, а некие намеки, которые помогут дизайнеру в создании уникальных игр. Ховард утверждает, что ранее эти идеи не использовались в компьютерных развлечениях. 1 июня 2007 года на сайте Ховарда было уже 24 статьи. Автор, в частности, предлагает совместить ролевые игры с классической аркадой Рас-Мап, создать целую игру в формате рекламных баннеров и сделать пошаговые «тактические» гонки на мотоциклах. По подсчетам Ховарда, 300 идей хватит для создания 30-50 полноценных игр. Как отмечает Lenta.ru (<http://www.lenta.ru>), сам он

не собирается заниматься написанием программ и игр, хотя и сообщает, что обладает всеми необходимыми навыками.

Google Maps приглашает в виртуальную реальность

Сервис Google Maps (<http://maps.google.com>) обрел новую функциональность – пользователям предложено совершать виртуальные прогулки по улицам некоторых городов США. Пока доступны центральные районы Нью-Йорка, Сан-Франциско, Майами, Денвера и Лас-Вегаса. Но и в этой пятёрке избранных городов ходить можно не по всем улицам центра, а лишь по тем, что обводятся на карте синей линией при нажатии активизирующей новую функцию кнопки Street View. После входа в режим просмотра улиц вам придется щелкнуть по иконке фотоаппарата, а затем переключиться на более крупный масштаб (нажмите на ссылку Zoom In). На карте появится желтый человек-аватар, которого необходимо перетащить в место прогулки или просто щелкнуть по нужному месту. В небольшом дополнительном окне вы будете «осматривать» улицы глазами аватара, а на самом деле видеть специально подготовленные круговые панорамы из восьми снимков, снятых из одной точки и «склеенных» друг с другом. Понятно, что таких точек съемки не может быть бесконечно много, потому переход от одной к другой замаскирован эффектом перетекания фотографий. Тем не менее уже сегодня Street View дает ощущение подлинного перемещения по городу, вполне сравнимое с прогулкой по фэнтезийной реальности какой-нибудь MMORPG. **С**

Бесплатная браузерная игра номера

URBAN DEAD

ЖАНР:
РАЗРАБОТЧИК:
ОНЛАЙН:

текстовая horror/MMORPG
Kevan Davis
<http://www.urbandead.com>

ВЕРДИКТ
8.0

Больше 800 тысяч регистраций менее чем за два года и примерно 40 тысяч активных геймеров – совсем не плохой результат для любительской игры без графических изысков и супербюджета. Причины популярности Urban Dead легко пересчитать по пальцам одной руки: отсутствие NPC, понятный новичкам и оригинальный геймплей, минимальные затраты времени на игру и бесплатность. Все игроки попадают в карантинную зону некоего города Malton, который подвергся нашествию зомби. Каждый волен сделать выбор – играть ли за зомби или за человека. Люди пытаются выжить, но если умирают, то превращаются в хоячих мертвецов и мнжат рьяно врагов человеческого рода. Впрочем, человеческий персонаж с достаточно развитыми навыками может вернуть зомби к жизни.

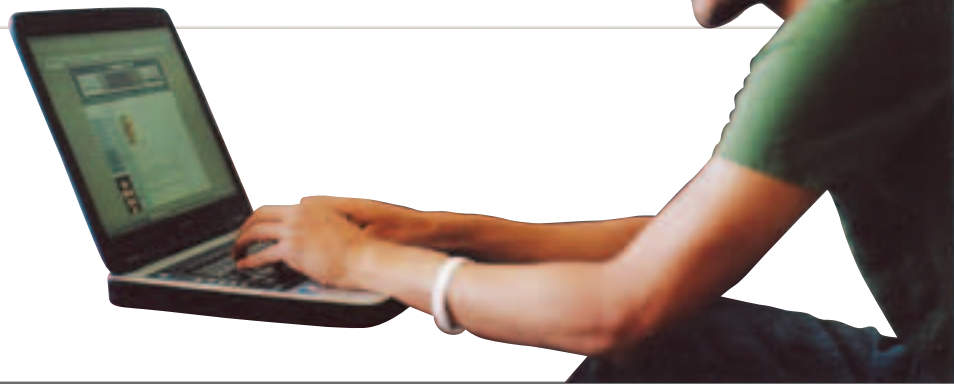
Можно стать военным, ученым или штатским (есть еще подклассы – медик, пожарный и т.д.) или сразу же погаться в зомби. У людей есть определенные привилегии, например, они владеют оружием, общаются между собой, строят баррикады и движутся втрое быстрее, чем низкоуровневые зомби. Зато живые мертвецы имеют больший запас зрорования и почти неуязвимы, после смерти они быстро возвращаются на поле боя.

В игре нет ограничений на убийство игроками друг друга, и поэтому в Urban Dead существует своя терминология, которую необходимо изучить для нормального общения с партнерами и соперниками. Убийцы персонажей называются, как обычно, РК, те, кто уничтожает нужные людям электрогенераторы, – GK, радиостанции – RK, а зомби, убивающие себе погубных, – ZK (то есть как русские заключенные – «зека»). Urban Dead – игра пошаговая с типичной «сеткой» на игровом поле. Ежедневная активность персонажа ограничивается двумя показателями AP и IP. Первый – это привычные action points, возобновляемые по 2 AP в час с дневным лимитом в 50 очков. Когда они исчерпаны, персонаж «замирает». IP же ограничивает количество... обращений к игровому серверу с одного IP-адреса лимитом в 160 транзакций в день. Это ограничение, в отличие от AP, можно снять для одного или всех персонажей, пожертвовав (однократно!) \$5 на каждого героя. Развитие персонажей (людей и зомби) происходит во время стычек – при нанесении поврежденный зарабатывают очки опыта (1 HP ущерба – 0,5-1 XP). Люди могут получать опыт еще и за лечение, тогда как зомби повышают уровень за разрушение баррикад и генераторов. Накопленный опыт можно «обменять» на новые умения. Бои похожи на сражения «стенка на стенку»: люди ищут скопления зомби, а мертвецы пытаются погубить людей около безопасных зон. Вспомогательные персонажи-люди строят баррикады, лечат и пытаются оживлять зомби.

Недостатков у игры не так уж и много. Прежде всего, слабая графика и необходимость знать английский язык. Также в Urban Dead блистательно отсутствует экономика – игроки могут погубить некоторые предметы в заброшенных зданиях и использовать их самостоятельно. Ни програть, ни перегай их нельзя...



Сайты о Зоне



Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

- 1 Форум Shadow-of-Chernobyl.ru – отличное место для сталкеров, делающих первые шаги по Зоне.
- 2 Самый стильный и самый знающий – сайт S.T.A.L.K.E.R.'а на Боевом Народе.
- 3 Stalker-Portal – черно-белое приближение модмейкеров.
- 4 На официальном сайте разработчика GSC Game World нас ждет бонус – музыка, не вошедшая в игру.

Много S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – самый известный в отечественной индустрии долготрой. Разрабатывать его стали еще в начале нынешнего века. С тех пор концепция проекта не раз менялась. Сначала господа из GSC Game World собирались рассказать нам историю об инопланетных пришельцах, затем передумали и начали делать игру на основе произведения братьев Стругацких «Пикник на обочине». Спустя какое-то время из сюжета выкинули лишнее, оставив лишь Зону и рыскающих по ней сталкеров, ищущих ценные артефакты для последующей перепродажи ушлым торговцам. Именно таким и получился тот S.T.A.L.K.E.R., который мы с вами сегодня видим. Естественно, долгий срок создания не мог не отразиться на мнении публики об игре. Сначала S.T.A.L.K.E.R. воспринимали с небывалым воодушевлением, которое, увы, изрядно поугасло после череды изменений сроков выхода. В какой-то миг злые языки принялись даже уверять, что игра на прилавках не появится никогда. Но, к счастью, обошлось, и мы получили отличный шутер, пока один из лучших в этом году. Как же вся эта эпопея отразилась на посвященных S.T.A.L.K.E.R.'у сайтах?

Официоз

Начнем, как водится, с официальной странички разработчиков S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of

Chernobyl (<http://www.stalker-game.com/ru>). Первым делом обращаешь внимание на стильный дизайн, идеально соответствующий настрою игры. Жаль, правда, что выбран такой темный фон – долгое чтение текстов утомляет глаза. Наполнение сайта приятно удивило – ставим твердую «четверку». Помимо фотографий разработчиков и их почти пустого «Дневника», традиционных ссылок на патчи и отзывы прессы, обнаружилось еще много чего интересного. Вот, например, диск с музыкальными композициями из игры (http://www.stalker-game.com/ru/?page=soundtrack#disc_image), который не вошел в русскую комплектацию и теперь предлагается для бесплатного скачивания. Спасибо GSC Game World за щедрый подарок, мы рады! А еще тут есть отменная галерея фанатского арта (<http://www.stalker-game.com/ru/?page=fanart>): многие картинки так и просятся на «Рабочий стол», осталось только выбрать, какая из них займет это почетное место. Также хочу обратить ваше внимание на страничку о книгах, написанных по мотивам S.T.A.L.K.E.R. (<http://www.stalker-game.com/ru/?page=novels>). Если вы поклонник игры и не бежите от чтения, вам стоит купить эти книжки – как говорят знающие люди, «пусть и не шедевр, но вполне занятно».

Wikipedia знает, но не все...

Как водится, наша любимая и «всезнающая» Wikipedia знает и о S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, но... не слишком много.

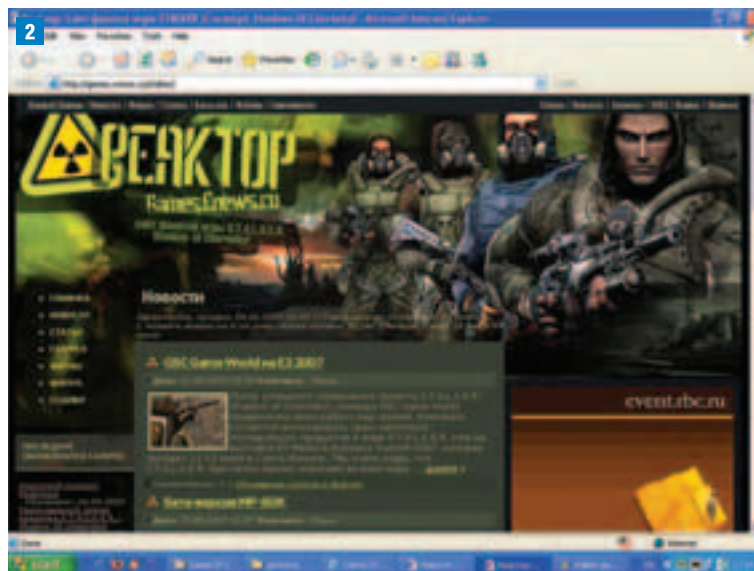
Что удивительно, соответствующая статья на русском языке (<http://ru.wikipedia.org>, запрос STALKER) бедна на интересные факты – описаны лишь сюжет, концовки и основные особенности игры. А вот материал на английском (http://en.wikipedia.org/wiki/S.T.A.L.K.E.R.:Shadow_of_Chernobyl) чуть полнее: есть краткое описание фракций, мутантов, движка, искусственного интеллекта и других немаловажных вещей.

Что же касается «Форума», то и здесь все в полном порядке. Новые темы появляются каждый день и посвящены в основном тому, как можно улучшить игру. Интересен и раздел форума «Творчество», где публикуются произведения поклонников игры. И, конечно же, особое внимание уделите анекдотам и комиксам из Зоны! Любителям иностранных языков рекомендуем посетить «сталкерскую» страничку издателя THQ (<http://www.stalker-videogame.com>). Помимо тех прелестей, которыми щеголяет официальный русский сайт, на этом ресурсе можно найти точные характеристики движка и – внимание! – «Дневники разработчиков», состоящие из шести статей, а не одной, как на <http://www.stalker-game.com>.

Русские фанаты – энергичнее всех

S.T.A.L.K.E.R. на Боевом Народе (<http://games.cnews.ru/stalker>) выглядит, пожалуй, симпатичней официальной странички: тоже стильно, но еще и, что важно, читабельно.

Новостной блок тут не самый сильный: состоит в основном из тех же материалов, что публикуются на stalker-game.com, разве что иногда еще пишут об околословесных слухах. Например, 1 апреля нынешнего года в Интернете появилось отнюдь не шуточное обвинение разработчиков в том, что они украли текстуры из Doom 3 и Half-Life 2. Текстуры на поверку действительно оказались донельзя похожими. Тем не менее в плагиате никого уличить нельзя: дело в том, что и GSC Game World, и id Software, и Valve приобрели текстуры у компании Marlin Studios. Отсюда и сыр-бор. В «Галерее» (<http://games.cnews.ru/stalker/screens>) есть кое-что интересное: скриншоты из ранних версий игры. Хотите взглянуть, как выглядел S.T.A.L.K.E.R., например, в 2005-м? Пожалуйста! То же и с архивными статьями (<http://games.cnews.ru/stalker/articles>): можно почитать и припомнить, что нам обещали разработчики, какие идеи собирались реализовать – и сравнить с тем, что получилось у них в конечном итоге.





УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

tim_solo@rambler.ru: Здравствуйте, Сергей. На днях случилась беда – единственный телевизор в доме, знающий формат NTSC, сломался и мне пришлось искать место, куда подключить свою PS2 (американская), ибо на остальных ТВ изображение становится черно-белым. Вспомнил про то, что во втором компьютере стоит видеокарта Nvidia GeForce Ti 4200 с видеовыходом. И вот у меня к вам вопрос: как мне все настроить, чтобы карта принимала сигнал и выводила изображение на свой же монитор (переходник для тюльпанов имеется)? Возможно, нужны какие-либо программы или драйвера, я не в курсе. Ответьте, пожалуйста, поскольку в Интернете я так и не смог найти информацию по этому вопросу. Talios De Kain.

СИ: К счастью, подключить к компьютеру с VIVO-видеокартой консоль (а также видеомагнитофон, DVD-плеер и любой иной источник аналогового видеосигнала), очень просто. Вот пошаговая инструкция:

1. Выключите компьютер.
2. Соедините соответствующим проводом видеовыход карты и видеовыход консоли.
3. Включите компьютер.
4. Установите невысокое разрешение дисплея (800x600 или около того) и самое лучшее качество цветопередачи (32 бита).
5. Включите ТВ-вход через настройки драйвера видеоадаптера или в настройках соответствующей программы, например, Intervideo WinDVR 3 (http://www.intervideo.com/jsp/WinDVR_Download.jsp) или Video In из набора MMC (ATI Radeon, <http://ati.amd.com/products/multimediacenter/index.html>). Чаще всего необходимые программы есть на диске к видеокарте.
6. Выберите в настройках нужный стандарт (PAL/NTSC) телевидения.
7. На мониторе должна появиться картинка с консоли.

Для карт nVidia с VIVO может потребоваться установка специальных драйверов для захвата видео (в названии файла есть «wdm-vivo...»), их можно найти, например, в файловом архиве 3DNews (http://www.3dnews.ru/download/video/drivers/nvidia_video).

psycho_online@mail.ru: Здравствуйте! У меня такая проблема – как только подключаюсь к Интернету, так через каждые 10-15 минут начинают выскакивать сообщения от службы сообщений Windows. Я переписал одно:

«Сообщение от SYSTEM для ALERT на 17.04.2006 17:54:14

STOP! WINDOWS REQUIRES IMMEDIATE ATTENTION.

Windows has found CRITICAL SYSTEM ERRORS. Run registry repair from: <http://www.fixwin32.com> FAILURE TO ACT NOW MAY LEAD TO DATA LOSS AND CORRUPTION!»

Скажите, мне что-то угрожает? Компьютер вроде бы работает нормально, антивирус (Касперский 5.0) не ругается. Откуда вообще взялась эта

навязчивая ерунда и как от нее избавиться?

СИ: Не бойтесь, можно дать гарантию, что пока ваш компьютер и операционная система исправны. Вас всего лишь тревожат спамеры. Для этого они используют службу сообщений Windows XP, которая посылает пользователям компьютерам так называемые административные оповещения. Текст их спамер конструирует исходя из соображений «социального инжиниринга». Например, указывает адрес ресурса, где якобы можно срочно скачать и установить полезную программу, предотвращающую крах системы. А на самом деле пользователь своими руками установит на компьютер троянскую программу или вирус.

Рекомендуем службу сообщений отключить. Для чего в Windows XP в командной строке («Пуск» – «Выполнить») наберите services.msc и нажмите Enter. В открывшемся окне служб найдите предельно «Оповещатель» и два раза щелкните по нему мышкой. В появившемся окне свойств этой службы нажмите кнопку «Стоп», а в списке «Тип запуска» выберите «Отключено» и нажмите ОК. Теперь беспокоящие сообщения исчезнут.

rusnake@mail.ru: Привет, «Страна Игр»! У меня большие трудности. С недавнего времени после установки игры (или переустановки старой), загрузка и некоторого времени игры, она вдруг неожиданно вылетает на «Рабочий стол». Появляются два окна, вот их скриншоты. Возможно это из-за вируса (у меня обнаружено заражение W32/Rogex)? Просьба помочь мне и ответить, так как я не имею возможности постоянно покупать ваш журнал, но больше не на кого надеяться... Руслан.

СИ: Судя по скриншотам, дело, скорее всего, в mom.exe – процессе, обычно принадлежащем ATI catalyst control center (утилита управления видеокартой). Начиная с версии 7.2 mom.exe отвечает за работу драйверов видеокарты и не представляет угрозы безопасности вашего компьютера. Однако под именем mom.exe также распространяется шпионская программа Spyware.Mom, которая периодически делает снимки экрана пользователя. Как сообщает SecurityLab (<http://www.securitylab.ru/processinfo/292461.php>), шпионская программа всегда расположена в каталоге ProgramFiles в папке mom. В случае обнаружения в указанном месте такого файла он должен быть немедленно удален. Если папку mom вы не нашли и, следовательно, шпиона у вас нет, то придется поискать другие причины возникновения ошибки. Во-первых, это может быть неоправданный разгон видеокарты, ведущий к нестабильной работе. Установите штатные частоты и проверьте работу компьютера еще раз.

Не менее частая причина – неудачная версия драйвера. На многих форумах, конференциях и сайтах, например, Radeon.ru (<http://radeon.ru>), Overclockers.ru (<http://www.overclockers.ru>), обсуждалась тема неудачных драйверов AMD/ATI Catalyst 7.2. Если у вас стоит именно этот драйвер – обновите его до версии 7.4. Есть в подборе драйвера и еще одна «засада» – ввиду прекращения официальной поддержки предыдущих линеек карт (9200/9250 и

ниже), их владельцам придется довольствоваться старой версией драйвера под номером 6.5. Найти и скачать нужный драйвер можно с сайта AMD/ATI (<http://ati.amd.com/support/driver.html>). Не пропустите – на одном из экранов вам будет предоставлена возможность выбрать для загрузки русский вариант Control Center.

h_i_p_p_y@rambler.ru: Здравствуйте! Хочу получить совет по MMORPG. Мне сказали, что прокачанного персонажа можно выгодно продать и что для этого есть специальные аукционы на легальных шардах. А какой у них адрес? Понятно, что «www», а вот дальше как? И есть ли легальные русские аукционы? Я играю в Lineage II. Дима.

СИ: Мы не поленились изучить англоязычный сайт одного из шести «легальных шардов» Lineage II (<http://www.lineage2.com>), но, увы, NC Interactive такого сервиса, естественно, не предусмотрела. Более того, в 7-м пункте «Пользовательского соглашения» прямо запрещается «продавать или выставлять на аукцион игровые аккаунты, персонажей, предметы, валюту и любые защищенные авторским правом объекты, а также способствовать другим в осуществлении таких действий». Так что законно продать прокачанного или «необученного» персонажа нельзя. Однако известные онлайн-аукционы, вроде eBay (<http://popular.ebay.com/ns/Video-Games/Lineage-2.html>), пестрят предложениями по продаже персонажей и прочего добра из этой игры, в том числе от законопослушных американцев и европейцев. Как же так? Ответ прост. Продавцы специально оговаривают, что они продают не интеллектуальную собственность разработчика, а... свое потраченное время. Его-то как раз и «скрывают» продаваемые за какие-то \$100 и придуманные самим пользователем login и password к аккаунту, на котором есть три персонажа 52-57 уровня...

Вы можете пойти этой дорогой и продать «потраченное время», но прежде прикиньте, стоит ли овчинка выделки? Наверняка один лишь доступ в Интернет обошелся вам дороже.

...@...: Привет! Я прочитал в 8-м номере «Страны Игр» статью о знакомствах в Интернете и решил попробовать. Но вот закавыка: компьютером пользуется моя сестра и у нас с ней один адрес, который смотрит через The Bat! По понятным причинам я хотел бы иметь отдельную почту. Посоветуйте, где и как мне ее завести?

СИ: В вашем случае лучше не загружать переписку на компьютер, как это делают почтовые клиенты Outlook или The Bat!, а пользоваться браузером для просмотра почты прямо в Интернете. Рекомендуем завести учетную запись («почтовый ящик») на бесплатном e-mail сервисе. Выбрать их несложно, почитайте последний обзор почтовых сервисов в 18-м (219) номере «Страны Игр» или выберите из обширного списка, скажем, на Земсков.ру (http://www.zemskov.ru/free_e_mail.html). ☐

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru

Полный контроль Управляйте своими SMS

**ПОКЛОННИКИ ИГР ЧАЩЕ ВСЕГО ОБЩАЮТСЯ ДРУГ С ДРУГОМ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ.
А ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ КОМПЬЮТЕРА НЕТ ПОД РУКОЙ? РАЗУМЕЕТСЯ, НАПИСАТЬ ДРУГ ДРУГУ SMS.**

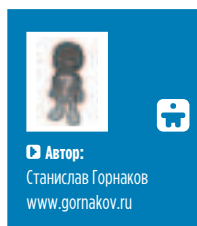
Современные геймеры давно уже привыкли к возможностям, которые предлагают электронная почта и ICQ. Настраиваемые правила доставки писем, списки рассылки, защита от несанкционированного доступа – типичные их примеры. SMS-сервис на этом фоне до недавних пор выглядел бедным родственником. Наверняка каждый припомнит пару случаев, когда вторая половинка случайно прочитала сообщение, которое ей совсем не стоило показывать, либо вы забыли поздравить троюродную тетю с днем рождения. А разве ж удобно отсылать три десятка сообщений с текстом: «Сталкер вышел, и я в него уже три часа играю!» всем вашим друзьям-геймерам по отдельности? Исправить положение призвана услуга «SMS-ЭКСТРА», недавно представленная МТС. В неё входят сервисы: «SMS-ЭКСПРЕСС», «SMS-КАЛЕНДАРЬ», «SMS-СЕКРЕТ» и «SMS-ГРУППА». Отправленные с помощью «SMS-ЭКСПРЕСС» сообщения отображаются сразу на экране телефона адресата и не сохраняются в памяти. Вашему другу не придется бродить по меню, чтобы прочитать действительно срочное сообщение.

Сервис «SMS-КАЛЕНДАРЬ» позволяет доставлять SMS по назначенному абонентом расписанию. Есть два варианта работы с ним – указывать количество минут, через которое необходимо доставить сообщение – от 1 до 9999 минут, либо точные дату и время. К примеру, можете разбудить своего знакомого фаната Xbox 360 ровно в 10 утра 26 сентября сообщением «Ну и как тебе Halo 3?». Для борьбы с несанкционированным чтением ваших SMS предназначен сервис «SMS-СЕКРЕТ». Даже если кто-то возьмет ваш телефон при звуке пришедшего сообщения, он увидит только надпись «Для вас есть 1 сообщение, подтвердите доставку. Введите пароль». Единственное нужно учесть, что и получатель, и отправитель SMS должны быть подключены к «SMS-ЭКСТРА». Зато не нужно предварительно обмениваться никакими секретными словами или открытыми ключами систем шифрования. При регистрации в сервисе «SMS-СЕКРЕТ» каждый придумывает себе личный пароль – и все. Наконец, «SMS-ГРУППА» позволяет одновременно отправлять сообщение заранее уста-

новленной группе абонентов. Сначала нужно придумать ей название и зарегистрировать в системе, а затем добавить в нее номера телефонов друзей, до 30 человек. После этого одной простой командой можно отсылать сообщение сразу всей группе. Дополнительное удобство сервиса еще в том, что нет привязки к телефону, переставив SIM-карту в другую трубку, можно продолжать пользоваться созданной группой для отправки SMS. А получатель групповой SMS может выбирать, ответить либо только отправителю, либо всей группе, даже если не он ее создал. Вся эта прелесть уже доступна абонентам МТС в России в домашней сети и при роуминге, причем никаких лишних денег компания за это не возьмет. Вы лишь оплачиваете факт отправки SMS по своему обычному тарифному плану. Не придется и покупать новую трубку – пароли, списки рассылки и отложенные SMS все равно хранятся на сервере МТС, и от модели вашего телефона практически ничего не зависит. Так что подключайтесь к «SMS-ЭКСТРА» и осваивайте потихоньку новые возможности.



Игра для Xbox 360 своими руками

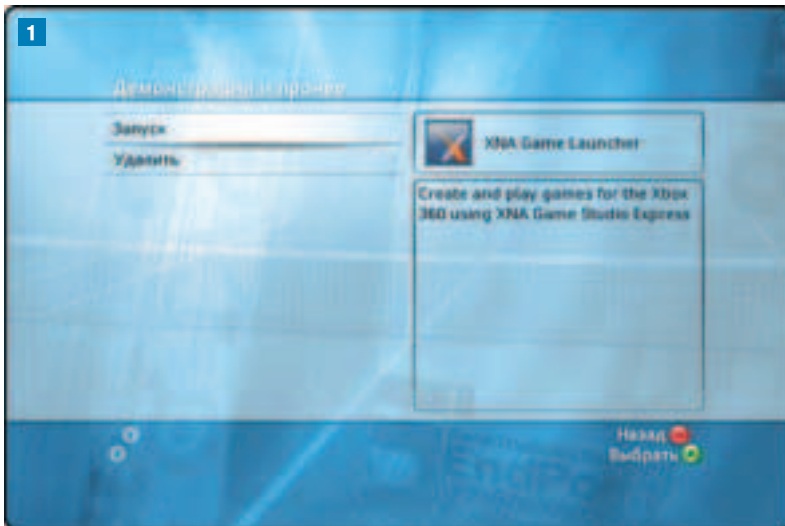


Автор:
Станислав Горнаков
www.gornakov.ru

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В предыдущем номере журнала вы познакомились с основами платформы XNA. К сожалению, мы не смогли выложить на диск необходимый софт, но вы можете скачать его самостоятельно на сайте microsoft.com. Вам нужны Visual C# Express (431 Мбайт), сервис-пак к Visual C# Express (24 Мбайт) и XNA Game Studio Express (82 Мбайт). Сегодня мы продолжим изучать основы разработки игр для Xbox 360 и начнем с инсталляции Visual C# Express на ваш компьютер. Установочный пакет инструментария распространяется в виде образа диска с расширением ISO. Запишите этот файл на любой чистый CD, либо воспользуйтесь программами, которые могут создать на вашем компьютере виртуальный диск. Когда вы это сделаете, в каталоге установочного пакета Visual C# Express нужно найти файл с названием Setup и запустить его на исполнение. Процесс инсталляции инструментария достаточно прост. Затем обязательно установите сервис-пак к Visual C# Express.

Сам инструментарий Visual C# Express распространяется бесплатно, но требует обязательной регистрации на сайте производителя. Она производится через Интернет с компьютера, на котором установлена программа. Без регистрации Visual C# Express проработает всего 14 дней. Более того, ни в коем случае нельзя устанавливать студию разработки игр XNA Game Studio Express на незарегистрированную версию Visual C# Express, иначе велика вероятность появления различных ошибок. Не забывайте также, что регистрировать Visual C# Express нужно после установки сервис-пака. Вам необходимо подключиться к Интернету и открыть Visual C# Express. В рабочем окне Visual C# Express на панели инструментов выполните команду Help, а затем в появившемся контекстном меню выберите пункт Register Product. Откроется диалоговое окно, в котором вам нужна команда Register now. Тогда на компьютере запустится интернет-браузер и произойдет подключение к одной из служб Microsoft. В



частности, загрузится стартовая страница регистрации Visual C# Express с набором полей для заполнения. На этой странице в поле E-mail address укажите свой почтовый ящик на Hotmail.com, который вы сделали ранее для своего Gamertag, а в поле Password введите ваш пароль к этому почтовому ящику и нажмите кнопку Sign in. Вы войдете в систему, и откроется страница с текстовыми полями, где нужно ввести некоторые данные частного характера. Заполните все поля без исключения и не забудьте ввести рабочий адрес электронной почты. Именно на этот адрес по окончании регистрации вам будет выслана ссылка для получения регистрационного номера. После заполнения всех полей, нажмите кнопку Continue. В этот момент на указанный адрес электронной почты моментально будет выслано письмо. Получите это сообщение и пройдите по имеющейся в письме ссылке. Эта ссылка приведет вас вновь к начальной странице регистрации инструментария, где после ввода адреса электронной почты и пароля вы переместитесь далее. На этой странице в строке «Your registration key is:» будет указан ключ (набор цифр и букв), с помощью которого можно зарегистрировать инструментарий. Скопируйте ключ в буфер обмена и откройте на компьютере Visual C# Express. В инструментарии выполните вновь команду Help, а затем команду Registry Product. В открывшемся диалоговом окне в поле Registration key вставьте из буфера обмена ключ и нажмите кнопку Complete registration. Все, теперь у вас на руках полностью зарегистрированный и бесплатный программный продукт, и вы можете спокойно

перейти к установке на компьютер студии разработки игр.

Установка XNA Game Studio Express

Как мы выяснили ранее, студия разработки игр не имеет собственного визуального интерфейса и встраивается в Visual C# Express. Установка студии на компьютер также достаточно проста и вполне традиционна. После инсталляции студии в меню «Пуск» и «Все программы» у вас появится новая папка Microsoft XNA Game Studio Express. В этой папке находятся такие компоненты:

- * *XNA Game Studio Express – это и есть студия разработки игр, запуск которой автоматически откроет инструментарий Visual C# Express.*
- * *XNA Game Studio Express README – обычный текстовый файл README.*
- * *XNA Game Studio Express Documentation – различная документация и справочная информация по XNA Game Studio Express.*
- * *Tools – дополнительный набор утилит, включающий в себя важную утилиту для работы со звуком Microsoft Cross-Platform Audio Creation Tool (ХАСТ), но о ней мы поговорим позже в наших следующих публикациях.*

Мы установили на компьютер все необходимые программные продукты. Сейчас нам нужно наладить передачу данных с компьютера на Xbox 360, и для этого придется объединить компьютер и приставку в одну сеть.

Объединение устройств в сеть

Очень важно объединить устройства в сеть, чтобы они могли получать данные друг от друга. Также необходимо иметь одновременный выход

в Интернет с обоих устройств. Если вы уже располагаете таким подключением – то хорошо, если нет, то простейший способ одновременного подключения двух устройств к Интернету – использование коммутатора (Switch) и сетевой карты компьютера. Самая недорогая сетевая карта стоит около 100 рублей, а коммутатор – от 250 рублей, так что большие затраты здесь исключены. В этом варианте соединения двух устройств нужно подключить сетевую карту компьютера к коммутатору посредством кабеля Ethernet (витая пара), а затем тем же способом подсоединить к коммутатору приставку Xbox 360. Затем коммутатор соединить с вашим модемом, который, в свою очередь, подключается к телефонной или выделенной линии. Таким образом, вы соедините устройства в сеть и получите одновременный доступ в Интернет с них обоих. Конечно, есть и другие методы создания сетей, но какой бы способ вы ни выбрали, главное – чтобы устройства могли получать данные друг от друга и имели возможность одновременного выхода в Интернет. Как только вы решите эту задачу, можно переходить к настройке всех ранее установленных программных средств на совместную работу.

Настройка инструментов

Для передачи программы с компьютера на Xbox 360 необходимо задействовать на приставке XNA Game Launcher, но прежде в этой программе нужно сгенерировать регистрационный ключ и добавить его в XNA Game Studio Express. Генерация ключа нужна, чтобы программа XNA Game Launcher опознала ваш компьютер и разрешила перенос на приставку готовых

программ.

Для формирования ключа включите Xbox 360 и загрузите свой Gamertag, а затем зайдите в сервис Xbox Live. Далее перейдите на вкладку «Игры» и выберите ссылку «Демонстрация и прочее». Раскроется страница с названием «Демонстрация и прочее», где вам нужна ссылка XNA Game Launcher. Она откроет страницу запуска данной программы, где необходимо выполнить команду «Запуск» (рис. 1). После этих действий приставка Xbox 360 запустит программу XNA Game Launcher, которая, в свою очередь, соединится со службой Xbox Live для проверки оплаты вашей подписки. Если с ней все в порядке, вы получите доступ к XNA Game Launcher, а на экране телевизора откроется главное окно этой программы (рис. 2).

В главном окне программы XNA Game Launcher имеются три ссылки. Для генерации ключа нужно выбрать нижнюю ссылку Settings. Выбор этой ссылки откроет окно Settings с одной-единственной командой Generation Connection Key (рис. 3). Как только вы выберете ее, с правой стороны экрана телевизора выкатится дополнительная панель, где будет указан ваш ключ (рис. 4). Запишите этот ключ на листочке, выполните на Xbox 360 команду Assent и выйдите в главное окно XNA Game Launcher. Теперь переходим к компьютеру и запускаем студию разработки игр XNA Game Studio Express. В меню студии выполняем команду Tools и далее команду Options. В открывшемся диалоговом окне Options выбираем пункт XNA Game Studio Xbox 360 и нажимаем кнопку Add. На экране появится диалоговое

Для передачи программы с компьютера на Xbox 360 необходимо задействовать на приставке XNA Game Launcher.



В каждом новом номере журнала мы будем рассматривать новый проект. В него мы постоянно будем добавлять новый исходный код, а по необходимости – и графические элементы игры.



окно Add Xbox 360 (рис. 5). В этом окне в поле Xbox 360 Name придумайте и введите любое имя для вашей консоли, используя при этом заглавные и строчные буквы, а также цифры (например, MyXbox360 или что-то в этом духе). В следующем поле Connection Key нужно ввести ключ, сгенерированный программой XNA Game Launcher. После ввода ключа нажмите в окне Add Xbox 360 кнопку ОК и закройте студию разработки игр. Теперь все инструменты настроены и мы можем запустить тестовую программу на приставке, дабы проверить работоспособность всех установленных программных средств.

Запуск тестовой программы на Xbox 360

На DVD этого номера имеется тестовая программа с названием Welcome. Это простейшее приложение, сделанное специально для наших читателей, чтобы проверить настройки инструментальных средств. Сама тестовая программа Welcome упакована в специальный дистрибутив, предназначенный для передачи программы с компьютера на Xbox 360 без каких-либо дополнительных инструментов. Такой дистрибутив – это инсталляционный пакет для подписчиков клуба XNA Creators Club. Всего же имеется два способа передать программу на приставку. С помощью названного дистрибутива и непосредственно из окна инструментария Visual C# Express, и с обоими способами

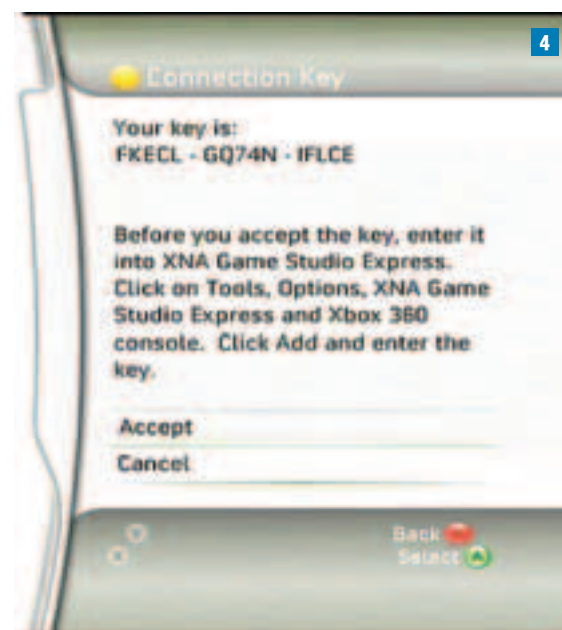
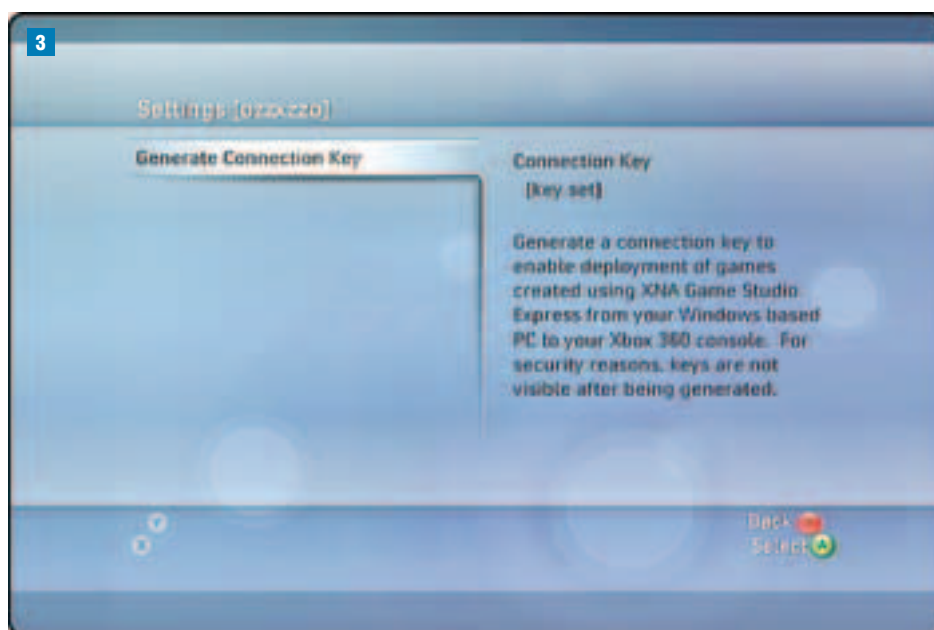
мы обязательно познакомимся ближе к концу этого материала. Чтобы передать с компьютера на Xbox 360 программу Welcome, вам необходимо соединить устройства в сеть, открыть на приставке XNA Game Launcher и в главном окне программы избрать ссылку Connect to computer (рис. 2). Как только это действие будет выполнено, приставка переключится в режим получения данных от компьютера (рис. 6). В таком режиме консоль может находиться неограниченное количество времени, только не забывайте об интернет-трафике. Оставив консоль в режиме ожидания, возвращаемся к компьютеру, копируем с DVD на жесткий диск специальный дистрибутив Welcome и запускаем программу на исполнение. Откроется диалоговое окно XNA Game Studio Express Package Utility, где вам необходимо нажать кнопку Unpack (рис. 7). Эти действия инициализируют передачу программы на приставку (рис. 7). Если программа не передается на консоль, это значит, что вы неправильно объединили устройства в сеть, либо брандмауэр компьютера блокирует исходящий трафик. В первом случае вам необходимо добиться получения данных приставкой с компьютера, правильно соединив устройства в сеть, а во втором случае – настроить брандмауэр на передачу исходящих данных. Если это у вас не получается, просто отключите его на время передачи данных на консоль. Сигналом успешной передачи программы и ее

одновременной инсталляции на приставку послужит простое исчезновение установочного диалогового окна XNA Game Studio Express Package Utility с экрана монитора. После передачи программы переключаемся к Xbox 360 и выходим из режима получения данных в главное окно XNA Game Launcher (нажатие кнопки джойстика с буквой V). В главном окне выбираем ссылку My Games и попадаем в окно с одноименным названием, в котором в виде горизонтального списка будут отражены все установленные на Xbox 360 программы (рис. 8). Выделяем курсором джойстика название Welcome и нажимаем кнопку с буквой A. В следующем дополнительном окне подтверждаем запуск программы Welcome и выполняем команду Launch. В этот момент программа Welcome запустится, а на экране телевизора вы сможете наблюдать работу приложения.

Проект

После теста демонстрационного приложения самое время перейти к созданию своей первой программы для Xbox 360. Программирование для Xbox 360 основано на создании проекта в студии XNA Game Studio Express. В набор проектных данных входят файлы исходных кодов, графические изображения, трехмерные модели и многое другое. Все эти компоненты после компиляции и сборки проекта в итоге и составляют одну готовую программу, пригодную для запуска на консоли.

В каждом новом номере журнала мы будем рассматривать новый проект, основанный на нашей прежней работе. В него мы постоянно будем добавлять новый исходный код, а по необходимости – и графические элементы игры. Сам механизм работы над текущим проектом сводится к открытию вами проекта с DVD и его изучению по материалу статьи. Дополнительно вы можете формировать свой проект и писать исходный код программы сами. И тот и другой вариант работы над проектом мы сейчас изучим. Для открытия уже готового проекта в студии XNA Game Studio Express необходимо сначала скопировать с DVD на жесткий диск папку с проектом. Лучше всего проекты хранить в отдельной папке корневого каталога диска «С». Название папки всегда совпадает с названием рассматриваемого проекта. В нашем случае первый проект имеет название FirstGame. После переноса проекта на жесткий диск откройте XNA Game Studio Express и выберите в меню команду File и далее Open Project. Внимание, в папке находятся два файла с названием FirstGame, вам нужен файл, на иконке которого в правом верхнем углу нарисована цифра восемь (рис. 9). После выбора файла студия разработки игр откроет проект в своем рабочем пространстве, которое разделено на две части (рис. 10). Основная и большая часть рабочего пространства XNA Game Studio Express отведена под текстовый редактор. Дополнительно с правой сторо-



ны окна располагается панель Solution Explorer. Эта панель отображает компоненты проекта в виде древовидной иерархии. Чтобы открыть любой файл с исходным кодом в текстовом редакторе, нужно щелкнуть два раза левой кнопкой мыши в Solution Explorer на названии файла (например, Game1.cs). Когда файл откроется, вы можете приступить к набору или редакции исходного кода текущего проекта.

Для создания нового проекта откройте на компьютере студию разработки игр. Выполните в меню команду File и далее New Project. Откроется окно New Project (рис. 11). В этом окне в списке Templates выберите курсором мыши шаблон с названием Xbox 360 Game. Этот шаблон создает готовый костяк игры, который мы будем в течение всех последующих публикаций постоянно модернизировать. В окне New Project в поле Name укажите имя будущего проекта латинскими буквами алфавита, а в поле Location задайте каталог для хранения создаваемого проекта. Затем в окне New Project нажмите кнопку ОК. Студия XNA Game Studio Express задумается на пару секунд и создаст на базе шаблона Xbox 360 Game каркас будущей программы, открыв весь проект в рабочем пространстве окна.

Компоненты проекта

Оба рассмотренных варианта работы с проектом помогают создать каркас будущей игры. Как мы уже выяснили, панель Solution Explorer отображает компоненты проекта FirstGame,

который имеет следующую структуру данных.

* **Папка Properties** – эта папка содержит файл AssemblyInfo.cs с описательными свойствами всего проекта (создатель игры, товарные знаки, версия игры и так далее). Вы можете открыть этот файл и редактировать в текстовом редакторе студии.

* **Папка References** – в этой папке отображаются все задействованные в проекте ссылки на библиотечные классы платформы XNA. То есть, все подключенные и использованные в программе библиотечные классы и методы.

* **Файл Game1.cs** – это класс шаблон, сформированный студией и содержащий костяк программы с набором необходимых методов и объектов. Именно в этом файле мы будем писать весь исходный код будущей игры.

* **Иконка GameThumbnail** – иконка текущего проекта, выполненная в виде графического изображения в формате PNG. Иконка отображается на приставке Xbox 360 в XNA Game Launcher. По умолчанию в каталог проекта добавляется стандартная иконка, но ее можно заменить на свою собственную. Она должна быть не более 64 на 64 пикселя и размером до 16 Кбайт.

* **Файл Program.cs** – это также шаблонный класс, который является входной точкой для нашей программы. Исходный код этого файла у нас будет оставаться неизменным.

Все эти кирпичики проекта FirstGame в полной мере олицетворяют объектно-ориентированное программирование. Поэтому для тех читателей, кто не знаком с основами программирования, предлагается небольшой экскурс в эту область.

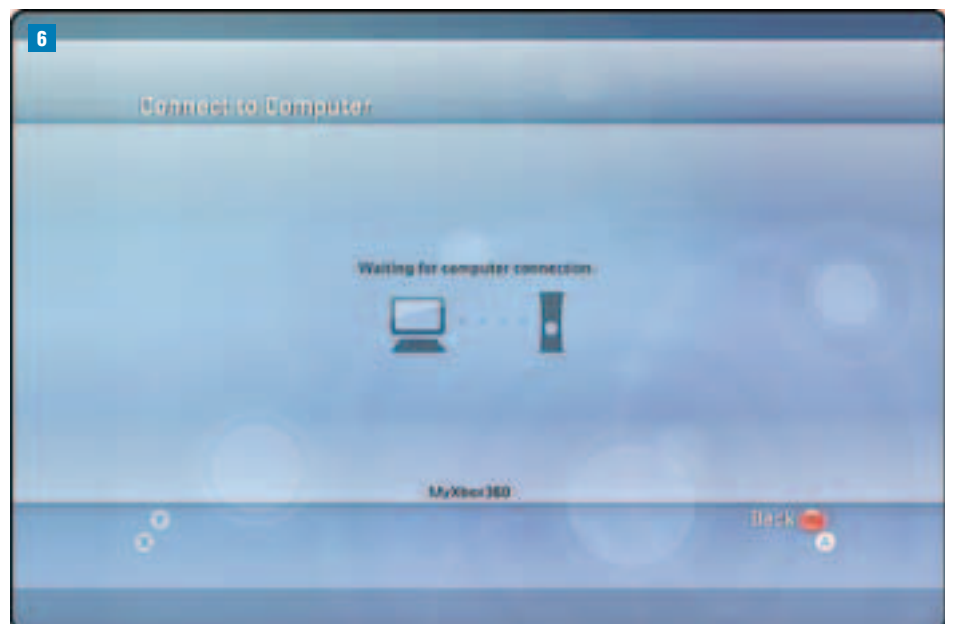
Основы объектно-ориентированного программирования

Объектно-ориентированное программирование строится на базе объектов, что очень похоже с нашим миром. Если оглянуться вокруг, обязательно найдете то, что поможет разобраться в модели такого программирования. Например, я сейчас сижу за столом и печатаю эту статью на компьютере, который состоит из монитора, системного блока, клавиатуры, мыши, колонок и так далее. Все эти части являются объектами, из которых состоит компьютер. Зная это, очень легко сформулировать какую-то обобщенную модель работы всего компьютера. Если не разбираться в тонкостях программных и аппаратных свойств компьютера, можно сказать, что объект «Системный блок» производит определенные действия, которые показывает объект «Монитор». В свою очередь, объект «Клавиатура» может корректировать или задавать новые действия для объекта «Системный блок», которые влияют на работу объекта «Монитор». Этот процесс очень хорошо характеризует всю систему объектно-ориентированного программирования. Представьте себе большую программу, содержащую сотни

тысяч строк кода. Вся программа выполняется построчно, и каждая из последующих строк кода будет непременно связана с предыдущей строкой. Если попробовать внести незначительное изменение в работу программы, придется произвести большое количество действий со всем исходным кодом этого приложения.

В объектно-ориентированном программировании все куда проще. Вернемся к примеру с компьютером. Допустим, вас уже не устраивает семнадцатидюймовый монитор. Вы можете спокойно его поменять, например, на девятнадцатидюймовый или двадцатидюймовый. Сам обмен не повлечет за собой огромных хлопот, разве что драйвер придется сменить, да вытереть пыль из-под старого монитора. Примерно на такой базе и строится объектно-ориентированное программирование, где определенная часть кода может представлять класс однородных объектов, которые можно легко модернизировать или заменять. Стержнем всех программ языка программирования C# являются классы. Так, возвращаясь к примеру с компьютером, можно утверждать, что класс «Мониторы» объединяет все мониторы вне зависимости от их типов, размеров и возможностей, а один какой-то конкретный монитор, стоящий на вашем столе, это и есть один представитель или объект этого класса. Такой подход позволяет очень легко моделировать всевозможные процессы в программировании, облегчая решение

Определенная часть кода может представлять класс однородных объектов, которые можно легко модернизировать или заменять.



Методы – это набор команд, с помощью которых можно производить те или иные действия с объектом.



поставленных задач. Например, имеется четыре объекта четырех разных классов: монитор, системный блок, клавиатура и колонки. Чтобы воспроизвести звуковой файл, необходимо при помощи клавиатуры дать команду системному блоку, и тогда колонки выполнят требуемое действие. Любой объект является частью определенного класса и содержит в себе все имеющиеся у этого класса средства и возможности. Объектов одного класса может быть столько, сколько это необходимо для решения поставленной задачи, а каждый класс принято хранить в отдельном файле с расширением *.cs (например, Game1.cs). Каждый объект имеет свое назначение и призван решать определенный круг задач с помощью методов. Методы – это набор команд, с помощью которых можно производить те или иные действия с объектом. Какой толк был бы, например, в объекте «Клавиатура», если бы нельзя было нажимать на клавиши и отдавать команды системному блоку? Объект «Клавиатура» имеет некоторое количество клавиш, с помощью которых пользователь управляет компьютером и может отдавать необходимые команды. Обработка таких команд происходит с помощью методов. Например, вы нажимаете клавишу Esc для отмены каких-либо действий и тем самым подключаете к работе метод, закрепленный за клавиатурой. Он следит за тем, была ли нажата одна из клавиш или нет, а потом, в зависимости от того, какая из клавиш нажата, решает, что ему делать. В итоге каждый объект может иметь в своем распоряжении

определенный набор методов для решения различных задач. А поскольку каждый объект является объектом определенного класса, то получается, что класс содержит набор методов, которыми и пользуются различные объекты одного класса.

Как все работает

На страницах журнала очень трудно размещать множество исходного кода программы, поэтому вам придется параллельно с прочтением очередного номера открывать студию разработки игр и изучать текущий проект. Давайте приступим к анализу работы первого проекта. Откройте на компьютере проект FirstGame и файлы исходных кодов Program.cs и Game1.cs. Когда программа начинает работать, то происходит выполнение исходного кода имеющихся в проекте файлов. Очередность исполнения исходного кода зависит от структуры проекта и тех задач, которые вы решаете. Но всегда первым в работу вступает класс Program, который имеет всего один метод Run(). Этот метод выступает в роли зажигания и запускает всю программу на исполнение. Как только программа завелась, метод Run() передает управление в класс Game1, где происходит выполнение исходного кода этого класса. Поэтому вы вправе добавлять в исходный код класса Game1 свои новые методы, а также можете изменять имеющиеся. Но прежде нам нужно разобраться с устройством класса Game1. Название класса Game1 предлагается студией разработки игр по умолчанию, а его объявление в файле Game1.cs выглядит следующим образом.

```
public class Game1 : Microsoft.Xna.Framework.Game
Строка этого кода создает новый класс Game1 и показывает, что класс является производным от системного класса Game библиотеки Microsoft.Xna.Framework. Иначе говоря, класс Game1 наследует все возможности своего базового класса Microsoft.Xna.Framework.Game, что дает ему право использовать всю силу и мощь прародителя. Далее в исходном коде класса Game1 происходит объявление двух объектов: GraphicsDeviceManager graphics; ContentManager content; Объект graphics класса GraphicsDeviceManager предназначен для настройки и конфигурации графического устройства приставки Xbox 360. Объект content необходим для загрузки в проект различной графической составляющей на базе компонента XNA Content Pipeline, который мы рассматривали в предыдущем номере журнала. Затем в исходном коде класса Game1 следует конструктор класса.
```

```
public Game1()
{
    graphics = new GraphicsDeviceManager(this);
    content = new ContentManager(Services);
}
```

В этом блоке кода происходит создание двух объявленных ранее объектов и делается это стандартным образом для XNA Framework. Объект graphics класса GraphicsDeviceManager заменил огромную череду вызовов различных функций в DirectX, необходимых для инициализации и настройки графического

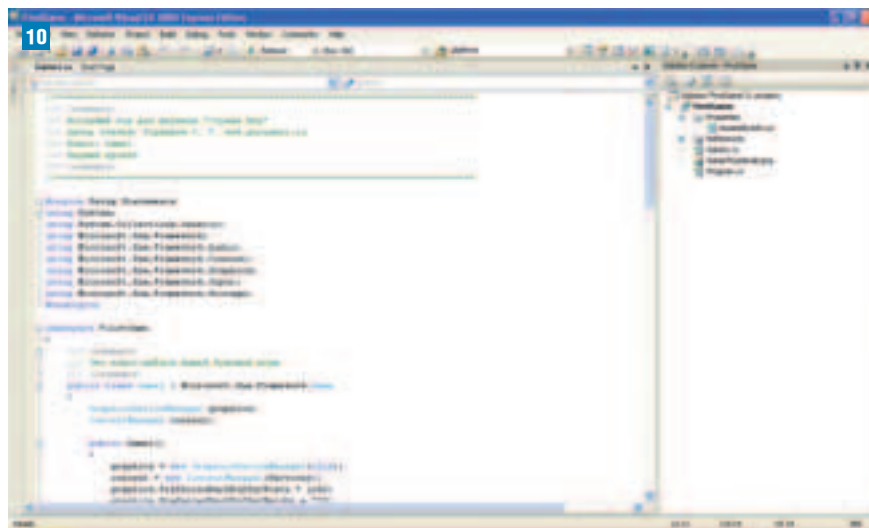
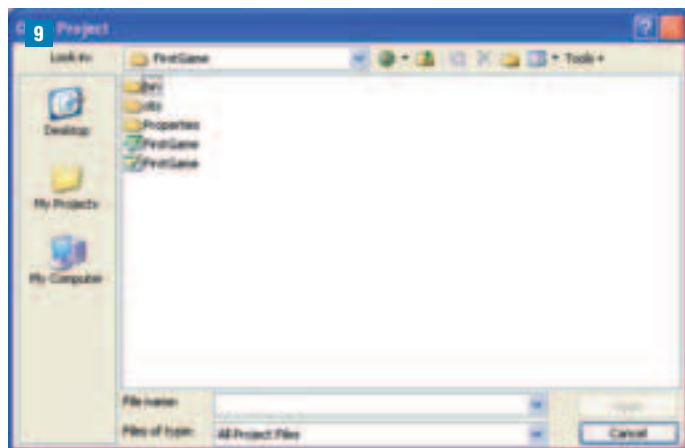
устройства. Одна эта строка кода настраивает графический режим Xbox 360 на значения по умолчанию. Эти значения вы вправе изменять по своему усмотрению, и в следующем номере журнала мы так и поступим. Объект content мы пока не задействуем, и его изучение пока откладываемся. За конструктором класса Game1 идет метод Initialize().

```
protected override void Initialize()
{
    base.Initialize();
}
```

Этот метод предназначен для инициализации различных компонентов игры, которые вам понадобятся на начальном этапе игры. Из этого метода вы можете передавать управление и в другие методы, связанные с инициализацией различных начальных данных (позиции объектов на экране, инициализация различных переменных и так далее). Затем в коде определен метод LoadGraphicsContent().

```
protected override void LoadGraphicsContent(bool loadAllContent)
{
    if(loadAllContent)
    {
        // здесь в игру загружаются модели и графические элементы
    }
}
```

Метод LoadGraphicsContent() предназначен для загрузки графической составляющей игры, используя при этом всю мощь XNA Content Pipeline, который позволяет загрузить в одну строку кода любую 3D-модель или графику определенного формата, но об этом – в следующей статье, когда мы с этим



непосредственно столкнемся. Далее в исходном коде класса Game1 идет метод UnloadGraphicsContent(), который в автоматическом режиме производит выгрузку загруженных 3D-моделей и графики на этапе выхода из игры. Это своего рода менеджер выгрузки компонентов игры, работающий на автомате и освобождающий захваченные ресурсы системы по сигналу выхода из программы. Затем в исходном коде класса Game1 располагается метод Update() со следующим исходным кодом:

```
protected override void
Update(GameTime gameTime)
{
    if(GamePad.GetState(PlayerIndex.
One).Buttons.Back == ButtonState.
Pressed)
        this.Exit();
    // код игры
    base.Update(gameTime);
}
```

Этот метод предназначен для обновления состояния игры. В методе Update() необходимо расположить исходный код, отвечающий за логику игры, реализовать механизм получения событий с джойстика, воспроизведение звука. Определить, что именно будет происходить после столкновений объектов, выстрелов, ударов и так далее. То есть метод Update() – это полноценный игровой цикл, цель которого заключается в постоянном обновлении состояния игры. Сам метод вызывается в игре с циклической периодичностью (...30-60... кадров в секунду, те самые FPS), а точнее через определенный промежуток времени. Промежуток времени задается в автоматическом режиме.

Первая и вторая строки кода в методе Update() получают события с джойстика и реализуют закрытие программы. В данном случае по нажатию кнопки Back на джойстике Xbox 360 будет осуществлен выход из программы. Самый последний метод класса Game1 – метод Draw().

```
protected override void
Draw(GameTime gameTime)
{
    // закрашивает экран
    синим цветом
    graphics.GraphicsDevice.
Clear(Color.CornflowerBlue);
    // здесь рисуем графику
    base.Draw(gameTime);
}
```

Метод Draw() выводит графику игры на экране телевизора или монитора. Этот метод, как и метод Update(), работает в циклическом режиме, постоянно обновляя состояние игры и перерисовывая игровую графику. Периодичность перерисовки графики определяется автоматически, при этом программа стремится достичь максимально возможной смены кадров в игре. Это все методы класса Game1, которые создаются на базе шаблона.

Такой шаблонный подход в конструкции классов Program и Game1 дает вам возможность сосредоточить свои силы на написании игры, а не на инициализации и создании окна, обработки циклов, объявлении различных объектов и так далее. Все это за вас уже сделали классы Program, Game1 и системная библиотека платформы XNA Framework.

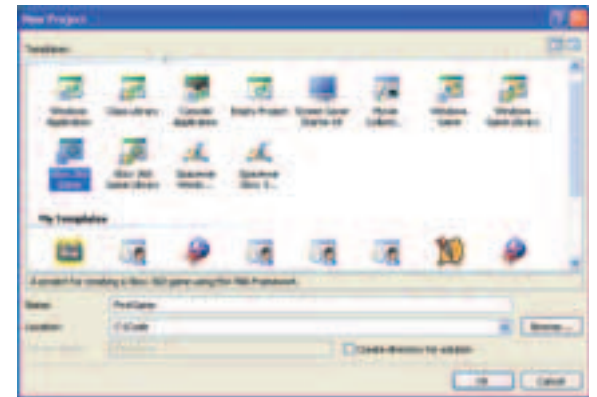
Компиляция и запуск

Сейчас шаблонный проект

FirstGame представляет собой вполне готовое приложение, пригодное для запуска на приставке. Когда вы создали такой проект или добавили еще некий исходный код, в дальнейшей стадии работы над проектом необходимо откомпилировать и собрать проект. В это время все проектные данные будут скомпонованы в единое целое и переведены на язык, понятный Xbox 360. По сути, компиляция и сборка проекта – это объединение всех компонентов проекта в одну готовую программу.

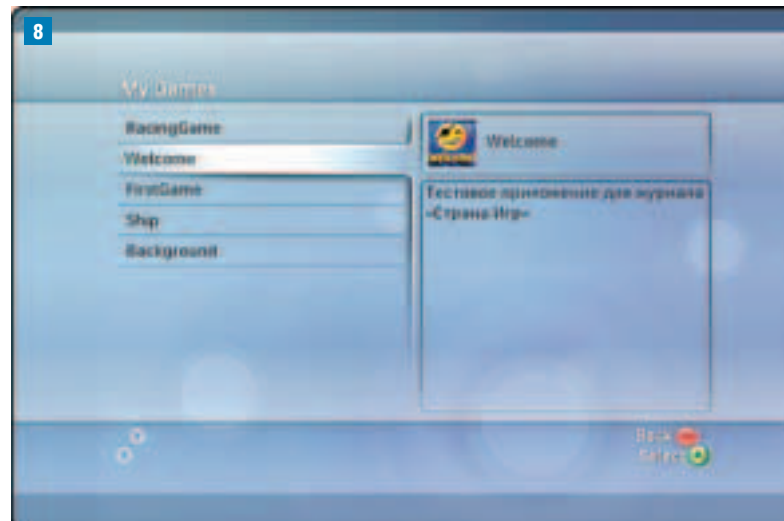
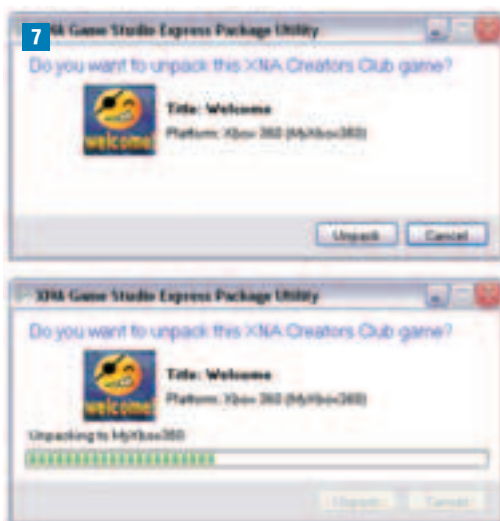
Чтобы откомпилировать и собрать исходный код проекта, выполните в студии разработки игр команды меню Build и далее Rebuild Solution. В этот момент студия, на основе имеющихся проектных данных, создаст готовую программу. Эта готовая программа будет располагаться на компьютере в папке вашего проекта, а именно в папке \название_проекта\bin\Xbox 360\Release или Debug. Теперь нужно просто перенести ее с компьютера на Xbox 360 и, как мы уже выяснили, сделать это можно двумя способами. Специально созданным дистрибутивом или прямо из студии разработки игр.

Для переноса программы из окна XNA Game Studio Express нужно объединить устройства в сеть, включить приставку, выбрать свой Gamertag и запустить программу XNA Game Launcher. Далее перевести Xbox 360 в режим приема данных. Затем переходим к компьютеру и открываем в студии проект FirstGame. Выбираем в меню команды Build и в появившемся контекстном меню Deploy FirstGame. После этих действий приставка начнет



получать файлы от компьютера, а на экране телевизора вы сможете наблюдать за процессом. Сигналом окончания передачи данных послужит появление в студии разработки игр надписи Deploy Succeeded (в нижней части рабочего окна программы). Теперь компьютер можно отключить от сети и запускать приложение на приставке так, как мы это делали в тестовой программой Welcome.

Второй способ передачи программы на приставку основан на базе дистрибутива, который первоначально нужно создать. Чтобы создать такой дистрибутив в открытом окне текущего проекта, нужно выполнить в меню команду Build и далее Package FirstGame as XNA Creators Club Game. Студия в автоматическом режиме создаст дистрибутив, который вы найдете на компьютере в папке \название_проекта\bin\Xbox 360\Release или Debug. Для передачи программы на Xbox 360 нужно выполнить те же самые действия, что и в случае с тестовой программой Welcome. На сегодня все, ждите следующего номера журнала!



Периодичность перерисовки графики определяется автоматически, при этом программа стремится достичь максимально возможной смены кадров в игре.

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

БОЛЬШИЕ ДИСКИ

Компания Seagate объявила о начале массовых поставок первого в своем роде 3,5-дюймового винчестера с порогом плотности в 250 Гбайт на одну пластину. Максимальная плотность записи, достигнутая технологами из Seagate, составляет 180 Гбит/кв.дюйм (27,5 Гбит/кв.см). Интересно, что в продажу поступит однодисковый накопитель емкостью 250 Гбайт, а новые пластины станут базой для разработки будущих винчестеров емкостью 1 Тбайт. При использовании только одного диска значительно уменьшается уровень энергопотребления и, что немаловажно, шума. Если многие сегодняшние модели обладают весом в 600 – 700 грамм, то новинка будет весить всего 382 грамма. Средняя скорость вращения шпинделя останется классической – 7200 об/мин. Цена на данный момент не сообщается.



БЕЗ ШУМА И ПЫЛИ

Совсем недавно состоялся релиз новой видеокарты на базе долгожданного процессора ATI R600, и вот уже производители предлагают всевозможные модификации. Одной из первых с предложением выступила компания Sapphire – давний партнер и производитель плат с использованием чипов Radeon. В дополнение к новым ускорителям Sapphire HD 2600 и Sapphire HD 2400, появление которых на рынке ожидается в июле – августе этого года, модельный ряд пополнится еще одним интересным решением, а именно Sapphire HD 2600 XT Ultimate с применением пассивного охлаждения. Серия Sapphire HD 2600 XT ULTIMATE имеет самую современную архитектуру на основе 24 шейдерных магистралей с использованием 128-битной шины памяти и GDDR3. Другие представители семейства, включая Sapphire HD 2600 PRO, имеют аналогичную архитектуру, но в них используется менее скоростной формат GDDR2. Предложение также включает модели Sapphire HD 2400 XT и Sapphire HD 2400 PRO – бюджетные решения с 8-ю унифицированными шейдерными блоками и 64-битным интерфейсом памяти.

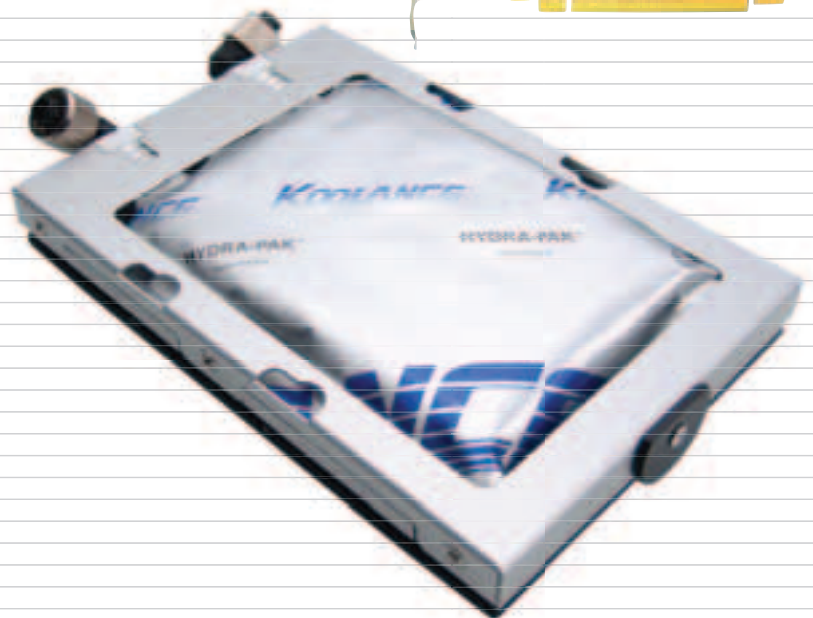
БУДИТ И ТАНЦУЕТ

Токийская компания ZMP еще осенью прошлого года анонсировала уникального робота Miuro. На днях общественности была представлена усовершенствованная версия. Похожий больше на ушастый шар, Miuro крутится и вертится, подчиняясь ритмам музыки, которую воспроизводит набивший оскомину Apple iPod. Изюминка состоит в том, что робот самостоятельно выбирает движения и подстраивается под ритм. Что касается практической пользы, то робот умеет закатываться в комнату в заданное пользователем время и включать музыку. Первоначальный вариант робота управлялся при помощи пульта ДУ. Робот имеет слот для установки Apple iPod и встроенный модуль Wi-Fi, обеспечивающий удаленное прослушивание записей библиотеки iTunes через ПК. Опционально доступна камера, монтируемая на платформе робота, и средство дистанционного управления при помощи сотового телефона. Стоит Miuro около \$900. Несмотря на абсолютную бессмысленность такого приобретения, ZMP продала уже порядка 500 роботов.



ИНФОРМАЦИЯ ПОД ВОДОЙ

Какие только комплектующие не подвергались воздействию систем водяного охлаждения – и процессоры, и видеокарты, и мосты чипсета. Использование таких кулеров позволяет снизить шум при охлаждении, а также достичь более низкого температурного порога. Инженеры компании Koolance решили пойти дальше и применить жидкостные системы для каждого мало-мальски греющегося элемента компьютера. Для винчестера была предложена специальная корзинка, в которую помещается винчестер, облаченный в водоблок. Дело в том, что в случае с Koolance HD-55-L06 была применена не жесткая конструкция, а специальный термопакет Hydra-Pak, в котором и находится винчестер. Таким образом, жидкость охлаждает не конкретную область или площадь, а весь винчестер целиком. Монтируется корзинка в свободный 5.25" слот, в котором крепится подобно обычному оптическому приводу. Стоит такой агрегат относительно недорого – около \$55.



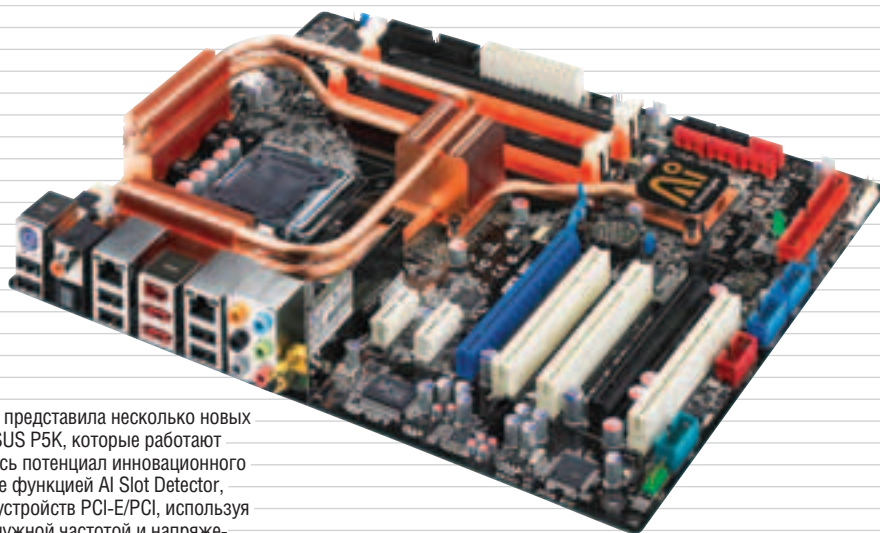
МОБИЛЬНЫЙ ЗВУК

Аудиокарты компании Creative на основе чипов X-Fi на сегодняшний день можно считать оптимальным выбором геймера. Совсем недавно была представлена еще одна модель такой звуковой платы в формате ExpressCard, разработанной для современных ноутбуков, оснащенных соответствующим разъемом. Здесь были реализованы технологии X-Fi, присущие аналогам, предназначенным для настольных систем. Среди них предусмотрена разработка X-Fi Crystalizer, которая призвана восстанавливать звуковые нюансы, потерянные при кодировании в различные аудиоформаты наподобие MP3. Еще одна технология, доступная в данном случае, называется X-Fi CMSS-3D, преобразует стереозаписи и звуковые дорожки видеофрагментов в объемное звучание даже при прослушивании в наушниках. В числе прочих, поддерживаемых аудиокартой технологий можно отметить Dolby, DTS, а также стандарты EAX и OpenAL. Аудиокарта Creative Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio Notebook оснащена линейными аналоговыми и оптическими выходами, а также разъемами для подключения микрофона и наушников. Стоит Sound Blaster X-Fi Xtreme Audio Notebook немного более \$100.



БЫСТРЕЕ, БОЛЬШЕ, МОЩНЕЕ

Компания NVIDIA не возлагает надежды на массовую популярность графических плат серии NVIDIA Quadro FX – эта категория адаптеров предназначена исключительно для профессионалов. В ассортименте ускорителей ATI уже есть подобная карта FireGL V7350 на основе процессора R580. Это решение использует 1 Гбайт памяти GDDR3. Очевидно, что NVIDIA представила очередное контрпредложение, выпущенное на японском рынке под маркой ELSA. Видеокарта NVIDIA Quadro FX 5600 работает на базе чипа G80. Объем памяти для этой платы составляет 1.5 Гбайт при 384-битной шине. Частоты равны 600 МГц для чипа и 1600 МГц для памяти. Размеры платы просто потрясают – NVIDIA Quadro FX 5600 поместится далеко не в каждый корпус. Попутно было анонсировано решение NVIDIA Quadro FX 4600 из той же серии, но с более скромными характеристиками. Цена за топовую плату эквивалентна \$3000. Менее производительная NVIDIA Quadro FX 4600 обойдется в \$1995.



НОВАЯ ПАМЯТЬ – СТАРАЯ ПЛАТФОРМА

На выставке Computex 2007, которая прошла в начале июня в Тайване, компания ASUS представила несколько новых и интересных продуктов. Среди них можно отметить системные платы ASUS P5K3 и ASUS P5K, которые работают с использованием памяти стандарта DDR3. Технология Super Memspeed раскрывает весь потенциал инновационного формата ОЗУ с помощью разгона. Представленные на выставке платы оснащены также функцией AI Slot Detector, которая помогает пользователям определить правильность установки периферийных устройств PCI-E/PCI, используя встроенные в плату индикаторы, а опция AI Gear2 позволяет выбрать режим работы с нужной частотой и напряжением ядра процессора для того, чтобы снизить уровень шума и энергопотребления. Устройства будут снабжены модулем беспроводной связи и массивной системой охлаждения. Цена на данный момент не сообщается.



И НА НАШЕЙ УЛИЦЕ ПРАЗДНИК

Компания Kraftway, крупнейший российский производитель компьютерного и серверного оборудования, объявила о вводе в эксплуатацию нового производственно-логистического комплекса в г. Обнинск Калужской области. Возведенное с нуля предприятие площадью 22 тыс. кв. м. встает в один ряд с лучшими заводами международных лидеров в сфере промышленного производства высокотехнологичной продукции. Инвестиции Kraftway в создание новых производственных мощностей составили \$20 млн. Ввод предприятия в режим промышленной эксплуатации позволит существенно сократить производственные издержки, что сделает продукцию Kraftway еще более конкурентоспособной и привлекательной для конечных потребителей: государства, бизнеса и частных лиц. Все-таки отраднo, что в области IT-технологий наша страна далеко не последняя и хочется надеяться, что появится продукция этого сегмента, способная составить конкуренцию западным аналогам.

БЫСТРЕЕ ВЕТРА

ТЕСТИРУЕМ САМЫЕ МОЩНЫЕ ВИДЕОКАРТЫ

ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ МЫ МНОГО ГОВОРИМ О ВИДЕОКАРТАХ. ПРИЧИН ТОМУ НЕСКОЛЬКО – И АКТИВНОСТЬ КОМПАНИЙ, ПРЕДСТАВЛЯЮЩИХ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ РЕШЕНИЯ, И ВЫПУСК ИНТЕРЕСНЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ПРОЦЕССОРОВ, И СКОРОЕ НАСТУПЛЕНИЕ ЗАТИШЬЯ НА РЫНКЕ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ ПРОВЕДЕМ НЕКОТОРЫЙ АНАЛИЗ СУЩЕСТВУЮЩЕЙ СИТУАЦИИ В МИРЕ ВИДЕОПЛАТ, И УСТРОИМ СРАВНИТЕЛЬНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ САМЫХ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫХ АДАПТЕРОВ.

Тестовый стенг

Для тестирования представленных видеокарт нам потребовалась самая мощная система. Мы взяли четырехъядерный процессор и платформу на основе набора логики Intel P695 Express. Существенное влияние на производительность оказывает и оперативная память, так что, не мудрствуя лукаво, мы установили 2048 Мбайт ОЗУ в виде двух планок от компании Corsair. Тестирование производилось на операционной системе Windows XP Professional SP2. К сожалению, Windows Vista не смогла работать корректно с некоторыми играми, так что от нее пришлось отказаться.

Процессор: Intel Core 2 QX6700 (Kentsfield)

Кулер: Skythe Mine SCMN-1000

Материнская плата: Biostar TForce P965 Deluxe

Память: 2 x 1024 Мбайт, Corsair DDR2 XMS2

Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda, 7200 об/мин

Блок питания: 460 Вт, Floston

Как мы тестировали

Для определения «лучших из лучших» мы воспользовались набором тестовых приложений, в состав которого вошли как популярные синтетические бенчмарки, так и популярные игровые платформы. Для определения производительности всей системы мы воспользовались двумя самыми известными наборами – 3DMark'05 и 3DMark'06 (тест Shader Model 3.0) от компании Futuremark. Все тесты запускались при настройках по умолчанию без дополнительной доводки разрешения и фильтрации. Что касается игр, то мы прибегли к помощи Prey, F.E.A.R., Company of Heroes и Call of Juarez. Выбор был обусловлен тем, что некоторые игры (например, Half-Life 2) не могут достаточным образом нагрузить видеокарты, так что приходится от них отказываться и выбирать варианты с самыми требовательными движками. Тесты производились при разрешении 1600x1200 как с использованием анизотропной фильтрации (x16) и антиалисинга (x4), так и без эффектов сглаживания.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Что мы тестировали

ASUS EAX1950XTX

Foxconn GeForce 8800 GTX

Palit GeForce 8800 GTS

MSI RX2900XT-VT2D512E

PowerColor Radeon X1950XT

XFX GeForce 7900 GTX XXX Edition

Новое от AMD/ATI

Корпорация AMD/ATI наконец-то представила новое семейство видеокарт на основе долгожданного процессора R600. На данный момент в продаже можно найти либо самое производительное решение Radeon HD 2900XTX, либо более скромный по характеристикам, но в то же время более дешевый адаптер Radeon HD 2900XT. Готовятся также к выпуску платы, предназначенные для Middle-End и Low-End сегментов рынка. Как можно видеть из названия, AMD/ATI избавляется от префикса «X», наподобие NVIDIA, которая отказалась от приставки FX, заменив ее аббревиатурой HD. Такой поступок вполне логичен, поскольку нынешняя архитектура ядер шестого поколения кардинально отличается от используемых ранее конструкций. Приставка HD связана с возможностями новых плат по обработке графики высокого разрешения. Об этом мы поговорим отдельно, а пока изучим характеристики продукции AMD/ATI. В рамках линейки в целом будет представлено большое количество модификаций, под цифровыми марками 2900, 2600 и 2400. Платы будут отличаться частотами, объемом и типом графической памяти, а также количеством текстурных блоков и магистралей рендеринга. К сожалению, AMD/ATI пошла по пути наименьшего сопротивления и не представила сразу весь ассортимент – платы будут появляться постепенно, начиная с самых производительных. Архитектура серии Radeon HD 2 явно оптимизирована для работы с API DirectX. Если раньше инженерам приходилось подбирать оптимальное соотношение пиксельных блоков, занимающихся непосредственно графикой, и вершинных, предназначенных для математических вычислений, то замена двупоточной структуры на унифицированные блоки вычислений позволяет достичь нового уровня производительности – скорость обработки может быть повышена за счет простаивающих конвейеров. Суперскалярная архитектура R600 позволяет на данный момент конкурировать с G80 от NVIDIA. Интересно также, что семейство процессоров AMD/ATI Radeon HD 2900 базируется на разработках, которые были применены для изготовления видеочипа игровых приставок Xbox 360 под названием Xenos. Инженеры воспользовались всеми достоинствами консольной схемы, отказавшись только лишь от поддержки высокоскоростного кэша в лице памяти eRAM. Отметим также, что AMD/ATI продолжила добрую традицию и внедрила поддержку технологии Crossfire непосредственно в ядро. Теперь платы можно соединять между собой обычным мостиком, как это производится при подключении в SLI-режим адаптеров от NVIDIA.

Новое от NVIDIA

Компания NVIDIA после выпуска победоносного G80 не стала дожидаться ответного удара конкурента и принялась штамповать решения для бюджетного и общего сегментов рынка. После выхода очередного флагмана линейки, а именно NVIDIA GeForce 8800 Ultra, свет увидели новые процессоры G84 и G86. Конечно, новизна их относительна, ведь это тот же самый G80, но урезанный до неузнаваемости. Дело в том, что архитектура самого производительного графического процессора восьмой серии была подготовлена таким образом, чтобы изготовитель смог без лишних усилий урезать возможности чипа путем сокращения унифицированных блоков. Однако после появления действующих образцов NVIDIA GeForce 8600 и NVIDIA GeForce 8500 возник вопрос – почему так велика дистанция между топовыми решениями линейки и адаптерами среднего и низкого класса? Если обратить внимание на характеристики, то платам NVIDIA GeForce 8600 на базе G84 досталось всего 32 процессора от 128 в G80, а на долю NVIDIA GeForce 8500 осталось и того меньше – 16 универсальных процессоров. Можно было бы предположить, что компания планирует выпустить промежуточный вариант с 64 блоками, однако своего часа ожидает еще более скромное в плане производительности решение – NVIDIA GeForce 8300. Нельзя утверждать, что это стратегическая ошибка со стороны NVIDIA, но AMD/ATI точно не упустят свой шанс заполнить нишу Middle-End своими интересными предложениями. Еще один явный минус карт угадывается в слишком скромном размере шины – 128 бит. Стоит сказать пару слов и о самой быстрой видеокарте в ассортименте – NVIDIA GeForce 8800 Ultra. На момент выхода видеоплаты AMD/ATI Radeon HD 2900XT стало понятно, что прямую конкуренцию ей будет составлять лишь NVIDIA GeForce 8800 GTS. В результате были понижены частоты ядра до 612 МГц (а это позволяет задействовать те ядра, которые были отбракованы при изготовлении NVIDIA GeForce 8800GTX) и уровень энергопотребления был понижен на 5 Вт. Тем не менее переходить на NVIDIA GeForce 8800 Ultra бессмысленно тем, кто владеет NVIDIA GeForce 8800 GTX. Небольшая выгода по производительности сводится на нет умопомрачительной ценой. Такая плата заинтересует лишь для фанатов-энтузиастов, которые хотят обладать самой мощным на сегодняшний день графическим адаптером.

Название	ASUS EAX1950XTX	Foxconn GeForce 8800 GTX	MSI RX2900XT-VT2D512E	Palit GeForce 8800 GTS	PowerColor Radeon X1950XT	XFx GeForce 7900 GTX XXX Edition
Графический чип:	R580+	G80	R600	G80	R580	G71
Количество процессоров:	48 пиксельных + 8 вершинных	128 (унифицированные)	320 (унифицированные)	96 (унифицированные)	48 пиксельных + 8 вершинных	24 пиксельных + 8 вершинных
Частота ядра:	650 МГц	575 МГц	742 МГц	500 МГц	625 МГц	700 МГц
Объем памяти:	512 Мбайт	768 Мбайт	512 Мбайт	640 Мбайт	256 Мбайт	512 Мбайт
Тип памяти:	GDDR4	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3	GDDR3
Частота памяти:	2000 МГц	1800 МГц	1660 МГц	1200 МГц	1800 МГц	1600 МГц
Шина:	256 бит	384 бит	512 бит	320 бит	256 бит	256 бит
Технология:	90 нм	90 нм	80 нм	90 нм	90 нм	110 нм

ASUS EAX1950XTX

Как можно видеть из приведенных характеристик, спецификации R580+ ничем не отличаются от R580, использованного в платах ATI/AMD Radeon X1900XTX. Единственным отличием от предыдущей модели стала поддержка памяти нового поколения GDDR4. Частота памяти была доведена до значения 2000 МГц, что ранее казалось недостижимым. Схемы памяти от Samsung обладают временем доступа 0.9 нс, что соответствует частоте 2200 МГц, а значит есть еще и потенциал для разгона. Еще одним весомым отличием от предшественника стала система охлаждения. Если ранее производитель использовал медно-алюминиевую конструкцию, то в данном случае мы имеем дело с полностью медным кулером, что положительно сказывается на температурном режиме. Да и работает такая система не в пример тише.



\$520

\$655



FOXCONN GEFORCE 8800 GTX

Появление революционного чипа G80 позволило достигнуть невиданных ранее высот. Это топовое решение линейки, не считая имиджевого NVIDIA GeForce 8800 Ultra. Помимо инновационной унифицированной архитектуры, Foxconn GeForce 8800 GTX может предложить поддержку полноэкранного сглаживания вместе с HDR-освещением, чего не могли карты ранних серий от NVIDIA. Плата использует шесть особых разделов, каждый из которых оснащен 64-битным интерфейсом памяти, что дает в сумме 384 бита. Кросс-коммутатор может поддерживать все форматы GDDR, включая четвертый, но из соображений экономии и разумности здесь был использован стандарт GDDR3. Плата питается от двух шестиконтактных гнезд, а вентилятор, используемый в tandem с алюминиевым радиатором, работает очень тихо.

MSI RX2900XT-VT2D512E

Видеокарта на основе процессора нового поколения R600 представлена в нашем обзоре компанией MSI. Этот вариант практически ничем не отличается от прототипа, кроме эффектной наклейки на массивном кулере из меди. Частоты приведены в соответствии 742/1660 МГц для чипа и памяти. Дизайн несколько усложнился по сравнению с предыдущим поколением на основе R580. Интересно также, что ввиду высокого энергопотребления карта оснащена двумя разъемами внешнего питания. Кроме стандартного шестиконтактного входа, требуется подвести отдельную восьмипиновую линию. Переходников в комплекте не предусмотрено, однако этот разъем отлично питается и от 6-контактного хвоста. Оставшиеся два пина отвечают лишь за разблокировку разгонной опции.



\$505

PALIT GEFORCE 8800 GTS

Адаптер Palit GeForce 8800 GTS по праву можно считать младшим братом NVIDIA GeForce 8800 GTX. Появились они в одно и то же время, а отличает их друг от друга не только размер шины памяти, объем ОЗУ и частоты — основное отличие кроется в количестве унифицированных процессоров. Здесь их 96. Кажется бы, такой подход должен сильно ограничить возможности видеокарты, однако практика показывает, что увеличить производительность путем разгона до уровня флагманского решения вполне реально. Эта плата имеет 320 Мбайт собственной памяти, набранной десятью схемами Hynix с временем отклика 1.1 нс, что соответствует частоте работы 1800 МГц. Система охлаждения в данном случае установлена такая же, как и на аналогичном более производительном решении — внешне их фактически не отличить.



\$360



\$250

POWERCOLOR RADEON X1950XT

После выхода достаточно интересного решения AMD/ATI Radeon X1950XTX с использованием памяти GDDR4 на свет появилось несколько модификаций этой платы. Видеокарта PowerColor Radeon X1950XT отличается от флагмана линейки в первую очередь типом ОЗУ. Производитель в данном случае установил память GDDR3, что в результате нивелирует достоинства модифицированной серии. Среди прочих изменений можно отметить пониженные рабочие частоты (625/1800 МГц против 650/2000 МГц для чипа и памяти соответственно), а также сокращение ширины шины до 256 бит. При этом объем памяти также был сокращен до 256 Мбайт. В связи с таким подходом производитель не стал устанавливать более эффективную систему охлаждения, ограничившись медно-алюминиевым аналогом.

XFX GEFORCE 7900 GTX XXX EDITION

Для сравнения мы предлагаем вниманию видеокарту прошлого, седьмого поколения, но несколько модернизированную компанией XFX. Устройство собрано на базе чипа G71, изготовленного по 110-нм техпроцессу. В данном случае установлено 512 Мбайт памяти GDDR3, которая работает при поддержке шины шириной 256 бит. Частота чипа была увеличена до 700 МГц, а ОЗУ стабильно трудится на 1600 МГц. Мы пробовали ради интереса поднять заявленные частоты, но прирост был минимальным — специалисты XFX выжали из платы все что можно. Интересно также, что система охлаждения осталась прежней. Два алюминиевых радиатора, соединенных четырьмя тепловыми трубками, продуваются насквозь 120-мм вентилятором, который установлен в центре этой композиции. В результате карта достойно смотрится даже по сравнению с победителями.

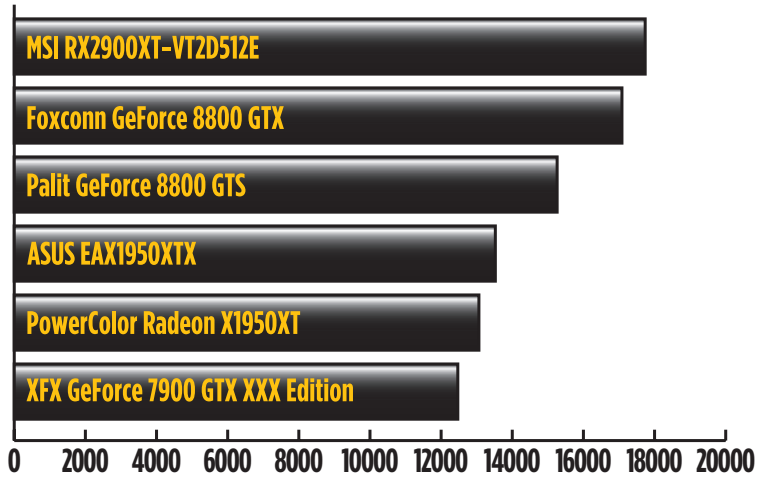
\$460



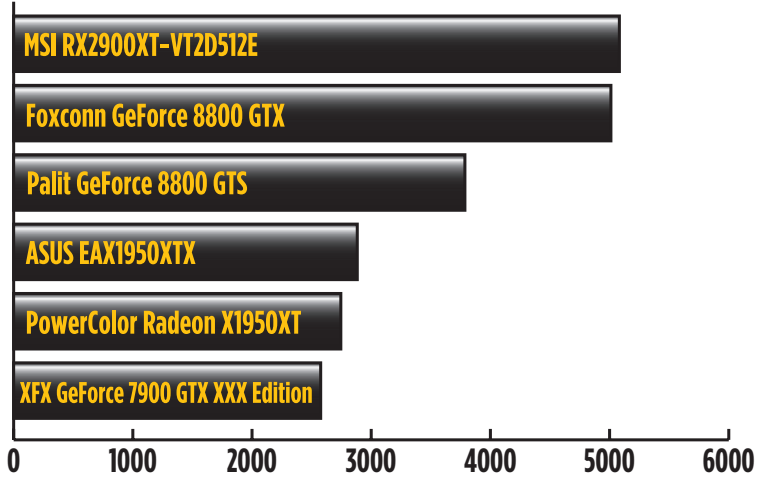
ТЕСТИРУЕМ САМЫЕ МОЩНЫЕ ВИДЕОКАРТЫ

Результаты тестирования

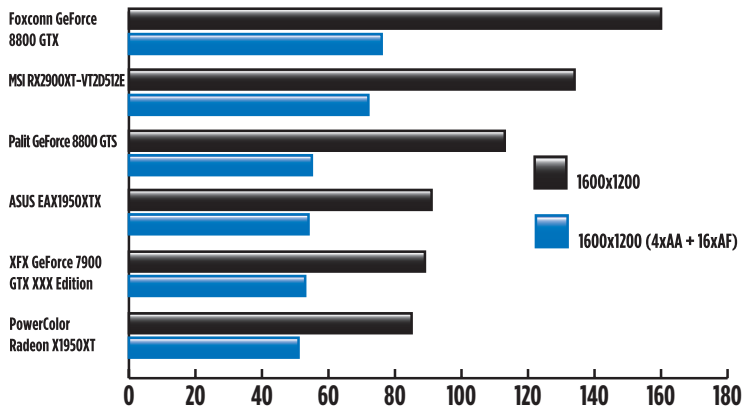
3DMARK'05, 1024X768, DEFAULT OPTIONS



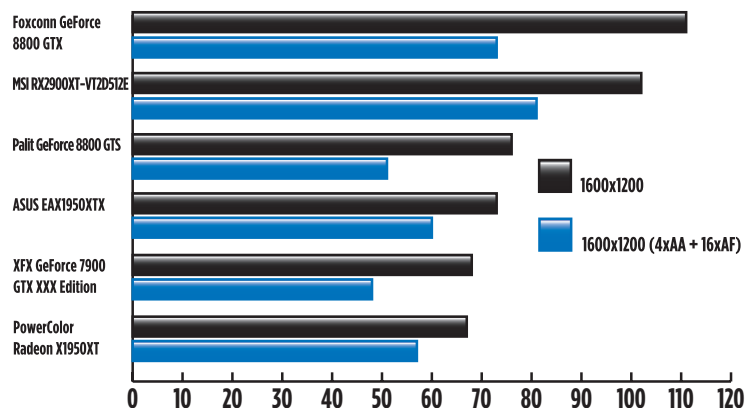
3DMARK'06, 1280X1024, DEFAULT OPTIONS, SHADER MODEL 3.0



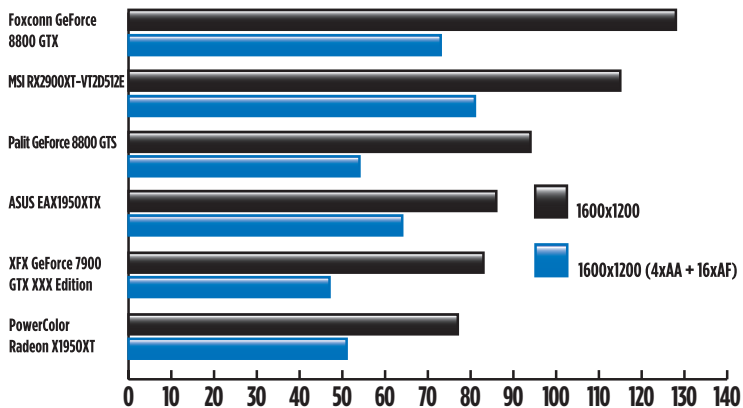
F.E.A.R



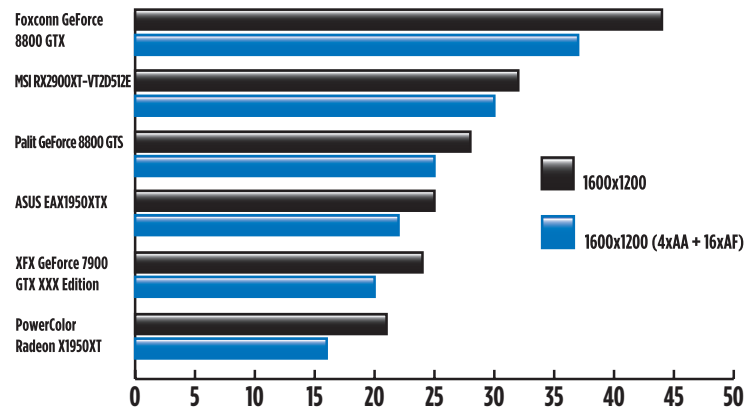
COMPANY OF HEROES



PREY



CALL OF JUAREZ



Делаем выводы

Судя по результатам тестов, видеоплаты от AMD/ATI лучше всего работают в режимах с фильтрацией – здесь им нет равных. Себя показала с выгодной стороны и MSI RX2900XT-VT2D512E, за что мы и вручаем ей награду «Выбор редакции». Награду «Лучшая покупка» за оптимальное соотношение цены и качества мы отдаем адаптеру Palit GeForce 8800 GTS.

AMD ATHLON 64 X2 5000+ BRISBANE

КРЕМНЕВОЕ СЕРДЦЕ

О ВЫПУСКЕ ПРОЦЕССОРОВ ПО ТЕХНОЛОГИИ 65 НМ С ПОНИЖЕННЫМ TDP НА ОСНОВЕ МОДИФИЦИРОВАННОГО ЯДРА BRISBANE БЫЛО ОБЪЯВЛЕНО СОТРУДНИКАМИ AMD ЕЩЕ В НАЧАЛЕ ЭТОГО ГОДА. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ РАССКАЖЕМ ОБ ОСОБЕННОСТЯХ МОДЕЛЕЙ С ПОНИЖЕННЫМ ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЕМ, А ТАКЖЕ ОБСУДИМ РЕЗУЛЬТАТЫ РАЗГОНА И ДЕТАЛЬНОГО ТЕСТИРОВАНИЯ ОДНОГО ИЗ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ЛИНЕЙКИ – AMD ATHLON 64 X2 5000+.

Первые экземпляры, изготовленные с учетом 65-нм техпроцесса, были представлены компанией AMD через год после появления первых аналогичных кристаллов от Intel. Процессоры на основе ядра Brisbane используют прежние рейтинги производительности, которые были применимы к моделям с применением Windsor: 4000+, 4400+, 4800+ и 5000+. При этом важно учесть, что размер внутренней памяти L2 и тактовая частота немного изменились. Процессоры Brisbane обладают урезанным вводом кэшом L2 (2 x 512 Кбайт против 2 x 1 Мбайт), но работают с частотой, увеличенной на 100 МГц, дабы столь резкое уменьшение кэша сильно не повлияло на производительность. Процессоры работают на старой платформе Socket AM2, так что установить их можно на любые платы с вышеуказанным разъемом. Требуется только лишь перепрошить BIOS, если производителем напрямую не указана поддержка кристаллов с пониженным TDP. После установки операционная система узнает двухъядерный процессор AMD и активирует функцию Cool'n'Quiet. Специалисты AMD утверждают, что ощутимой разницы между моделями 65-нм и 90-нм наблюдать не будет, однако это не совсем верная информация. В первую очередь, стоит учесть, что процессоры Brisbane отличаются увеличенными задержками в 20 тактов для кэша L2, что можно считать весомым вкладом в ухищрение вычислительной мощности. Интересно также, что AMD вернулась к старой схеме распределения тактовых частот в 100 МГц. Напомним, что модели на основе Windsor работали на четных скоростях с шагом в 200 МГц. У мо-

дели, которую мы взяли на тестирование, множитель представлен грубым числом 12,5 (система округляет это число в большую сторону – в результате получается 13), что не очень хорошо сказывается на общей связке «процессор-память». Процессоры AMD Athlon 64 X2 работают с DDR2 в пределах 400 МГц, для чего BIOS устанавливает делитель памяти, который дает частоту близкую к порогу. Таким образом, спад по производительности особенно сильно сильно наблюдается в синтетических тестах. С другой стороны, такой подход к уменьшению частоты памяти позволяет уменьшить энергопотребление. Уровень тепловыделения, если сводить вопрос к общим категориям, по сравнению с Windsor снизился на 10% в режимах полной нагрузки. Отсюда сразу возникает вопрос – насколько лучше разогнаются модели Brisbane относительно преемников. Нам, к сожалению, досталась не очень эффективная в плане повышения частот модель, однако, основываясь на приведенных ранее фактах, можно сказать, что для энтузиастов 65-нм процесс – новая ступенька на пути к вершинам производительности. На наш взгляд, менять процессор только ради разгонного потенциала не слишком разумное решение. Приобретение процессоров Brisbane – оптимальный выход для крупных компаний и корпораций, которые пытаются сэкономить каждый рубль (или доллар). Если учесть, сколько за месяц «скушает» один процессор, и умножить на количество используемых ПК, то получится весьма внушительная цифра.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Наименование ядра	Brisbane
Частота ядра	2600 МГц
Объем кэша L2	2 x 512 Кбайт
Множитель	X13
Энергопотребление	65 Вт
Вольтаж	1.25/1.35 В
Технология производства	65 нм
Разъем	Socket AM2

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Системная плата	Asus M2N32 SLI Deluxe, Socket AM2
Память	2 x 1024 Мбайт, Kingston DDR2-800 SDRAM
Видеокарта	ASUS Radeon FX1900XTX
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания	450 Вт, Floston

РЕЗУЛЬТАТЫ

	Windsor	Brisbane
Частота ядра до разгона	2612,3	2601,9
Частота ядра после разгона	3253,1	3013,5
WinRAR v.3.61, архивирование, сек	71,7	73,5
PCMark'05, Тест CPU, Marks	5345	5322
Sandra 2007, Arth Benchmark, Marks	19156	18952



Выводы

По результатам тестов можно сделать некоторые заключения. Фактически для AMD переход на кристалл меньшей площади – это отличная база для разработки будущих четырехъядерных решений, которые, к месту говоря, стоит ожидать уже в конце этого года. Фактически единственная разница между Brisbane и Windsor будет заключаться в счете за электроэнергию. Ну, может быть еще и в размерах кулера, установленного на новый процессор. При этом энергопотребление прочих компонентов системы осталось на прежнем уровне, как, впрочем, и производительность. Влияние на результат ощутимо при работе с системными приложениями и синтетикой. Количество FPS в играх останется неизменным. По цене Windsor и Brisbane также отличаются мало, так что смело можно делать выбор в пользу наиболее приглянувшегося решения.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

EDIFIER S5.1

БЮДЖЕТНЫЕ ЛИНЕЙКИ НАБОРОВ АКУСТИКИ ФОРМАТА 5.1 ПРОИЗВОДИТ КАЖДАЯ БОЛЕЕ-МЕНЕЕ ИЗВЕСТНАЯ КОМПАНИЯ, ОДНАКО ВЫБРАТЬ ДОСТОЙНЫЙ КОМПЛЕКТ – НЕЛЕГКАЯ ЗАДАЧА. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ ПРЕДЛАГАЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ НЕДОРОГОЕ РЕШЕНИЕ ОТ КОМПАНИИ EDIFIER. КАЧЕСТВО ЭТОЙ АКУСТИКИ МОЖЕТ УДОВЛЕТВОРИТЬ ДАЖЕ САМЫХ ТРЕБОВАТЕЛЬНЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ.

Чем интересен?

Главной особенностью этого 5.1-комплекта является наличие встроенного семиканального усилителя. Приобретая дополнительный сателлит, можно с легкостью расширить возможности акустики Edifier S5.1, превратив ее в конфигурацию 6.1. Дополнительной изюминкой этого набора можно считать стильный внешний вид.

\$200

Пульт дистанционного управления обладает небольшими размерами и гудит все кнопки, расположенные на внешнем блоке. Он достаточно легок, удобен в обращении и работает от пары пальчиковых батареек типа AAA (они поставляются в комплекте). Для управления отдельными параметрами пульт имеет специальные клавиши – например кнопку MUTE.

Диаметр купольного твиттера составляет 25 мм, в то время как диаметр диффузора 9 мм. Диффузор изготовлен из бумаги. Магнитные системы динамических колонок, что важно, снабжены магнитным экранированием – такое не часто можно наблюдать у наборов акустики бюджетного уровня. Дополнительно отметим, что пространство внутри корпуса заполнено синтепоном.

Оформление сабвуфера выдержано в общем стиле. По сравнению с колонками его размеры просто огромны. Отверстие фазоинвертора вынесено на заднюю панель, что несколько необычно. Низкочастотный динамик снабжен магнитным экранированием, а бумажный НЧ-диффузор покрыт во избежание повреждений защитной сеткой. Соединительная панель снабжена восьмиканальным выходом с разъемами RCA и кнопкой включения.

Спецификации

Номинальная выходная мощность	240 Вт
Частотные характеристики:	42 – 20000 Гц
Соотношение сигнал/шум:	85 дБ
Количество элементов	5 колонок + сабвуфер
Мощность сателлита	25 Вт
Мощность сабвуфера	90 Вт
Спротивление	10 кОм
Материал	Пластик, фибролит

Корпус колонок изготовлен из фибролита (спрессованная смесь древесной стружки с каустическим магнетитом). Подключение сателлитов к усилителю производится через пружинный зажим. На задних стенках имеются скобы для крепления на стену. Все пять колонок друг от друга практически ничем не отличаются. Единственное отличие центрального сателлита от прочих в том, что он имеет увеличенные размеры и повернут на 90 градусов относительно основной оси.



Вердикт

За свою относительно небольшую цену набор акустики Edifier S5.1 демонстрирует превосходный уровень звучания. При этом если характеризовать качество воспроизведения колонок как хорошее, то сабвуфер демонстрирует высший класс. Благодаря тому, что на переднюю панель выведен диффузор НЧ-динамика, звучание сабвуфера получается ярким, глубоким и насыщенным. Высокие частоты не замылены и прозрачны, в то время как средние тона воспроизводятся достаточно открыто, без явных теневых моментов. Из недостатков можно лишь отметить отсутствие резиновых ножек на основании как сателлитов, так и сабвуфера.

Стоит отметить, что при всех своих достоинствах набор акустики Edifier S5.1 демонстрирует превосходное звучание только по сравнению с аналогами из своего ценового сектора. Однако отличать тонкие нюансы звукового сопровождения способны лишь люди абсолютным слухом. Большинству из нас разница между комплектом за \$1500 и набором за \$5000 будет незаметна или покажется ничтожной. Тем не менее, Edifier S5.1 – это отличный вариант для киноманов или любителей качественного аудио сопровождения.

Артефакт номера



Virtual Boy

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.



Несколько лет назад я начал собирать коллекцию игровых приставок. Некоторые приобрел прямо в Москве или Петербурге с помощью газет бесплатных объявлений. Другие заказал в интернет-магазинах. Однако наиболее старые и редкие приставки проще всего покупать на аукционе eBay. Раньше житель России практически не мог им пользоваться, так как система платежей PayPal не принимала наши кредитные карты. Поэтому мне пришлось идти обходным путем – просить знакомого геймера (ЖЖ-юзер megazoid) заказать приставку через его американских друзей.

К Virtual Boy прилагалось пять картриджей, и наиболее приличной игрой мне показался платформер Virtual Boy Wario Land. Если бы не красно-черные цвета, мог бы даже сравниться с Super Mario Land на SNES. Мне приставка быстро наскучила, но младшая сестра играла несколько недель (она предпочитала симулятор тенниса). Наверное, ей нравилась необычность Virtual Boy – со стороны человек, уткнувшийся в резиновые накладки на красно-черных «очках виртуальной реальности», выглядит, как гость из будущего. А бабушка называла Virtual Boy «луноходом» и недолюбливала, потому что те самые резиновые накладки быстро покрывались пылью и выглядели неэстетично.

Мой Virtual Boy был показан в музее компьютерных и видеоигр на выставке Gamex весной этого года. Даже сейчас он повергает в шок неподготовленную публику. Типичная реакция: «Что это? Никогда в жизни не видел ничего подобного!» К сожалению, шок быстро проходит, а вместе с ним – и интерес к приставке. Именно поэтому она и провалилась с треском, став одним из немногих неудачных проектов компании Nintendo.

Владелец:
Константин «Врен» Говорун,
wren@gameland.ru



№13(214)
Год назад

Тема номера:
Bioshock

Духовный наследник System Shock 2 скоро будет с нами!



№13(166)
Три года назад

Тема номера:
Ground Control 2

«Тактическая стратегия в реальном времени», как ее называли сами разработчики.



№13(118)
Пять лет назад

Тема номера:
Unreal 2

Последняя игра в сериале Unreal с классной сюжетной кампанией.



№13(70)
Семь лет назад

Тема номера:
Heavy Metal: F.A.K.K. 2

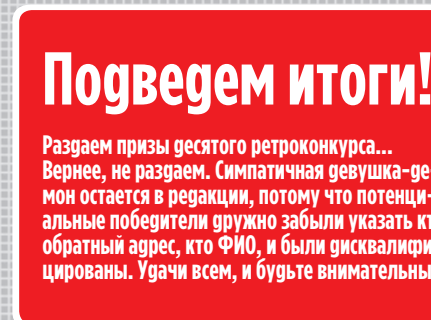
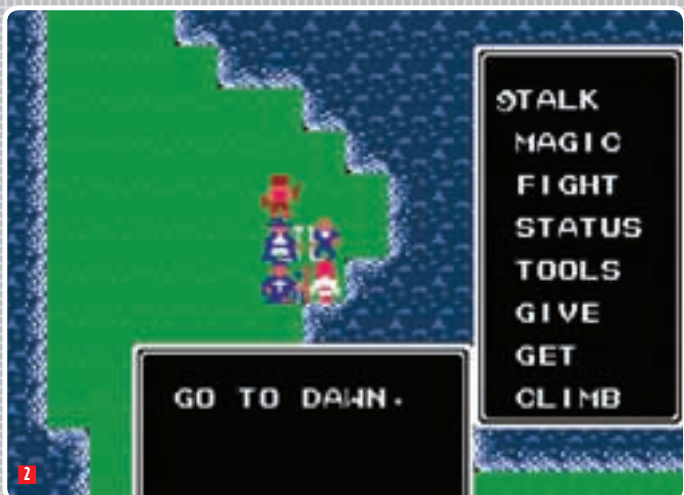
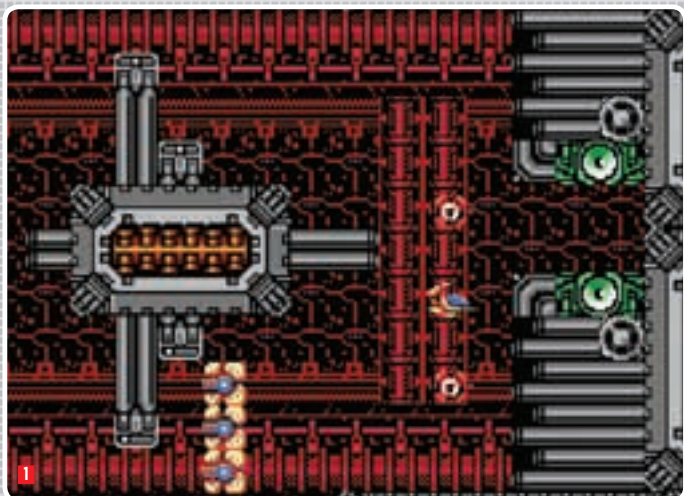
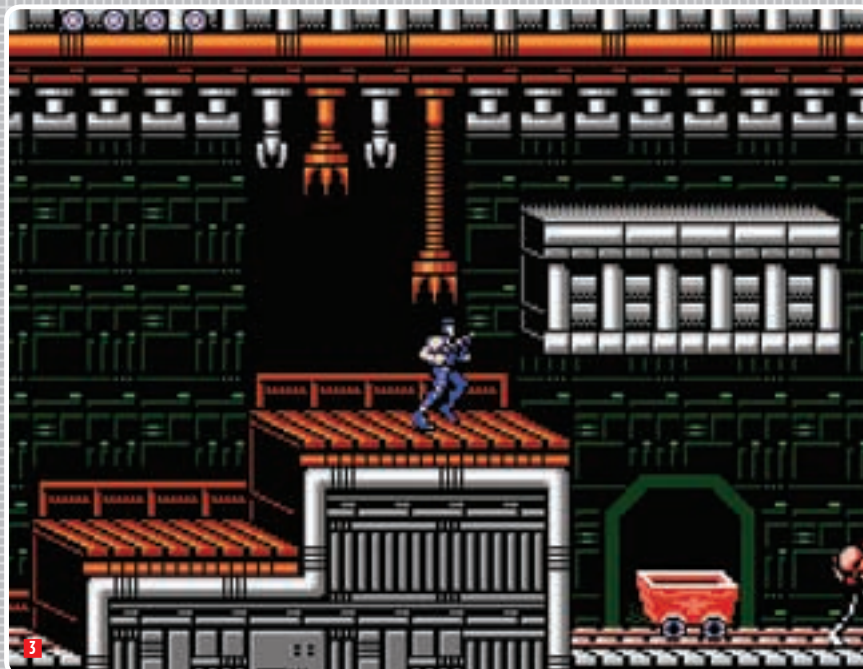
На самом деле, это первая и единственная игра по миру Heavy Metal.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала – их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 15

ИГРЫ ДЛЯ NES

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: внимательно изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Напоминаем, что призы, с любовью выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм для замечательной восьмибитной приставки NES, а разыгрываем мы две отличные фигурки девушки-ниндзя Касуми из файтинга Dead or Alive. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №15», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес.



Подведем итоги!

Раздаем призы десятого ретроконкурса... Вернее, не раздаем. Симпатичная девушка-геомон остается в редакции, потому что потенциальные победители дружно забыли указать кто обратный адрес, кто ФИО, и были дисквалифицированы. Удачи всем, и будьте внимательны!

The Neverhood

ЖАНР:
ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC, PS ONE

РАЗРАБОТЧИК:
THE NEVERHOOD

ИЗДАТЕЛЬ: DREAMWORKS

ГОД ВЫХОДА: 1996



Автор:
Андрей Шилонов
skaarjd@gameland.ru

1 Плюй или не плюй, вот в чем вопрос...

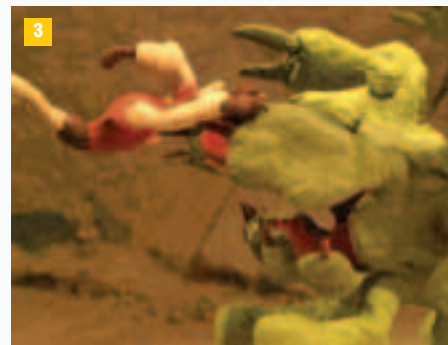
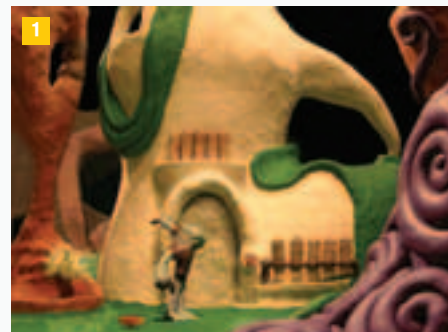
2 Это не то, что вы подумали. Хотя...

3 Небольшой вражеский краб решил полакомиться Клейманом...

4 ...так накормим краба динамитом!

В 1996 году, в отличие от дня сегодняшнего, полностью вылепленные из пластилина игры встречались не часто. Я могу вспомнить одну – The Neverhood. Это сейчас пластилиновой адвенчурой никого не удивишь, а в 1996-ом The Neverhood вызывала отклик, сравнимый с первым просмотром «Пластилиновой вороны». Вселенная The Neverhood забавна и безумна. Нырнув в этот омут, словно попадаешь в искаженный Myst. У здешнего мира также есть свой создатель, оказавшийся в ловушке, здесь повсюду заброшенные причудливые механизмы неочевидного назначения, странные звери и ни души вокруг; только главный герой да таинственный Willie Trombone, оставивший кассеты с записью рассказа о возникновении вселенной. Именно поисками кассет мы и занимаемся на протяжении почти всей игры. Наша цель – собрать по кусочкам картину произошедшего и понять, в чем предназначение главного героя. Он, в отличие от героя того же Myst, не безликая абстракция, под которую можно подогнать кого угодно, а конкретный персонаж по имени Клеймен. Играем за него мы в двух режимах: от третьего лица и от первого. Положения, в которые попадает Клеймен, пропитаны комизмом и абсурдом. Играть стоит хотя бы ради видеороликов и непередаваемого «черного» юмора. А также из уважения к труду авторов, сумевших вылепить все это сумасшествие с любовью и выдумкой. Хотя порой задумки сценаристов производят своеобразный эффект. К примеру, съев яблоко с огромного мухомора, Клеймен, прощу прощения, рыгнет. Если съесть три подряд, демонстрация отрыжки растянется на минуты. Помню, при первом прохождении я решил, что игра зависла... На самом деле, это такая шутка...

Если дизайн игровой вселенной и постановка комичных сцен несомненно заслуживают похвалы, то загадки (основа любого квеста) уже не столь однозначны. Их существование в очередной раз доказывает, что логика, как и все на свете, относительна. Только вам покажется, что игра проста и доступна, вы сразу наткнетесь на очередную сумасшедшую задачку, хитро спрятанную в череде задач «нормальных», что отлично сочетается с духом The Neverhood, но далеко не каждому придется по душе. Нескончаемые экраны Hall of Records и «цветная» загадка про «BOBBY» вполне заслуживают внесения в Золотой фонд безумных пазлов, будь такой среди поклонников квестов. Тем не менее все загадки The Neverhood рано или поздно разгадываются, если понять ход мысли их создателей или прочувствовать, по каким законам может жить такой мир, погрузиться в него с головой. Качество проработки игры вполне способствует такому погружению. Анимация, музыка, звуковые эффекты – все сделано по высшему разряду и полностью оправдывает ожидания, возникающие при виде логотипа DreamWorks. Хотя и здесь не обошлось без досадных недочетов, вроде низкого разрешения роликов или подергивания экрана при передвижении с видом от первого лица. Нужно ли в рубрике «Ретро» подводить итоги с вынесением строгого вердикта? Ведь если игра дожила до наших дней и ее по-прежнему приятно вспомнить, значит есть за что. Значит достоинств больше, чем недостатков, и они обеспечивают произведению славу на долгие годы. Одно из таких произведений – The Neverhood, прекрасная веселая адвенчура из пластилина.



Warhammer: Dark Omen


ЖАНР:
STRATEGY.REAL-TIME.
FANTASY

ПЛАТФОРМА:
PC, PS ONE

РАЗРАБОТЧИК:
MINDSCAPE

ИЗДАТЕЛЬ:
ELECTRONIC ARTS

ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Арик Мурадян
youtorama@gmail.com

- 1** Экран статистики показывает результаты битвы.
- 2** Между миссиями нам показывают сюжетные вставки, из которых мы узнаем, что происходит в империи.
- 3** Правильная расстановка войск перед битвой – залог победы.

Warhammer – богатая вселенная, населенная множеством оригинальных и не очень оригинальных фэнтезийных существ, безусловно привлекла внимание игровых энтузиастов, и, к счастью, они подарили нам серию отличных игр, из которых хотелось бы выделить самую удачную. Замечательные серии Total War, «Казачьи», American Conquest, которые мы все очень любим и не можем в них наиграться, – чем бы они все были без Warhammer: Dark Omen? Классический сюжет, повествующий о возрождении великого зла в лице короля нечисти, которому не могут противостоять отъевшиеся рыцари, и поэтому империя нанимает вас. Морган Бернхард возглавляет наемную армию сил добра, которая за кучу звонких монет и с помощью умелого управления готова зарыть обратно в землю любую нечисть и прогнать беспокойных гоблинов в их пещеры. Warhammer: Dark Omen можно нахваливать бесконечно. Во-первых, очень живописный трехмерный ландшафт позволяет проводить стратегические маневры, дающие преимущество в битве (если поместить на холм лучников или пушку), или нападать исподтишка (устроив засаду в лесу). Тумана войны в игре нет, но увидеть неприятеля не удастся, пока он не появится в поле зрения ваших бойцов. Для врага действует то же правило в отношении вас. Во-вторых, на вырученные деньги потери отряда после битвы легко восполнить. Помимо платы от правительства, почти в каждой миссии можно получить разные трофеи или золото, выбив их из врага или из сокровищницы. Главное это не потерять отряд целиком, ведь тогда он исчезнет навсегда. Чтобы этого не произошло, можно за дополнительные деньги усилить атаку и защиту каждого отряда. Также все отряды получают опыт, и чем его больше, тем опаснее они становятся. В-третьих, искусственный интеллект заставляет шевелить извилинами от начала и до конца игры. Отряды противника стараются направить удар в слабое место в вашей обороне, устраивают засады, заходят с тыла, выманивают из укрытия и защищают слабые позиции. В-четвертых, тут разрешено носить разные артефакты, использовать предметы и применять заклинания, которых со временем становится все больше и больше. Очень важной частью для стратегии является боевой интерфейс – и тут Warhammer тоже не подкачал. Простой и понятный, он никогда не подведет. По мере прохождения игры протагонист перестает быть бездушным наемником и потихоньку становится героем Империи. Warhammer: Dark Omen является продолжением Warhammer: Shadow of the Horned Rat, но не имеет и малой толики достоинств Dark Omen. Вместо них в SotHR имелось такое же количество недостатков, от которых не спасали даже неплохой сюжет, свобода выбора миссий и боевая система. Но не будь Shadow of the Horned, мы бы никогда не насладились Warhammer: Dark Omen. Фанаты ждали продолжения Dark Omen, желая вновь погрузиться в прекрасный мир, и спустя долгих восемь лет были разочарованы, получив бестолковый Warhammer: Mark of Chaos, который в точности повторял Dark Omen по механике и не приносил почти ничего нового.



Grand Theft Auto: London 1969

ЖАНР:
ACTION-ADVENTURE.
FREEPLAY

ПЛАТФОРМА:
PC, PS ONE

РАЗРАБОТЧИК:
ROCKSTAR NORTH

ИЗДАТЕЛЬ:
TAKE-TWO INTERACTIVE

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Арик Мурадян
youtorama@gmail.com

В далеком 1997 году появилась первая часть одной из самых популярных игровых серий современности. Тогда еще двухмерная GTA поражала своими возможностями. Огромные города и полная свобода действий по тем временам были страшной редкостью, и не удивительно, что разработчики решили обкатать ту же самую идею на другом временном отрезке. Это сейчас кажутся обыденными ответвления третьей части, вроде Vice City и San Andreas, а тогда GTA: London 1969 поразил поклонников GTA до глубины души. Механика и движок, позаимствованные у оригинальной GTA, не отвлекали от главного — машин, миссий и сюжета (который, как всегда, оказался на высоте). Место действия, как не сложно догадаться из названия, Лондон 1969 года, а в довесок к нему мы получаем бесконечные отсылки к «бондиане» (самая очевидная — машина Джеймса Бонда под названием James Bond) и уйму увлекательных миссий от местных мафиози, один из которых чертовски похож на Дэвида Боуи. Дополнение оказалось успешным, и его выпустили даже на PS one, чего ранее не случалось. После этого разработчики за несколько месяцев состряпали еще одно дополнение для фанатов — GTA: London 1961, которое было доступно для бесплатного скачивания на официальном сайте, внешне от оригинальной GTA опять-таки не отличалось и рассказывало о событиях, происходивших за восемь лет до GTA: London 1969.



KKnD

В постапокалиптическом мире есть какой-то особенный шарм. Как и в играх про зомби: вероятность происходящего не выдерживает никакой критики, но что-то таинственное манит, заставляя искать ответ на вопрос: «каково это — быть одним из выживших?». К сожалению, вариантов у нас немного: их можно пересчитать по пальцам одной руки, из которых два пальца получит Fallout. О трех оставшихся пальцах можно спорить долго, но наверняка среди них найдется один для KKnD (Krush, Kill 'N' Destroy). Сюжет игры не блещет оригинальностью, да от него и не требуется. Разразилась ядерная война, кто успел — тот спрятался. Прошли годы, люди решили провести любимую планету, но их ожидал сюрприз в виде выжившей расы мутантов. Вместо того чтобы устроить праздник единения двух деревень и выяснить, чье моющее средство отмывает больше посуды, они решили поубивать друг друга ради ресурсов, которых на планете и так осталось с гулькин нос. Предстоит сложный выбор, управлять ли «выходцами из убежища», используя всевозможные модные технологии, или мутантами, приручившими гигантских скорпионов, слонов с ядерным оружием и крабов с ракетами. Особенностью игры является опыт, который юниты приобретают в битвах. Умело подобранный отряд опытных пехотинцев с легкостью «порвет» превосходящие силы противника, но враг не дремлет — благодаря искусственному интеллекту он вычисляет слабые места нападающих и атакует с нескольких флангов одновременно. И, конечно же, игра запоминается благодаря замечательным видам разрушенного Нью-Йорка.



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

13500 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 Full 60Gb (rus)

20790 р.



PSP Base Pack

5940 р.

■ Покупку можно оплатить
кредитной картой

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома,
чтобы сделать заказ



Metal Gear Solid: The
Twin Snakes (Players
Choice)
1620 р.



Legend of Zelda:
Twilight Princess
2160 р.



Skies of Arcadia
Legends
1755 р.



Sonic Heroes
1350 р.



Tom Clancy's
Rainbow Six
2430 р.



Gears of War
(region free)
2295 р.



Winning Eleven: Pro
Evolution Soccer 2007
2430 р.



Dead or Alive
Extreme 2
2430 р.



Final Fantasy X
(Platinum)
810 р.



Virtua Fighter 5
(PAL)
2052 р.



Godfather: the
Don's Edition
2160 р.



1350 р.



God of War II
(RUS)
1350 р.



Prince of Persia:
Trilogy
1215 р.



Burnout Dominator
1350 р.



Need for Speed Carbon
Collector's Edition
1404 р.



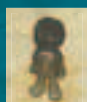
Resistance: Fall
of Man (PAL)
2025 р.



F.E.A.R. (PAL)
2160 р.

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ

В 80-е ГОДЫ Часть Вторая



Автор:
Сергей Зуев
megabyte2003@list.ru



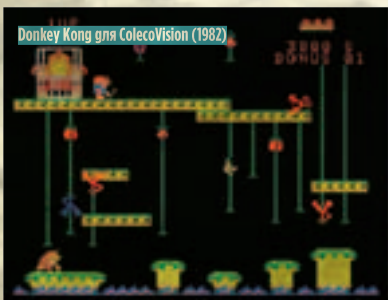
Nintendo

Первые шаги в индустрии электронных развлечений японский игровой гигант начал в конце семидесятых. Польстившись на колоссальный успех Atari, компания выпустила серию консолей Color TV Game. Сторонние производители в те времена выпускали в основном различные вариации Pong, и Nintendo не стала исключением. Color TV Game была лишь экспериментом, увенчавшимся, однако, миллионными продажами. Одновременно Nintendo осваивала аркадный рынок с автоматом Radar Scope и последовавшим за ним Donkey Kong. Последний, несмотря на безыскусность, был настолько популярен, что в 1982 году игру выпустили на основных консолях – Atari 2600, Intellivision и ColecoVision. Доходы компании росли, и в Nintendo решили разработать собственную консоль со сменными картриджами. Изначально планировалось выпускать приставку в альянсе с Atari, однако сделка сорвалась, и летом 1983 года новая консоль Famicom вышла на рынок Японии за авторством Nintendo. Американский запуск, с измененным дизайном и новым названием NES (Nintendo Entertainment System), состоялся двумя годами позже – в июне 1985. Технически NES была значительно производительнее Atari 2600 – 56 цветов, 48 Кб в картридже и более мощный звуковой сопроцессор. Новая приставка быстро выбилась в лидеры рынка, затмив системы предыдущего поколения – более 60 миллионов проданных устройств по миру. Для нее выпускалось множество дополнительных модификаций, например, клавиатура со встроенным «Бейсиком» и дискетное расширение Famicom Disk System. Однако ни одно не получило должной поддержки от сторонних производителей. Помимо домашних устройств, в самом начале восьмидесятых компания экспериментировала

также с еще только зарождающимся рынком портативных консолей. Серия несложных игр с LCD-экраном под названием Game & Watch, позже скопированных в СССР под названием «Ну погоди!» и ее вариаций, приносила стабильный доход. А в 1989 году на рынок вышла первая коммерчески успешная портативная консоль – Game Boy. В сравнении с главным соперником – Atari Lynx, детище Nintendo проигрывало почти по всем статьям, но у него было неоспоримое преимущество – долгий срок службы батарей. Это оказалось значительно важнее технической мощи, и победу одержал Game Boy. Немалую роль, впрочем, в этом сыграл легендарный Tetris, идущий в комплекте. Икона восьмиразрядных консолей (да и игровой индустрии вообще) – водопроводчик Марио, появился как второстепенный персонаж в Donkey Kong. Однако Nintendo для раскрутки NES и Game Boy требовались новые яркие игры. И знаменитый дизайнер Сигеру Миямото сделал ставку на Марио. К 1990 году компания выпустила семь игр с его участием: Mario Bros., три части Super Mario Bros. и Dr. Mario для NES; Super Mario Land и Dr. Mario для карманной приставки. В 1986 году увидел свет первый представитель сериала Metroid. Изначально он выпускался на гибких магнитных дисках для Famicom Disk System. Metroid – один из первых в истории нелинейных платформенных экшенов. В отличие от многих платформеров того времени, здесь можно было идти не только вперед, но и вверх, и вниз, и даже возвращаться в уже посещенные места. Игрок постепенно улучшал характеристики героини, получая новое вооружение и возможности. Героиня Metroid – Самус Аран, космическая наемница, благодаря умелым маркетинговым ходам

Nintendo встала в один ряд с Марио и Данки Конгом. Дальнейшая политика компании была направлена на выжимание прибыли из уже имеющихся брендов. Наибольшее развитие Nintendo получила в девяностые, со SNES и Nintendo 64, но именно в восьмидесятые появились торговые марки Mario, Zelda и Metroid, и ни одна из консолей компании так и не повторила рекорд Game Boy в 118 миллионов проданных устройств. В девяносто первом году фирма Steepler организовала в России выпуск приставки «Денди» китайского производства и распространяла её по всей стране через одноимённую дилерскую сеть. Невероятно, но факт: подавляющее большинство россиян даже не подозревали о существовании NES, искренне полагая, что весь мир играет именно в «Денди» – нелегальный клон популярнейшей приставки, о котором за рубежом, разумеется, ничего не слышали. В России за основу для копирования была взята именно японская модель, которая здорово отличалась от «международной» – прежде всего конструкцией картриджа, неотсоединяемыми контроллерами и внешним видом. Пираты, разумеется, не могли повысить быстродействие консоли, которая и без того не слишком блистала техническими характеристиками и несла на борту всего лишь по два килобайта основной и видеопамати. Нелегалам оставалась одна ставка – на внешний вид. И тут уж русско-китайская фантазия проявила себя в полной мере. Корпусы приставок напоминали летающие тарелки, автомобили, героев популярных кинобоевиков и бытовую технику – от видеомагнитофонов до музыкальных центров. Пистолеты и джойпады (название, разумеется, условное) и вовсе были ни на что не похожи. Поскольку в России «Денди» процветала и

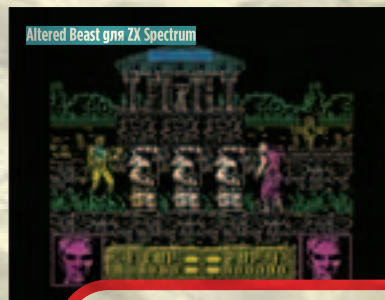
в те времена, когда в остальных странах уже вовсю заправляли приставки следующего поколения, пираты симитировали и корпуса новейших консолей. Так на русских просторах появились восьмибитные Mega Drive, SNES и даже PlayStation! Самое главное отличие японской приставки: в ней не было чипа блокировки пиратских и зарубежных программ. Посему нелегальные картриджи в самой Японии и на Дальнем Востоке России встречались буквально на каждом шагу. Добросовестный российский пользователь при всём желании не смог бы у нас в стране приобрести лицензионный картридж, даже если бы знал о его существовании. Сами картриджи делились на три группы. Первая крайность – «одноигровка». Как следует из названия, такие картриджи содержали всего одну игру и пользовались в геймерских кругах дурной славой. Другая крайность – «999999 in 1». Разумеется, не стоит понимать название буквально. Обычно на картридж записывались несколько пиратских разновидностей «Марио» или других известных игр. Такие картриджи зачастую входили в комплект поставки вместе с приставкой и тоже не имели особой ценности. Главная цель – «пятиигровка». Стоит втридорога, зато несколько игр получаешь «как бы бесплатно». Картриджи служили предметом невероятных спекуляций. Как, впрочем, и комплектующие к самой приставке. Джойпады, блоки питания, провода были, по сути, расходным материалом. А из-за того, что найти две одинаковые приставки на необъятных просторах нашей родины было делом почти немислимимым, геймерам приходилось обращаться к услугам подвальных кустарей, ремонтные фирмочки которых плодились быстрее мушки-дрозофилы.



Donkey Kong для ColecoVision (1982)



Super Mario Bros. – NES (1985)



Altered Beast для ZX Spectrum

Nintendo®

Sega

К началу позапрошлого десятилетия Sega весьма уверенно чувствовала себя на рынке видеоигровых развлечений. Во многих аркадных залах Японии и Америки стояли автоматы с ее логотипом. А на бытовые компьютеры, например ZX Spectrum, переносилось немало игр с этих же автоматов.

Так уж получилось, что большую часть жизни компания боролась за потребителей с Nintendo. Первую попытку выйти на консольный рынок Sega предприняла в 1983 году с приставками серии SG. Именно с этого года начинается соперничество японских гигантов. SG-1000 по классу была гораздо ближе к ColecoVision и Atari 2600, чем к NES, и поэтому провалилась. Спустя пару лет ее начали производить в Тайване, и эти клоны продавались значительно лучше, чем оригинал. В 1984 году вышла новая модель – SG-1000 Mark II. Sega попыталась выйти

на рынок бытовых компьютеров при помощи модифицированной версии с клавиатурой, но и здесь заметных успехов не добилась. Первая удачная консоль в истории компании – Master System. Первые экземпляры сошли с конвейера в конце 1985 года. SMS успешно соперничала с NES, и к концу восьмидесятых заняла по продажам второе место среди восьмиразрядных приставок. Хотя по техническим характеристикам детище Sega превосходило NES, за последней была большая пользовательская база и огромная игровая библиотека.

Для продвижения SMS компания даже избрала похожую на нинтендовскую маркетинговую политику. Многие игры наспех переносились с автоматов – Afterburner, Outrun, Hangon или Golden Axe. Для рекламных роликов на телевидении и уличных афиш придумали мэскота Alex Kidd. Последний

появился в платформере Alex Kidd in Miracle World в 1986 году, перейдя туда из сериала Fantasy Zone, где он был второстепенным персонажем. Однако имелись на SMS и настоящие хиты. Прежде всего, это Phantasy Star. На Master System вышла первая часть этой RPG, и сразу же добилась колоссального успеха. Игра задумывалась в пику сериалу Final Fantasy от Square. Технически Phantasy Star стала прорывом для 8-разрядных консолей: она использовала дополнительный звуковой сопроцессор SMS, который подключался к приставке в виде внешнего модуля. Помимо этого, для сохранений использовался чип оперативной памяти небольшой емкости, находящийся прямо в картридже и питающийся током от встроенного аккумулятора. Такой способ сохранения результатов игры был настолько удобен, что его взяли на вооружение множество других компаний. Даже сейчас аккумуля-

торы используются в картриджах для GBA и Nintendo DS.

К концу десятилетия, видя успех 16-разрядных компьютеров Atari ST и Amiga, Sega приостановила производство SMS и в 1989 году выпустила консоль нового поколения – Sega Mega Drive (она же Genesis). Поскольку оба компьютера использовали тот же самый процессор Motorola 68000, на новую приставку быстро перенесли множество уже существующих игр. А на смену Alex Kidd пришел “сверхзвуковой” еж Соник, который и стал новым мэскотом Sega.

В России клонов Master System не было. Родственники и по совместительству моряки дальнего плавания изредка привозили чадам SMS, но картриджи для этой приставки все равно было не найти. Так что у нас в стране Sega потерпела еще более сокрушительное поражение в битве 8-битных приставок, чем во всем остальном мире.



Taito

Taito основана в 1953 году эмигрантом из СССР Михаилом Коганом, и занималась издательством и поставкой настольных игр. В семидесятые на примере Atari все убедились, что можно зарабатывать неплохие деньги на новых электронных автоматах. В течение этого десятилетия Taito поставляла на рынок аркады с собственными версиями популярных игрушек от Atari. Это производство приносило большую прибыль, и компания решила ее увеличить. В 1979

году создано североамериканское подразделение Taito America Corporation, которое занималось поставкой игровых автоматов на территорию США и Европы. По мере развития технического прогресса потребители захотели видеть видеоигры у себя дома – на игровых консолях. Flying Shark и Elevator Action стали первой попыткой освоить рынок домашних систем. Их переносом с игровых автоматов на ZX Spectrum занималась британская студия British Telecom. Именно

после плодотворного сотрудничества с этой командой, в 1988 году, было создано новое подразделение Taito Software Inc. Настоящие хиты появились значительно позже. Прежде всего, один из самых успешных проектов компании – Chase HQ. В 1989 году его выпустили на большинстве популярных консолей и компьютеров. В этом автосимуляторе вместо соревнования за места игрок должен был догонять преступников и обезвреживать их. Игра полу-

чилась весьма захватывающей, поэтому быстро раскупалась, а потом не раз переиздавалась на более современных консолях. Operation Wolf – еще один хит от Taito. В оригинальной аркадной версии вместо джойстика игрок использовал световое ружье, из которого отстреливал появляющихся на экране врагов. При переносе на домашние компьютеры этот аксессуар был заменен курсором в виде перекрестия прицела, управляемого мышью или с клавиатуры.

Сарсом

В отличие от многих японских корпораций, Сарсом – достаточно молодая фирма. Она зарегистрирована в 1979 году, а первую игру выпустила на аркадных автоматах пять лет спустя. Одной из первых игр от компании была «1942» – вертикальный шутер, посвященный событиям Второй мировой войны в Тихом океане. Геймер управлял двухмоторным самолетом Super Ace, который нес на борту разнообразное вооружение, и пробивался через полчища вражеских самолетов к конечному уровню – Токио. В 1987 году, с приходом Йошики Окамото из Konami, компания выпустила две качественно новые игры – Street Fighter и Mega Man. Сегодня Street Fighter – классика файтингов, но в свое время она совершила революцию. Предшествующие игры, посвященные единоборствам, имели достаточно примитивную боевую систему, состоящую из пары-тройки ударов. В игре Сарсом использовался

аркадный автомат с шестью кнопками и 12 персонажами. Каждый обладал собственным боевым стилем, который раскрывался не только через одиночные нажатия кнопок, но и через их комбинации. Технически игра была рассчитана на самое современное на тот момент 16-битное железо и новые графические процессоры. Поэтому первая часть Street Fighter вышла только на TurboGrafx CD – единственной консоли, поддерживающей соответствующую картинку и звук.

Игра, подарившая компании талисман – платформер Mega Man. Первый ее выпуск состоялся на NES, принеся Сарсом многомиллионные доходы. Игрок управлял одноименным персонажем, созданным доктором Light для борьбы с роботами его противника – доктором Wily. Компания продолжила выпуск новых частей и производит их и поныне, уже для современных консолей.



Аркадный вариант «1942» от Сарсом (1984)



Mega Man для NES (1987)

CAPCOM®



Первая часть Street Fighter вышла только на TurboGrafx CD – единственной консоли, поддерживающей соответствующую картинку и звук.



Enix

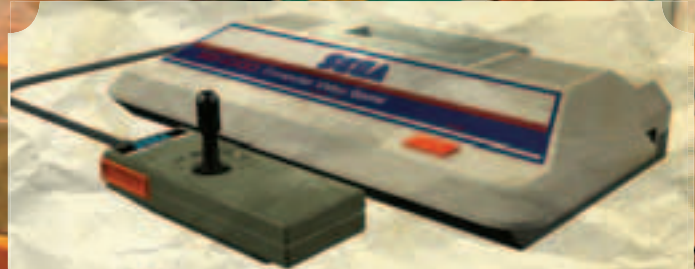
Как и Capcom, Enix образована сравнительно недавно, в 1975 году. В отличие от многих японских фирм, ее деятельность изначально направлена в сторону игрового рынка. В первое десятилетие существования компания работала исключительно на внутренний рынок. Мало кому сейчас известны такие бытовые компьютеры, как Sharp MZ-2000 или Fujitsu FM-7. Однако в Японии игры для них продавались неплохо, и это позволило фирме держаться на плаву.

До 1983 года Enix занималась исключительно изданием сторонних игр, но со временем, глядя на конкурентов, решила самостоятельно освоить рынок. Для привлечения программистов компания провела конкурс, победитель которого получал гонорар и приглашение на постоянную работу. На конкурс представили около трехсот работ, большая часть – те или иные вариации Pong. Победу одержали две игры – симулятор тенниса и весьма необычная Door Door.

После долгих переговоров остановились на последнем варианте. Door Door написал студент колледжа Коити Накамура. Это была смесь платформера и головоломки. Игрок управлял персонажем, который перемещался по многоэтажным уровням с несколькими дверями. Каждая дверь могла открываться и закрываться только один раз, и игрок заманивал в них идущих по пятам монстров. Поскольку все представляемые на конкурс проекты разрабатывались на бытовых компьютерах, Door Door изначально выпускалась исключительно для них. Два года спустя игру издали на NES. Основу финансового благополучия любой компании чаще всего составляют несложные и недорогие игры. Поэтому следующие три года Enix выпускала именно подобную продукцию. Однако Коити Накамура исчерпал далеко не весь запал. Целью молодого программиста стал продукт совершенно иного уровня. Он собрал единомыш-

ленников и образовал маленькую фирму Chunsoft, назвав ее в честь главного персонажа своего платформера – Chun. Новая игра готовилась значительно тщательнее, чем прежние. Сценарий (герой Эрдрик спасает принцессу Гвелин) написал Юдзи Хории. В общем и целом, это была классическая JRPG. Эрдрик получал информацию об окружающем мире из диалогов с NPC, покупал и продавал оружие, броню и вещи в городских магазинах и периодически участвовал в пошаговых сражениях с монстрами. В битвах позволялось использовать как обычное вооружение, так и магию. Опыт персонажей возрастал, что приводило к повышению их уровня и улучшению характеристик. В 1986 Dragon Quest вышла на NES и MSX, и сразу же стала суперхитом. За первые месяцы количество проданных копий исчислялось сотнями тысяч. Издателем игры выступила

Enix, а в 1989 году Nintendo выпустила на территории США локализованную версию под названием Dragon Warrior. Dragon Quest стала культурным феноменом: огромное количество официальной и любительской манги, всевозможные сопутствующие товары, а музыка из игры была настолько популярна, что ее то и дело крутили по телевизору, а с 1987 года концертные залы в Японии постоянно устраивают шоу с живым исполнением этих композиций. Enix давно уже слилась со Square, но и по сей день выходят новые части и переиздания Dragon Quest и Dragon Warrior (так, в прошлом году вышла Dragon Quest VIII для PS2).



Square

Современные японские ролевые игры невозможно представить без творений Square Enix. Этот альянс образован сравнительно недавно, и раньше каждая из этих фирм работала самостоятельно. Square основана в 1983 году и первоначально занималась выпуском видеоигр для консолей и домашних компьютеров на японском рынке. Первым проектом компании был научнo-фантастический квест The Death Trap. Уровни показывались картинками, но команды все равно вводились через клавиатуру. Игра

получилась посредственной, но поклонников обрела, и в 1985-86 годах вышли продолжения Will и The Death Trap 2. Продажи шли не очень хорошо, тем более что Square сосредоточилась на рынке японских 8-битных компьютеров, которые начинали сдавать позиции новым системам. Чтобы улучшить положение, компания сменила курс и выпустила две игры для дискетного расширения к NES – Famicom Disk System. 3-D WorldRunner (1987) была обычным скролл-шутером со смелым графическим решени-

ем: уровни были трехмерными, соответственно противники могли перемещаться в трех координатах. Проект получился неплохим, но настоящий успех ждал впереди: первая часть легендарного ролевого сериала Final Fantasy вышла в 1987 году и успешно соперничала с Dragon Quest II. В детище Square с первой части позволялось набирать до четырех персонажей в команду, общаться с NPC, а герои делились на классы. В городах огромного игрового мира можно было сохраниться,

купить и продать оружие и вещи и поболтать с NPC. Между городами и в подземельях проходили случайные пошаговые битвы, которые приносили очки опыта и валюту gil. Final Fantasy была невероятно успешной и, наряду с Dragon Quest, стала объектом поклонения многочисленных фанатов в Японии. В восьмидесятых вышло три части игры, для зарубежных пользователей NES локализовали только первую часть, оставшиеся две удостоились перевода на английский лишь сейчас.

SQUARESOFT



Namco

Namco – один из основоположников видеоигрового рынка, поскольку с самого начала сотрудничала с пионерами в этой области: Atari и Nintendo. История Namco началась в пятидесятых годах прошлого столетия, когда группа молодых инженеров занялась электро-механическими автоматами, имитирующими ковбойских лошадей, а также каруселями. В 1971 году Namco выкупила японское подразделение Atari по производству игровых автоматов и на протяжении семидесятых занималась локализацией и выпуском аркад. Главные перемены начались в 1980 году, когда руководство решило сменить курс и делать собственные видеоигры. Поскольку главным партнером до этого момента была Atari, то первые разработки велись именно для ее консолей 2600 и 5200.

В 1979 году вышла самая знаменитая игра от Namco, ставшая символом современных видеоигр – Pac-Man. В те времена игры на аркадных автоматах были обезличенными, наподобие Pong или Asteroids, а здесь имелся главный герой, что было значительным новшеством. Другим хитом 1979 года стала Galaxian. В отличие от Pac-Man, эта игра не принесла ничего нового – геймплей был копией Space Invaders от Atari, однако общее оформление стало значительно лучше, благодаря более мощной платформе. Namco Arcade System использовала процессор Z80 с тактовой частотой 3.072 МГц, трехголосный музыкальный синтезатор и огромный 16-цветный дисплей с разрешением 224x288 точек. В Galaxian были разноцветные детализированные спрайты, красивые шрифты, плюс ко всему

этому проигрывалась фоновая музыка. Платформа получилась модульной, и в дальнейшем компания часто экспериментировала, добавляя в нее возможности, вроде воспроизведения заранее оцифрованных фраз. За восьмидесятые Namco выпустила немало игр, преимущественно для аркадных систем. Зачастую спустя пару лет они переезжали на домашние компьютеры и консоли. Так, тот же Pac-Man вышел более чем на 30 платформах. В 1982 году компания выпустила гоночный имитатор Pole Position, изображение в котором было псевдотрехмерным. Это было значительно реалистичнее, чем в гоночных играх от других производителей, в которых трасса и автомобили показывались сверху. Последующие продукты Namco тоже приносили что-то новое. Bosconian первой предоставила

возможность продолжения игры с последнего достигнутого уровня (пресловутый «Continue»). В Dragon Buster (1984) впервые использовался Life Bar – полоска, показывающая уровень жизни. Final Lap – еще одна революция в жанре гоночных симуляторов. В ней, задолго до Virtua Racing от Sega, использовались полностью трехмерные полигональные трассы со спрайтовыми автомобилями. Для нее применялась новая аппаратная платформа Namco System 2, с двумя 16-битными процессорами и звуковым сопроцессором. На базе новой платформы компания еще в восьмидесятых начала создавать трехмерные игры, например – Burning Force. Это один из первых трехмерных шутеров, в котором игрок свободно перемещался в пространстве.



Аркадный вариант Final Lap (1987)



Bosconian для ZX Spectrum (1987)

Pole Position для Commodore 64 (1984)

namco

Konami

Как и многие современные японские производители видеоигр, Konami начинала с производства электромеханических автоматов. В середине семидесятых компания подписала контракт на переиздание игр Atari на территории Японии. Через несколько лет копирования чужих продуктов Konami занялась собственными разработками. Konami, как и Namco, прежде всего обхаживала аркадный рынок, поэтому большая часть ее игр выходила на игровых автоматах, и лишь спустя несколько лет появлялась на домашних компьютерах и консолях. Компания постоянно экспериментировала с аппаратной частью, чтобы добиться наилучшей графики, звука и геймплея. За год выходило до трех новых аркадных платформ с набором игр для каждой. Одной из первых самостоятельных разработок была Scramble, для которой использовалась система на базе двух процессоров Z80, двух трехголосных звуковых синтезаторов и экрана 224x256 точек. Это был шутер про космический корабль, где требовалось следить за запасом топлива и пополнять его, собирая особые баки.

Для 1981 года и по сравнению со Space Invaders это было прорывом. Однако Scramble была революционной не столько по геймплею, сколько по конструкции игрового автомата. Для обработки звука использовался второй процессор, что освобождало первый для собственно игрового процесса. Этот подход в дальнейшем взяли на вооружение разработчики Atari и Commodore. В том же году компания выпустила продолжение под названием Super Cobra. Оно почти не отличалось от первой части, за исключением вертолета в главной роли. В 1984 году Konami одной из первых начала экспериментировать с носителями информации. Новая платформа содержала 8-битный процессор 6809, улучшенный синтезатор звука, но самое главное – отображала до 24 миллионов цветов одновременно и снабжалась проигрывателем компакт-дисков. Для нового железа была написана Badlands – прародитель видеотиров. Игрок стрелял из светового пистолета в злодеев на экране и время от времени кнопками на пульте выбирал поворот сюжета. К середине восьмидесятых, с развитием консольного рынка,

Konami начала осваивать сектор домашних развлечений. Изначально большую часть игр компания переносила с аркадных систем. Первой ласточкой стала знаменитая Antarctic Adventure, вышедшая в 1983 году. Требовалось провести пингвина через несколько уровней, перепрыгивая через лунки и собирая рыбу. Следующие два года компания выпускала в основном либо свои старые игры, либо проекты сторонних разработчиков, например EA или Atari. В 1985 году появился один из первых классических файтингов – Yie Ar Kung-Fu. В игре был лишь один герой, зато имелась неплохая боевая система. Одной из первых игр, разработанных специально для консолей, была Castlevania. Ее сюжет основан на событиях, происходящих через несколько лет после убийства Дракулы в романе Брема Стокера. Клан Бельмонтов каждое столетие противостоит пробуждающемуся вампиру. Управляя одним из Бельмонтов, надо добраться до Дракулы и помешать его коварным планам по погружению всего мира во тьму. Изначально Castlevania вышла на дискетной приставке Famicom Disk System. Ввиду ее

малой распространенности, игра прошла едва замеченной. Спустя год ее выпустили на NES, а затем на домашних компьютерах. Там-то игру и ждала огромная популярность и культовый статус, сопоставимый с Final Fantasy. До конца десятилетия было выпущено два продолжения и черно-белый вариант для Game Boy. После Castlevania Konami выпускала множество разнообразных игр для приставок. Среди них можно особо отметить одно название, которое принесло компании в будущем много-миллионные продажи и армию поклонников – Metal Gear. Эта игра – один из первых шпионских боевиков. Солид Снейк, член отряда FOXHOUND, должен найти и уничтожить одноименное с игрой оружие – двуногий танк. Приказы начальства приходили по радиосвязи, на разных частотах которой можно было узнать различную информацию об уровнях и дальнейших действиях. Основу геймплея составляли шпионские миссии, где требовалось пробираться по уровню, стараясь остаться незамеченным. Игра изначально вышла на MSX 2, затем ее издали на NES, Commodore 64 и IBM PC.



KONAMI

Ocean

Сейчас этой фирмы не существует, но в восьмидесятые Ocean была одним из самых крупных европейских разработчиков. Компания основана в 1983 году, после знаменитого краха видеоигровой индустрии. Изначально курс был взят на разработку под популярные в Европе игровые платформы, а именно ZX Spectrum, Amstrad CPC, Amiga, Atari и IBM PC. Позже, с ростом популярности NES за пределами Японии, Ocean освоила и эту платформу. Первые игры появились в 1984 году. Они были довольно простыми, например, Hunchback – типичная для тех лет текстовая adventure с графическим изображением уровней, или High Noon – двухмерный платформенный экшн с ковбойскими мотивами. К концу 1984 года Ocean, помимо собственно разработки игр, начала издавать

свои и сторонние продукты. Для размещения производственных мощностей выкупили здание разорившейся компании Imagine. В середине восьмидесятых многие японские разработчики желали расширения рынка за пределы родной страны, и для издания игр заключали контракты с зарубежными издателями. Для европейского рынка основным издателем сторонних игр являлась Ocean – в 1984 году она заключила договор с Konami, а в 1986 – с Taito. Именно Ocean выпускала локализованные версии Arkanoïd, Renegade и Chase HQ. Поскольку у многих издателей вполне успешно проходили первые эксперименты по использованию раскрученных киношных брендов, компания выпустила игры по фильмам Rambo, Miami Vice, Robocop и Short Circuit.

Если в первые годы компания выпускала исключительно платформеры или текстовые квесты, то со временем жанровое разнообразие сильно расширилось. Short Circuit (1987) по стилю больше походила на смесь Dizzy от Codemasters и графических квестов от Sierra. Но главными жемчужинами игровой библиотеки Ocean были знакомые каждому ретрогеймеру Head Over Heels и Wizball. Head Over Heels вышла в 1987 году на всех поддерживаемых компанией платформах. В игре использовался изометрический псевдотрехмерный движок, благодаря чему объекты в ней передвигались в трех координатах. Сюжет достаточно прост – инопланетяне заминировали пять планет, и задача игрока – найти на каждой из них детонаторы. Персонажей два – разрубленная на две половины собака, голова

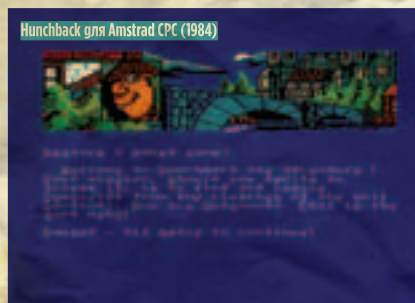
(head) и ноги (heels). Обе половины, как правило, находятся в разных частях уровня, и игрок может между ними переключаться. Если обе части встречаются, то их можно временно соединить, поскольку каждая из них обладает уникальными свойствами – голова умеет высоко прыгать, ноги – быстро бегать. Уровни весьма запутанны и сложны, но, тем не менее, игра моментально стала хитом и игровой классикой. Герой другой игры – мяч Wizball, живущий в мире Wizworld. Его враги похитили все цвета с планеты и сделали ее серой. Wizball должен вернуть их обратно. Игрок убивает противников, после чего они превращаются в капли краски, которые подбирает кошка-помощница и переносит их в котлы, расположенные внизу экрана – зеленый, красный и синий.



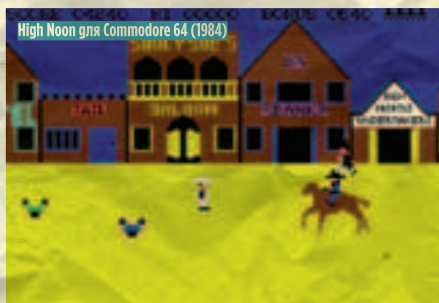
Wizball для Commodore 64 (1987)



Head Over Heels для Amiga (1987)



Hunchback для Amstrad CPC (1984)



High Noon для Commodore 64 (1984)



Short Circuit для ZX Spectrum (1987)



Главное, чем запомнилась LucasArts в рассматриваемое десятилетие, – это графические квесты.

LucasArts

В начале восьмидесятых основатель киностудии LucasFilms и создатель «Звездных Войн» Джордж Лукас решил, что видеоигры – новое направление в индустрии развлечений, которое будет развиваться и может принести огромную прибыль. Поэтому в 1982 году на американском рынке появилась новая фирма LucasArts. Первые игры разрабатывались для консолей Atari 2600 и 5200. В 1984 году LucasArts выпустила симулятор футуристического футбола BallBlazer. В этом же году появились первые игры на основе фрактального трехмерного движка. Последний рисовал выпуклые поверхности контурами, искривляя их псевдослучайным алгоритмом. В Rescue on Fractalus! нужно было путешествовать по планете и искать сломанные космические корабли. Около каждого корабля находился пилот, которого требовалось

спасти. В The Eidolon геймер путешествовал по уровням, выполненным в виде пещер. Там и сям висели разноцветные магические кристаллы, которые подпитывали оружие. Когда оно насыщалось до необходимой степени, можно было сражаться с драконом, который перекрывал выход из уровня.

Главное, чем запомнилась LucasArts в рассматриваемое десятилетие, – это графические квесты. Первый представитель этого жанра, The Labyrinth, вышел в 1986 году. Игра создавалась по одноименному фильму с Дэвидом Боуи и пересказывала его содержание. Программисты LucasArts использовали инновационный подход к диалогу между игроком и компьютером. Большую часть экрана занимало изображение уровня с движущимися персонажами. Пользователь выбирал в меню команды (ask, look, go...), которые приводили

к другому меню с уточнением выбора (например, ask goblin). The Labyrinth была весьма успешной, и программисты компании решили воплотить в реальность давнюю задумку. Как рассказывалось в прошлом номере, Infocom в своих играх использовала интерпретируемый язык ZIL. За полгода LucasArts разработала собственный язык SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion). С его помощью игра получала возможность графического отображения уровней и выбора действий через меню. На мощных машинах (IBM PC, Atari ST, Amiga) выбор можно было делать мышью. Первой игрой на SCUMM стала Maniac Mansion. В ней требовалось выбрать одного из шести персонажей, что приводило к различным концовкам. Такая гибкость реализовывалась как раз при помощи нового языка. Позже, по мере совершенствования SCUMM, выходили новые

квесты: Zak McKracken and the Alien Mindbenders (1988), Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure (1989). Кроме квестов, LucasArts пробовала силы и в другой области – в 1988 и 1989 годах вышли авиасимуляторы про Вторую мировую. Игры назывались, соответственно, Battlehawks 1942 и Their Finest Hour: The Battle of Britain. В их основу лег псевдотрехмерный графический движок, также разработанный программистами компании. Земля и объекты на ней представлялись в виде полигональных текстурированных моделей, а самолеты противника – спрайтами. К играм прилагалась 200-страничная документация, с энциклопедической точностью рассказывающая о событиях тех времен. Также в ней приводились фотографии и технические характеристики реальных самолетов, прототипы которых участвовали в игре.



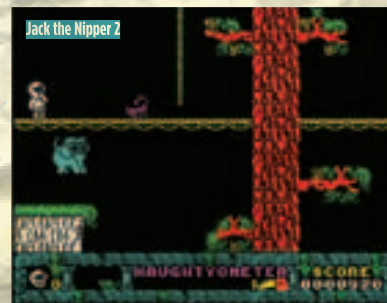
Gremlin

Gremlin Graphics основана в 1984 году. Фирма занималась разработкой и изданием игр преимущественно для домашних компьютеров, популярных в Европе. Для ретрогеймеров Gremlin дополняет троицу лучших издателей восьмидесятых, вместе с Ocean и Epyx. Под крылом компания держала множество маленьких команд-разработчиков и выпускала игры самых разнообразных жанров. Monty on the Run – игровая классика от Gremlin. В этом платформере игрок должен провести крота Monty из канализации в офис британского телевидения.

Уровни не проматывались, в отличие от Mario-подобных игр, а делились на экраны. Причем в начале игры требовалось выбрать набор предметов, от которого зависел доступ к различным экранам. В 1987 году дочерняя фирма Vortex разработала необычную головоломку Deflektor. На каждом из 60 уровней надо направлять лазерный луч по игровому полю, чтобы замкнуть цепь. Чтобы это сделать, необходимо использовать расставленные зеркала. На поле, помимо зеркал, находятся шары, попадание в

которые ведет к проигрышу. Это достаточно сложная игра, но она стала одним из главных хитов компании. Еще одна необычная игра – Trailblazer. Игрок управляет мячом, который катился вперед по псевдотрехмерной плоскости. При этом необходимо было следить, чтобы мяч не попадал в пустоты – это лишало жизни, и использовать разноцветные квадраты на пути. Они изменяли движение мяча, ускоряя или замедляя движение, либо катапультировали его далеко вперед. Jack the Nipper – классический платформер. Точнее, его вторая

часть. Первая представляла собой псевдотрехмерный квест. В этих играх маленький Джек проказничал всевозможными способами, заполняя шкалу Naughty-o-Meter (непослушания). Для проказ использовались подручные предметы, которые применялись к окружающим по отдельности, либо после сборки. В первой части игрок находился дома у Джека, во второй – в джунглях, куда героя отправили перевоспитываться. Пересматривать все игры от Gremlin бесполезно, поскольку их слишком много и все они достаточно разнообразны.



Большая часть современных грангов игровой индустрии начинали путь в восьмидесятых, однако не каждая фирма занималась разработкой собственных игр. Многие из них в те годы представляли собой или простой издательский цех с типографией и упаковочными конвейерами, или выпускали игры третьесортного качества. Тестю получила нынешнее название лишь в 1986 году, до этого она называлась Tehkap и за восьмидесятые выпустила классические Bomb Jack, Rygar и самую первую Ninja Gaiden. Bandai основана еще в 1950 году, но основной деятельностью компании всегда были пластиковые игрушки, и до начала девяностых она почти не выпускала видеоигры, не считая несколько проектов для NES. Ubisoft появилась во Франции в 1986 году как студенческий проект. Поначалу она переиздавала американские игры для французского рынка. Первые свои игры фирма начала выпускать лишь в конце 1988 года для компьютеров Atari ST. Единственным хитом была стратегия Iron Lord. Midway – старая американская компания, с 1958 года занималась производством игровых

автоматов для пинбола. В начале восьмидесятых приобрела лицензию у Atari и Namco на производство их игровых автоматов на территории США. Пользуясь этим, Midway выпустила с десяток различных вариаций Pac-Man и Galaxian. Virgin Games и Westwood Studios изгавали сторонние игры, попутно занимаясь их переносом на местные платформы. Первая печатала игры для PC и Commodore 64, переносила их на Amstrad CPC и ZX Spectrum, а затем прогавала преимущественно на британском рынке. Вторая, в свою очередь, находилась в Лас-Вегасе и выполняла обратную задачу для американского рынка. U.S. Gold в восьмидесятые занималась изданием японских и европейских игр в США. Именно маркетинговым усилиями этой фирмы Epyx обязана колоссальным успехом спортивной серии из Summer Games, Winter Games, California Games и World Games. Также U.S. Gold выпустила несколько футбольных симуляторов по лицензии FIFA. Примеры: Mexico 86 World Cup, World Cup Football и World Cup Carnival.

Widescreen

СОВРЕМЕННЫЕ ФИЛЬМЫ НА DVD И В КИНОТЕАТРАХ



Автор:
Серий Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD

1000
РУБЛЕЙ

ФОРСАЖ: КОЛЛЕКЦИОННЫЙ ЧЕТЫРХДИСКОВЫЙ БОКС ТРИЛОГИИ

(THE FAST AND THE FURIOUS / 2 FAST 2 FURIOUS
/ THE FAST AND THE FURIOUS: TOKYO DRIFT,
UPR/UNIVERSAL)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9+DVD9+DVD9+DVD5 (DIGIPAK)
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (СИНХРОН / ДУБЛЯЖ / ДУБЛЯЖ),
АНГЛИЙСКИЙ
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ И ДР. / РУССКИЕ,
АНГЛИЙСКИЕ И ДР. / АНГЛИЙСКИЕ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ КО ВСЕМ ФИЛЬМАМ:

- АУДИОКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРОВ
 - ФИЛЬМЫ О РАЗЛИЧНЫХ АСПЕКТАХ СЪЕМОК
 - ФИЛЬМЫ О МАШИНАХ, УЧАСТВОВАВШИХ В СЪЕМКАХ
 - УДАЛЕННЫЕ, АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ И РАСШИРЕННЫЕ СЦЕНЫ
 - ВИДЕОКЛИПЫ
- (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ, КРОМЕ ПЕРВОЙ ЧАСТИ)

ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

Удивительно, но до «Форсажа» в 90-х картины про крутых парней в дорогих тачках с сексапильными девушками появлялись совсем не часто. Из известных вспоминается только «Угнать за 60 секунд», но этот фильм молодежным не назовешь, к тому же это переделка одноименной ленты 74 года. А «Форсаж» обращался к молодежи, интересующейся стрит- и драг-рейсингом, и немало способствовал популяризации гонок. Но хотя он до сих пор остается самой удачной картиной такого рода, ничем особенным в смысле кинематографии похвастаться не может и во многом повторяет «На гребне волны» с Киану Ривзом и Патриком Суэйзи. Одной из главных причин успеха «Форсажа» был Вин Дизель, который за счет обаяния вытягивал предсказуемый сюжет с неправдоподобной криминальной интригой. В продолжениях Дизель сниматься уже отказался (финал третьей части не в счет), что подчеркнуло недостатки оригинала, перешедшие продолжениям по наследству.

«Двойной Форсаж» являет собой яркий пример шаблонного продолжения, о котором забываешь сразу после просмотра. Героя Пола Уокера возвращают под прикрытие, находят ему напарника для контраста, новую подружку и ввязывают в бестолковую историю про не понятно чем занимающегося злодея, предпочитающего пытаться своих жертв крысами под нагретым ведром. Все это усугубляется сценами погонь и гонок, которые на этот раз иногда настолько оторваны от реальности, что создателям пришлось прибегать к трехмерной графике. В «Тройном форсаже: Токийский дрифт», напротив, почти все трюки делались вживую, и многие кадры управляемых заносов впечатляют, особенно западного зрителя, незнакомого с экранизацией Initial D 2005 года. Сюжет на этот раз лишился вместе с героем Полом Уокером и интриги полицейского под прикрытием, что пошло картине только на пользу. И японский колорит сыграл на руку – большая часть фильма снята в Токио, а лучшего места для фильма про дрифт и не найти.

ДИСК:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

Бонусов столько, что на их перечисление ушла бы целая страница! Это настоящий коллекционный бокс с огромным количеством доп. материалов, на просмотр которых у вас уйдет около десяти часов (если считать аудиокomentarии). Издание будет особенно интересно любителям тех машин, что участвовали в съемках, ведь на каждом диске найдется по паре бонусов, полностью посвященных «тачкам». Не говоря уже о многочисленных фильмах о создании трюков, из которых особенно интересны – про дрифт и к третьей части. Ну а для фанатов самих фильмов найдется множество удаленных и расширенных сцен, смешные дубли, фильмы о съемках, сносные аудиокomentarии к каждому фильму, видеоклипы, раскадровки и разбор спецэффектов. Все три картины представлены в хороших анаморфных трансферах, а звук прекрасно раскрывает потенциал домашнего кинотеатра – все 5.1 каналов работают на полную катушку. Недостатка у издания всего два: отсутствие русских субтитров к третьей части и перевода доп. материалов к первой. В остальном это прекрасный подарок фанату сериала, тем более что это единственный способ в пятой зоне получить полноценное издание третьей части.



ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 2 ПО 8 ИЮЛЯ:

ЧЕЛОВЕК-ПАУК: ВРАГ В ОТРАЖЕНИИ (SPIDER-MAN 3, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

Третью часть «Человека-паука» в пятой зоне ждет несколько изданий, и в них важно не запутаться. Сначала следует уяснить, что английской оригинальной дорожки ни на одном из DVD-изданий не будет – только русская и украинская в DD 5.1. Также все издание объединяет анаморфный трансфер оригинальной размерности (2.40:1). Первым делом выйдет издание в картоне (Digipak), которое будет содержать переведенные доп. материалы, включающие в себя: рассказ о съемках, «на съемочной площадке» и рекламные ролики. Вместе с ним выйдет издание с голографическим пазлом, которое лишится всех доп. материалов. Месяцем позже появится упрощенный вариант в «Амарее», также без допов. А ближе к осени ожидается четырехдисковый металлический бокс трилогии.

ПРОКЛЯТИЕ ЗОЛОТОГО ЦВЕТКА (CURSE OF THE GOLDEN FLOWER, ПАРАДИЗ)

В отличие от предыдущих работ («Герой» и «Дом летающих кинжалов»), новый фильм Чжана Имоу настоящая драма. Режиссер больше уделяет внимание традициям императорского дворца и взаимоотношениям семьи, чем сложнопостановочным боям. Фильм выйдет с анаморфным трансфером, оригинальной дорожкой в DD 5.1 с русскими субтитрами, русскими дублированными дорожками в DD 5.1 и DTS и, вероятно, с парой допов: интервью и на съемочной площадке.

С 9 ПО 15 ИЮЛЯ:

АВАЛОН (AVALON, CP)

Спорная работа в игровом кино Мамору Осии, режиссера знаменитого «Призрака в доспехах», снятая в Польше, с польскими актерами и на польском языке. «Авалон» далеко не первый его опыт в кино, но назвать его столь же удачным и увлекательным, как анимационные работы, нельзя. Однако он наверняка заинтересует почитателей творчества Осии, любителей киберпанка и фильмов про виртуальную реальность. Это уже второе издание картины в пятой зоне, но никаких серьезных изменений в нем не намечается. Анаморфный трансфер, русская и польская пятиканальные дорожки с русскими субтитрами (DD 5.1) и полное отсутствие каких-либо допов, которые есть в изданиях других стран.

ПОСЛАННИКИ (THE MESSENGERS, CP)

«Опасный Бангкок» стал прорывом для режиссеров Дэнни Пана и Оксиды Пана, но после брата перешли на хорроры, не отличающиеся особой оригинальностью, а порой и вялостью. Перевехав в Голливуд, перед съемками римейка «Опасного Бангкока» с Николасом Кейджем, они сняли для разминки «Посланников», проходной хоррор про дом с призраками. Единственное, что примечательно в этой работе, – необычный финал, в котором режиссеры умело обыгрывают разницу между азиатскими и западными фильмами ужасов. Фильм выйдет с анаморфным трансфером, русскими дорожками DD 5.1 и DTS, английской DD 5.1 с русскими субтитрами и, вероятно, с небольшим набором доп. материалов.

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ЧЕТВЕРКА: ВТОРЖЕНИЕ СЕРЕБРЯНОГО СЕРФЕРА (FANTASTIC FOUR: RISE OF THE SILVER SURFER, 2001 ВЕК ФОКС СНГ)

Первая часть «Фантастической четверки» была скорее развлекательной – никаких нотаций тетушки Мэй, никаких депрессивных монологов Брюса Уэйна, одно сплошное киновеселье. И если вас эта легковесность не смущает, то можно посмотреть и продолжение, потому как ждать чего-то нового от второй части, думаю, не стоит. Столь ранний релиз фильма на DVD означает лишь одно – нам не видать, ни английской дорожки, ни доп. материалов. Издатель обещает выпустить фильм в анаморфном трансфере с двумя русскими дорожками в DD 5.1 и DTS, с русскими субтитрами и фотогалереей в виде бонуса.

РЕЦЕНЗИИ НА DVD

350
РУБЛЕЙ

С ГЛАЗ – ДОЛОЙ, ИЗ ЧАРТА – ВОН!

(MUSIC AND LYRICS, UPR/WARNER)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСК: DVD9 (AMAREY)
- ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ, УКРАИНСКИЕ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- УДАЛЕННЫЕ СЦЕНЫ (11.07)
 - СМЕШНЫЕ ДУБЛИ (04.12)
 - «ЗАМЕТКА НА ЗАМЕТКУ» (13.02)
 - ВИДЕОКЛИП «POP GOES MY HEART!» (02.34)
- (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)



ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊😊😊

ДИСК:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊😊😊

В Голливуде жанр комедийной мелодрамы так же предсказуем, как и, к примеру, спортивной драмы. Сюжетные ходы кочуют из фильма в фильм почти без изменений. Конечно, любое массовое кино (да и не только кино), предполагает определенную предсказуемость – зритель смотрит вариации одного и того же и знает, что получит за свои деньги, а студии боятся экспериментов, чтобы не прогореть. Но в случае мелодрам этот вопрос стоит особенно остро, ведь аудитория у таких фильмов консервативная и любой шаг в сторону может воспринять в штыки. Поэтому многие артисты и режиссеры постоянно работают в этом жанре: Гэрри Маршалл («Красотка», «Дневники принцессы»), Роб Райнер («Когда Гарри встретил Салли», «Ходят слухи») и Нора Эфрон («Неспящие в Сиэтле», «Колдунья»), или актрисы Мег Райен, Джулия Робертс и Дженифер Энистон.

Как известно, зачастую важнее не «что», а «как», и у создателей таких фильмов, на мой взгляд, есть два способа отличиться. Первый – это правдивость авторов, сыгранность актеров и искреннее желание создать что-то особенное. Второй – это попробовать придумать необычное место действия или ситуацию для главных героев. И создатели «С глаз – долой, из чарта – вон!» пошли по второму пути, придумав историю встречи экс-звезды бойз-бенда 80-х и неуверенной в себе эксцентричной девушки с даром поэта-песенника (Дрю Берримор). По ходу фильма сценарист и режиссер Марк Лоуренс, знакомый с комедиями не понаслышке, постоянно издевается над поп-музыкой. Герой Хью Гранта, еще одного ветерана комедий, – второй солист известной группы «Поп», творчество которой сильно напоминает работы Duran и Modern Talking. А написать песню ему заказывает молодая поп-дива Кора – нечто среднее между Бритни Спирс и Мадонной. Прибавим к этому по-настоящему уморительные диалоги (правда, оценить их можно только смотря фильм на английском) и забавных второстепенных персонажей, которых играют комедики Брэд Геррет и Кристен Джонстон (звезда сериала «Третья планета от солнца»).

Конечно «С глаз – долой, из чарта – вон!», по сути, мало чем отличается от товаров. Но все же подшучивание над современной поп-музыкой и забытыми исполнителями прошлых лет получилось забавным и достаточно смешным, чтобы рекомендовать эту комедийную мелодраму к просмотру.

На DVD-издании «С глаз – долой, из чарта – вон!» можно найти все, что нужно для такого фильма. Качественная анаморфная картинка и пятиканальный английский и русский звук, работающий в основном во фронтальной плоскости, что для этого жанра нормально. Удаленные сцены стоит посмотреть ради нескольких вырезанных шуток. Смешные дубли идеально подходят для веселого просмотра сразу после фильма – Хью Грант здесь много ругается, хотя это и глушится. В небольшом фильме о съемках «Заметка на заметку» все друг друга хвалят и рекламируют фильм. И напоследок смешной клип той самой выдуманной группы «Поп».



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

С 5 ИЮЛЯ:

ПЕРЕЛОМ (FRACTURE, КАРО ПРЕМЬЕР)

- ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ГРЕГОРИ ХОБЛИТ
- В РОЛЯХ: ЭНТОНИ ХОПКИНС, РАЙАН ГОСЛИНГ, РОЗАМУНД ПАЙК

Грегори Хоблит снял фильмы «Первобытный страх», «Падший» и «Радиоволна». «Перелом» больше всего напоминает его полнометражный дебют, первый фильм в этом списке. Только на этот раз роли поменялись. Если тогда адвокат (Ричард Гир) был обманут своим молодым клиентом (Эдвард Нортон), то сейчас все наоборот – молодой помощник окружного прокурора (Райан Гослинг) оказывается втянутым в изощренную игру преступника (Энтони Хопкинс), которого он пытается посадить за решетку.

ТРАНСФОРМЕРЫ (TRANSFORMERS, UPI)

- ЖАНР: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК
- РЕЖИССЕР: МАЙКЛ БЭЙ
- В РОЛЯХ: ЙОН ВОЙТ, БЕРНИ МАК, ЭНТОНИ АНДЕРСОН, ТАЙРЕС ГИБСОН, ДЖОН ТУРТУРО

После пяти удачных фильмов с Джерри Брукхаймером Майкл Бэй решил поработать с другими продюсерами и подался в студию Стивена Спилберга Dreamworks. Первый опыт – фильм «Остров» – оказался, мягко говоря, неудачным. Картина с треском провалилась в прокате, а продюсеры и актеры открыто обвиняли друг друга в провале. С «Трансформерами» такого, скорее всего, не случится. Новый фильм Бэя сильно напоминает «День независимости» Роланда Эммериха: те же инопланетяне (на этот раз ведущие борьбу между собой), военная база, пустыня, Пентагон. Да и выходит он символично – ровно в тот же день, что и блокбастер одиннадцатилетней давности. В любом случае это главный фильм лета, классический летний блокбастер, и посмотреть его стоит ради ураганного экшна, который у Бэя получается лучше всего.

С 12 ИЮЛЯ:

1408 (1408, WEST)

- ЖАНР: МИСТИКА / ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: МИКАЭЛЬ ЭФСТРОМ
- В РОЛЯХ: ДЖОН КЬЮСАК, СМЭНЗЛЬ Л. ДЖЕКСОН, МЭРИ МАККОРМАК

1408 – это номер комнаты в отеле Dolphin. За 95 лет существования отеля в этой комнате погибло 56 человек. Но Майку Энслину (Джон Кьюсак) это только на руку, после смерти дочери он ищет подтверждения существования призраков и паранормальных явлений. Экранизация романов Стивена Кинга много, однако мало удачных. Но Джон Кьюсак избирательно относится к фильмам, в которых снимается, поэтому рискнуть сходить в кино, думаю, можно. Конечно, при условии, что вы любите фильмы ужасов, где большую часть времени главный герой находится в комнате и пытается справиться с галлюцинациями.

ГЛЮКИ (BUG, ПИРАМИДА)

- ЖАНР: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ХОРРОР
- РЕЖИССЕР: УИЛЬЯМ ФРИДКИН
- В РОЛЯХ: ЭШЛИ ДЖАДД, МАЙКЛ ШЕННОН, ГАРРИ КОННИК МЛ.

Кстати о галлюцинациях. Новый фильм Уильяма Фридкина российский прокатчик решил назвать просто «Глюки», что, конечно, отражает смысл картины, но все равно звучит более чем странно. Для Фридкина это интересная попытка вернуться в жанр психологического фильма ужасов, ведь еще 34 года назад он снял знаменитого «Изгоняющего дьявола». Его новый фильм пугает не призраками, издающими «страшные» звуки, не маньяком с окровавленной бензопилой, и даже не гниющими и стонущими зомби, медленно приближающимся к жертве, а клаустрофобией и паранойей, которую испытывают главные герои: провинциальная официантка (Эшли Джадд) и невменяемый ветеран иракской войны (Майкл Шеннон).

Банзай!



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПРИЗРАК В ДОСПЕХЕ 2: НЕВИННОСТЬ

АНИМЕ: Призрак в доспехе 2: Невинность (Ghost in the Shell 2: Innocence) РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Мамору Осии, 2004 СТУДИЯ: Production I.G ИЗДАТЕЛЬ: MC Entertainment ФОРМАТ: полнометражный фильм НАШ РЕЙТИНГ: 5/5

Первый полнометражный «Призрак в доспехе» (Ghost in the Shell) вышел на экраны одновременно с «Евангелионом» в 1995 году. Десять лет назад, когда интерес к японской анимации стал расти, каждый новоявленный энтузиаст назвал бы «Призрака в доспехе» среди тех аниме, которые надо посмотреть в первую очередь. Режиссер Мамору Осии снял очень напряженный и умный фильм, ставший синонимом слова «киберпанк» и вобравший все обязательные элементы жанра: киборгов, погони и перестрелки, взлом систем безопасности, «бесконечную Сеть» и долгие рассуждения о том, чем все-таки роботы отличаются от людей. Для 1995-го «Призрак» обладал очень дорогой и впечатляющей анимацией — и многие американские зрители, привыкшие к диснеевским мультфильмам, влюбились в аниме именно на этой ленте Мамору Осии. Немало таких было и в России, где пираты дали фильму звучное, но не особенно точное название «Призрак в доспехе». Ни призраков, ни доспехов в картине нет, а термин «ghost» в киберпанковском мире означает «человеческий дух, недоступный машинам». Более правилин и точнее отражал смысл фильма вариант «Призрак во плоти» или даже философское «Душа

и тело», но уж — чего нет того нет. Десять лет назад одноглазый пират со старой Горбушки решил, что «Призрак в доспехе» будет продаваться лучше, и теперь поздно что-то менять. Первый фильм закончился для героев сомнительной победой: майор Мотоко Кусанаги бросила работу, оставила физическую оболочку, превратилась в информационную форму жизни и исчезла на просторах глобальной Сети. Действие второй ленты происходит в 2032 году; киборг Бато, почти полностью сменивший плоть на механизмы, получает нового напарника — бывшего полицейского Тогусу, семьянина, который, наоборот, почти не модифицирован. Тем временем в Токио независимо друг от друга сходят с ума и убивают своих хозяев так называемые «гиноиды» — роботы, созданные для плотских утех. Расследование поручают Бато и Тогусу, и они берутся за работу — от сбора улик в офисе криминалиста и до рейда в логово якудзы. Мотоко Кусанаги так и не появляется в кадре; если подумать, то, не имея физической оболочки, она не может появиться в кадре, даже если захочет. Ближе к финалу они вновь поработают вдвоем с Бато, и на этот раз Мотоко найдет себе другое тело.



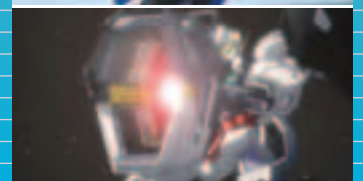
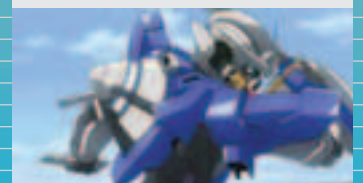
Бато озвучивает Акио Оцука, голосовой актер Солига Снейка.



Срочно в номер! В октябре стартует совершенно новый сериал во вселенной Gundam – разумеется, опять про гигантских боевых роботов и их пилотов. Аниме под названием Mobile Suit Gundam 00 будет идти по субботам в шесть часов вечера, в самое хоровое эфирное время. Действие творится в будущем, ровно через триста лет, в 2307-ом. Главные герои – четыре пилота, работающих в компании Solestial Being, частной военизированной организации, призванной покончить с войнами. Дальше, как в анекдоте – чтобы наступил мир во всем мире, нужно, «чтобы все хорошие замочили всех плохих». Дизайном персонажей занимается автор манги Loveless Юн Когэ, и выглядеть наша четверка будет вот так:



За этих персонажей сериал уже получил дружеское прозвище «эмо-гандам»: у героев на лбу написано, что прежде чем сесть в пилотское кресло, они обязаны будут пару негелль пострадать, пореветь и душевно промучиться. Mobile Suit Gundam 00 станет первым сериалом среди всех «Гандамов», который будет транслироваться в высокоточном формате HDTV. Режиссер – Сэйдзи Мизусима (Fullmetal Alchemist, Shaman King). Первые пластиковые модели роботов поступят в продажу в сентябре, еще до начала показа, и к концу года нам стоит жгать новых видеоигр про шагающих боевых роботов. Роботы, кстати, будут вот такими:

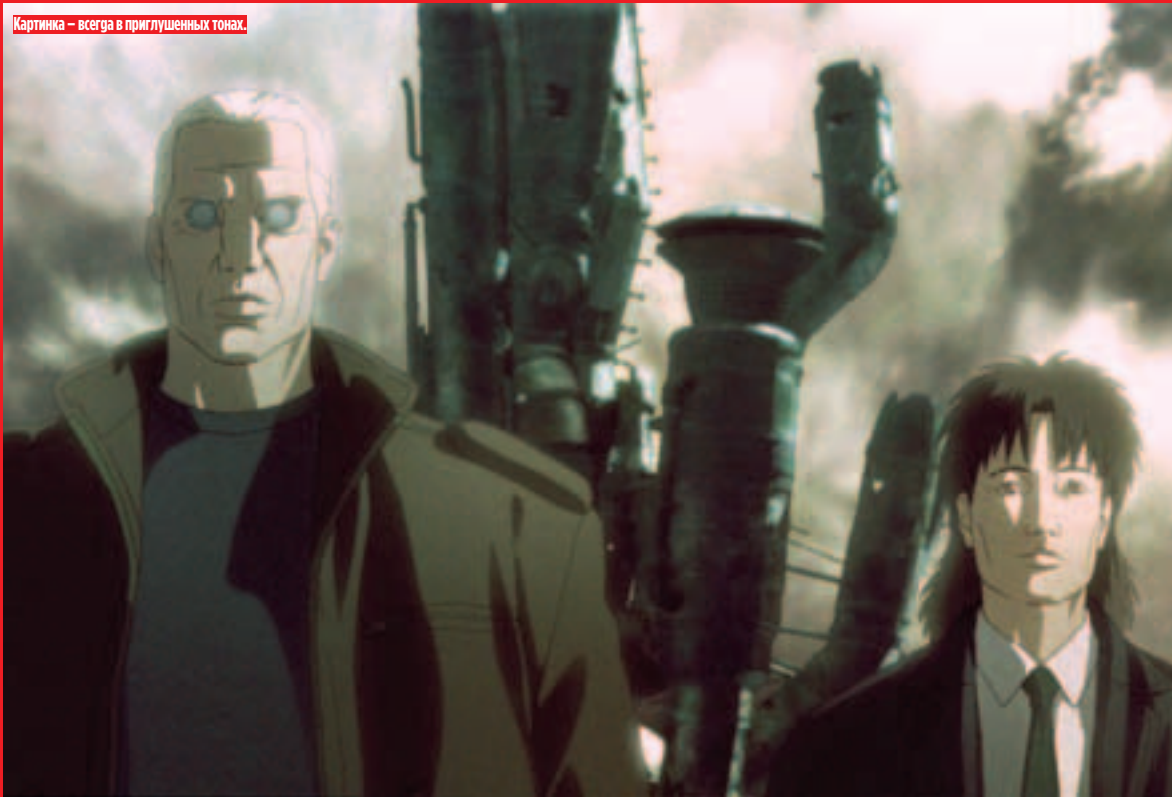


АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип Kaizoku no Bouken 2, смонтированный из сцен шестого полнометражного фильма по One Piece на песню 88 в исполнении канадской группы Sum 41; опенинг видеоигры Fate/stay night Realta Nua для PlayStation 2 (версия Fate/stay night без эротики и порнографии); российский трейлер полнометражного фильма «Призрак в доспехах 2: Невинность»; музыкальный клип на песню Happiness!!! молодой певицы Казэлы Кимуры.



Картинка – всегда в приглушенных тонах.



В мире «Призрака» многие люди, невольные собой, встраивают в тело высокотехнические имплантаты.



«Призрак в доспехах 2: Невинность» – фильм, особенный для аниме-индустрии. На съемки Мамору Оси собрал 2 миллиарда йен (примерно двадцать миллионов долларов США) и вбухал большую часть в компьютерную графику. И хотя сама трехмерная картинка не производит такого впечатления, как скриншоты с Unreal Tournament 3, этого от нее и не требовали. CG-графика помогает вдохнуть жизнь в нарисованных от руки персонажей. Фильм намеренно снят без претензии на реалистичность; будущее погружено в смог и желтый туман, и на передний план выходит не столько точность графики, сколько мастерский футуристический дизайн. Музыка для фильма снова написал известный композитор Кендзи Кавай, а сценаристом выступил сам демиург Оси. «Невинность» стала шестым анимационным фильмом, попавшим в программу каннского кинофестиваля, и первым за всю его историю анимационным фильмом, вышедшим в финал в борьбе за золотую пальмовую ветвь. Зная о международном успехе фильма, компания MC Entertainment подошла к изданию с особым тщанием. Это первое двухдисковое издание для компании; сразу видно, что дело это для нее новое: дополнительный диск в прозрачном пакетице

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Призрак в доспехе Z: Невинность». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 августа.

ВОПРОС:
СОБАК КАКИХ ПОРОД ДЕРЖИТ МАМОРУ ОСИИ У СЕБЯ ДОМА?

1. БАССЕТА И ДВОРНЯЖКУ.
2. БАССЕТА И СПАНИЕЛЯ.
3. БАССЕТА, ПУДЕЛЯ И ОВЧАРКУ.

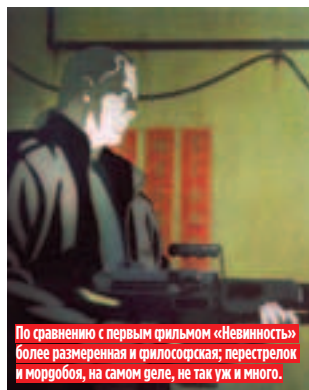


Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

Очередной победитель!

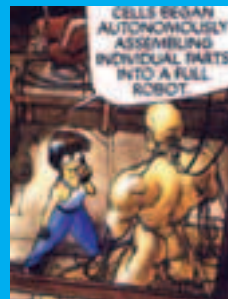
DVD с аниме Cowboy Bebop получает Виктория Лопатина из Пермского края. В Gegege no Kitako нет каваяной мертвой девочки. А зонт на одной ноге очень даже есть.



По сравнению с первым фильмом «Невинность» более размеренная и философская; перестрелок и мордобоя, на самом деле, не так уж и много.



Manga Ghost in the Shell, на основе которой были созданы оба фильма Мамору Осии, очень сильно отличается от работ известного режиссера. Там все обходится без высокой философии; там четырехногие танки и грязные шутки, обнаженка и расчлененка. Смотрите сами.



просто вложен в коробку. Первый двухсложный DVD отдан под сам фильм и три звуковые дорожки: японскую и русскую синхронную в формате Dolby Digital 5.1, а также переведенные на русский комментарии создателей. На диске есть и русские субтитры, в точности совпадающие с текстом озвучки. Перевод фильма вышел из-под цифрового пера Бориса Иванова, известного энтузиаста и автора единственной в своем роде книги «Введение в японскую анимацию». Второй диск отведен под дополнительные материалы: здесь записано очень много рекламных роликов для всего подряд – фильма, DVD, телесериала, видеоигры... Действительно интересных короткометражных фильмов два: шестнадцатиминутный рассказ о создании «Невинности» с двумя звуковыми дорожками – русской и японской – и сорокаминутное интервью с режиссером Мамору Осии и продюсером Тосио Судзуки. В фильме о создании можно увидеть живьем многих актеров озвучки, в том числе Ацую Такаму (голос майора Кусанаги) и Акио Оцуку (голос Бато), а интервью почему-то оставлено без перевода и, если вы не знаете японский, будет совершенно бесполезным. А перевод бы очень пригодился. Многие идеи, которые Осии заложил в фильм, нуж-

даются в пояснении. Герои то и дело начинают говорить цитатами из самых разных источников – из Ветхого Завета, Декарта, Конфуция, Платона, Будды и черт знает кого еще. Им хорошо – у них кибернетически модифицированная память, которая, видимо, на лету подсовывает подходящие фразы. Нам с вами сложнее – даже человек, привыкший читать между строк, оказывается сбитым с толку, когда в фильме обычный диалог заменяют на обмен цитатами, выхваченными из контекста. «А, это из Милтона. Но мы-то не из воинства Сатаны», – отмахивается Бато, оставляя зрителя в недоумении: очевидно, чтобы понять происхождение, нужно быть знакомым с творчеством английского поэта Джона Милтона (1608-1674). Осии не утруждает себя объяснением своих идей. Если вы не знаете, о чем писал Милтон, никто вас за ручку водить не будет. Проехали! Уже в следующем обмене репликами Осии закидает вас десятком других неочевидных цитат. Драк, стрельбы и погоня по сравнению с первым фильмом стало гораздо меньше, диалогов о смысле бытия – гораздо больше, и второй фильм, более занудный и непонятный, но такой же красивый, обязательно найдет своего зрителя.

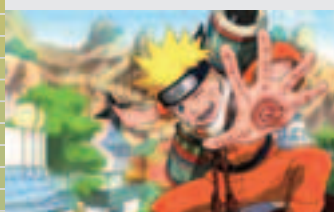


Пес, который живет у Бато, – один из важных персонажей фильма. Он, по словам Осии, самое невинное создание во всей картине.

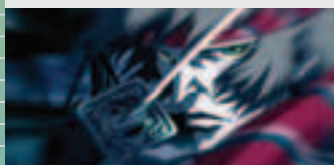
SUPER ShortNews Turbo Edition



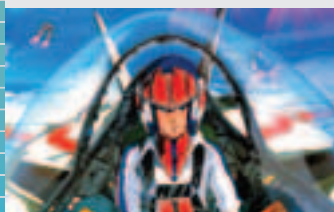
На всех парах идет производство голливудского фильма о гонимке Спиди, герое культового и очень древнего одноименного аниме. Братья Вачовски (режиссеры) в интервью обещают, что картина будет семейная и добрая, но спецэффекты они завернут – не хуже чем в «Матрице». Премьера фильма намечена на 9 мая 2008 года, а пока мы можем вам показать новый облик Mach 5, любимой гоночной машины Спиди.



Любопытные результаты показала статистика запросов в Википедии – бесплатной международной интернет-энциклопедии. 28% всех запросов пришлось на общие темы – люди интересовались современными новостями, актуальной историей и вопросами вроде глобального потепления. На втором месте с 26% запросов оказалось аниме во главе с Наруто, боговорочным лидером по известности. Третье место поделили секс и поп-культура – на каждую тему пришлось по 16% запросов. Отсюда получаем важный результат: аниме популярнее секса на 10%.



Аниме про горцев, Highlander: The Search for Vengeance, будет опубликовано в двух вариантах. Американская версия начнется с текстового вступления, но будет короче. В японскую версию добавят семь-восемь дополнительных сцен, а вступление упрощают. На таком варианте настоял Йосиаки Кавадзирэ, режиссер нового «Горца», которому страсть как не понравились затеи англоязычных коллег.



А пока Кавадзирэ возился с «Горцем», гругой представитель старой гвардии, Сёдзи Кавадзирэ, прославленный меха-дизайнер первого «Макросса» («Роботека»), объявил, что возглавит создание грандиозного продолжения, приуроченного к 25-летию одного из самых популярных и любимых старых меха-сериалов. Новый «Макросс» пока создается в секрете, и даже голосовые актеры будут объявлены только в августе.

ГРЕНАДЕР. ВЫСТРЕЛ ПЕРВЫЙ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОСИ КОДЗИНА, 2004 РЕГИОН: РОССИЯ



Аннотация диска задает риторический вопрос: «Где вы еще увидите девушку-стрелка, перезаряжающую оружие таким экзотическим способом, каким пользуется Русюна?» О самом способе – ни слова. Раскрываем интригу: девушка дергает плечиками, трясет грудью, и из декольте вылетают шесть пуль, которые героиня на лету ловит в открытый барабан револьвера. В равной степени экзотичный, энергичный, эротичный и бессмысленный способ. Эти же четыре прилагательных характеризуют и весь сериал: наша улыбочивая и добрая Русюна путешествует по средневековой Японии времен великой гражданской войны. При помощи револьвера и груди она мирит между

собой всех, кто попадает на пути. Идея «дружелюбного стрелка» пришла в «Гренадера» прямоком из Trigun, но до обаяния тамошнего дурня Ваша здешней Русюне – как до Луны.



ОЦЕНКА:

TSUBASA: RESERVOIR CHRONICLE. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КОЙТИ МАСИМО, ХИРОСИ МОРИОКА, 2005 РЕГИОН: США



Когда было объявлено, что манга Tsubasa от арт-группы CLAMP будет экранизирована на студии Bee Train, многие фанаты не на шутку забеспокоились. Студия эта известна как производитель аниме без претензий – делают все строго по шаблону, получая на выходе «неизменно хороший результат». Но никогда – отличный. Так и вышло: аниме про путешествия Сяорана и его спутников по различным измерениям оказалось обычным по всем статьям, не хорошим, но и не плохим. Талант, как известно, не пропьешь: сюжет и дизайн персонажей от CLAMP придают сериалу определенное очарование, ведь герои часто путешествуют по мирам, описанным в дру-

гих комиксах от CLAMP. Но эту же историю можно было подать гораздо лучше, надо было только захотеть.



ОЦЕНКА:

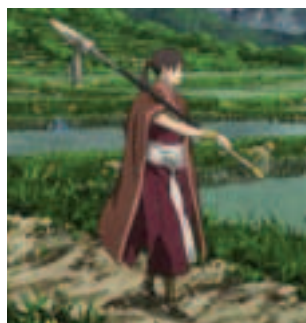
SEIREI NO MORIBITO. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КЕНДЗИ КАМИЯМА, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Seirei no Moribito – первая книга в цикле романов, написанных Нахоко Уэхаси за последние десять лет. Книжный цикл снискал популярность как среди молодежи, так и среди более взрослой аудитории, и многообещающее аниме с громким именем отдало снять на студию Production I.G – ту самую, которая в 2004-м выпустила «Невинность», а сейчас стала известна благодаря телесериалам Ghost in the Shell: Stand Alone Complex и Blood+. Фирменный стиль студии заметен невооруженным глазом: анимация – на высочайшем уровне, а главная героиня, девушка-воин Барса, – близнец Саи из Blood+. Действие происходит в феодальной Японии, где Барса становится те-

лохранителем опального принца в бегах. Сериал стартовал хорошо, но не блестяще – за роскошной анимацией пока не видно ни сюжетного, ни морального стержня.



ОЦЕНКА:

net land

интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

BLUE DRAGON RAL GRAD

ブルードラゴン・ラルΩグラド

СОЗДАТЕЛЬ: ЦУНЭО ТАКАНО (АВТОР СЦЕНАРИЯ) И ТАКЕСИ ОБАТА (ХУДОЖНИК) | ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2006, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

ОЦЕНКА:

Видеоигра Blue Dragon для Xbox 360 и аниме, снятое на ее основе, довольно слабо связаны с мангой Blue Dragon Ral Grad, которая в конце прошлого года стартовала в еженедельнике Shonen Jump. Идея общая: в тенях обычных людей обитают независимые и могучие «теневые» чудовища. А пока в мире буянят кровожадные звери, пятнадцатилетний парнишка Рал подружился с драконом Градом, который живет в его тени. Теперь Рал вместе со своей очень аппетитной преподавательницей Мио спасают королевство от злых чудищ. Сразу и не скажешь, но этот комикс – новая работа художника Такеси Обаты, прославившегося мистическим детективом Death Note. «Тетрадь смерти» была закончена, Обате дали нового сценариста и посадили рисовать совсем другую историю. Впрочем, он мастерски изобразит все что угодно, и даже сходство с прошлой работой находишь отнюдь не сразу, тем более что порывистый и легкий на подъем Рал, любящий всех женщин планеты большой подростковой любовью, не имеет ничего общего с модным вырожденком Лайтом. Пока что опубликовано 27 глав Blue Dragon Ral Grad.



BATTLE ROYALE

バトル・ロワイアル

СОЗДАТЕЛЬ: ТАКАМИ КОСЮН (АВТОР СЦЕНАРИЯ) И МАСАЮКИ ТАГУТИ (ХУДОЖНИК) | ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2000, ЖУРНАЛ YOUNG CHAMPION

ОЦЕНКА:

«Королевская битва», несмотря на всю свою международную известность, началась даже не с фильма, а именно с романа Такамы Косюна. Книгу опубликовали в 1999 году, а комикс появился в журнале Young Champion в 2000-м. Манга Battle Royale начинается так же, как и книга: в вымышленной тоталитарной Японии правительство, бог весть с какой целью, устраивает «королевские битвы» между учениками случайно выбранного класса средней школы. Ребятам надевают ошейники с взрывчаткой, дают оружие и отправляют на остров убивать друг друга. Надо сказать, что манга Battle Royale – тот редкий случай, когда «вариация на тему» становится глубже, умнее и эффектнее оригинала. Сначала сюжеты романа и комикса совпадают; несколько первых томов манги уходит на то, чтобы отправить на тот свет второстепенных и непроработанных персонажей. Но дальше, примерно с четвертого тома, сюжет вертится вокруг семерых главных героев, и их характеры открываются на совсем другом уровне – так, как не получилось у Косюна-писателя. В итоге – первоклассное и самостоятельное произведение, достойное стать в один ряд с лучшими японскими комиксами.

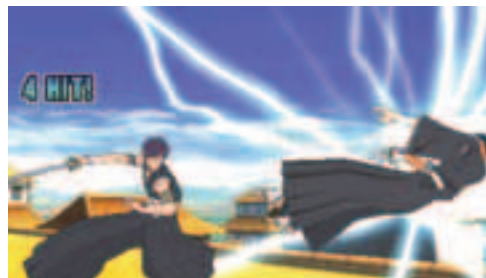


Игры

BLEACH: HEAT THE SOUL 4

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION PORTABLE | РАЗРАБОТЧИК: EIGHTING | ИЗДАТЕЛЬ: SCEI | ДАТА РЕЛИЗА: 22 МАЯ 2007 ГОДА

За последние два года японское отделение Sony выпустило для PlayStation Portable аж четыре игры по аниме Bleach, и ни одна из них не переведена на английский язык. Как повелось со многими играми по аниме, разработчики не меняют движок, а лишь приводят в соответствие с новыми главами манги (или аниме) сюжет игры и подборку персонажей. В Bleach: Heat the Soul 4 к мордобою присоединяется целая куча новых героев, и общее количество персонажей достигает полусотни (если считать альтернативные костюмы – так, Итиго предстанет перед нами в трех вариантах: школьной форме, одежде синигами и в обличье hollow). Не ждите от Heat the Soul 4 проработанного файтинга; это игра для любителей аниме Bleach, знающих всех персонажей и все сюжетные повороты 130 эпизодов аниме-сериала.



Тем временем в интернетах

ANIME NEWS NETWORK

АДРЕС: [HTTP://WWW.ANIME-NEWS-NETWORK.COM](http://www.anime-news-network.com) | ЯЗЫК: АНГЛИЙСКИЙ

Хотите знать, кто озвучивал того или иного героя в самом малоизвестном сериале восьмидесятых? Кто придумал и кто рисовал любимую мангу? Над какими еще сериалами трудились любимые режиссеры, композиторы и актеры озвучки? Поможет крупнейшая во всем Интернете база данных об аниме с сайта Anime News Network. Здесь вы найдете море полезной информации, свежие новости и даже авторские колонки – но только на английском языке и об американских релизах. Русскоязычного аналога ANN сейчас просто не существует.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме Сколько серий в Naruto? Есть ли продолжение «Хеллсинг»?

Ровно 220 серий. Кстати, «второй сезон» Naruto под названием Naruto: Shippuuden и сейчас идет по телевидению каждую среду. Седьмого июня была показана семнадцатая серия Shippuuden (она же 237 серия Naruto).

Есть ли продолжение «Хеллсинг»?

Да, есть. Вернее, не продолжение, а другая интерпретация манги. Телесериал, известный в России, недостаточно точно соответствует духу комикса, и японцы выпустили OVA-цикл Hellsing Ultimate. За последний год аниматоры едва выдавали из себя три эпизода по 40-50 минут каждый.

Аниме делают по манге или мангу – по аниме?

В 95% случаев сначала создается манга – затраты на ее производство, как правило, существенно меньше. Когда манга становится известной, по ней снимают аниме. Бывает и наоборот: сначала японцы готовят удачное аниме, а потом превращают его в мангу. Так было, например, с «Евангелионом».



Толковый словарь

- **Аниме** - японская анимация.
- **Манга** - японские комиксы.
- **ТВ-сериал** - аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** - аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** - полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** - вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** - финальная заставка в аниме.
- **Мехи** - гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** - «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** - эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** - аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** - аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отакэ** - знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** - переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отакэ.
- **Мангака** - художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** - «иностранец» по-японски.

ДЖОН РЭМБО: ОТСЧЕТ ПОКОЙНИКОВ



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

В конце 80-х и начале 90-х годов в прогрессивно-киноманской среде (подростков, регулярно посещавших видеосалоны) остро стоял вопрос: как оценить «крутость» просмотренного фильма? С фильмами ужасов и фантастическими картинками разобраться было не сложно: много жутковатых страхолюдин — ужастик неплох, красивые эффекты — фантастический блокбастер получает одобрение. Значительно труднее было оценить фильмы жанра экшн — ужастик неплох, и пальба безостановочная, и погоня, и трюки, но, поди ж ты, один фильм «крут», а другой — так себе. Как это объяснить?.. Оказалось, что подобный парадокс давно уже обнаружили забугорные киноцензоры. Они-то и придумали измерять «жестокость» боевиков по количеству жмуриков: чем больше персонажей картины насильно отправлялись на рандеву с Создателем, тем более жестока картина. Для цифрового выражения показателя киножмуров цензоры использовали милитаристский термин «body count». Оценка достоинств и недостатков картины по числу угробленных героев — занятие,

мягко говоря, сомнительное. И если для черно-белого мира подросткового киновосприятия («Главный герой завалил девяносто негодяев! Вот это он крут!») показатель имел какую-то ценность, то для нелегкого цензорского ремесла полезность его была нулевой. Понятно ведь, что можно за весь фильм грохнуть только одного человека, но показать это так, что сто разделанных бравым зеленым беретом покойников будут выглядеть по сравнению с этим репетицией детского утренника. Очень быстро утратив первоначальную функцию, бесхозный показатель body count был подхвачен киноманами, которые принялись подсчитывать количество павших волею режиссера и сценариста людей статистической забавы ради. Понятно, что в одних только голых цифрах радости мало, посему поклонники кино принялись составлять всевозможные чарты и рейтинги — самый «трупонаполненный» фильм, самый бессердечный герой и так далее. В рейтингах этих содержится немало довольно забавной информации. Так, например, знаете ли вы, что больше всего персонажей «супергеройских фильмов» — 349 — было угроблено в трилогии «Блэйд» (Blade), при этом сам Блэйд записал на свой счет

всего-то 172 фрага? А самый кровожадный из режиссеров жанра экшн — Джон Ву, суммарное количество жмуриков в трех только фильмах его гонконгского периода — «Круто сваренные» (Hard Boiled, 1992), «Пуля в голову» (Bullet in the Head, 1990) и «Наемный убийца» (The Killer, 1989) — достигло отметки 670. Однако это и близко не дотягивает до числа покойников в фильме... «Властелин Колец: Возвращение Короля» (Lord of the Rings: Return of the King, 2003)! В этой части фэнтезийной эпохи кровожадный Питер Джексон умертвил аж 836 разумных созданий, с легкостью заткнув за пояс даже таких ветеранов трупопроизводственного фронта, как Терминатор и Робокон. Следует, кстати, отметить, что при определении показателя body count учитываются только «реальные», то есть показанные на экране, жмуры. Покойники гипотетические, разумеется, не плюсятся, иначе бы во всех чартах лидировали крупномасштабные фантастические саги, в которых практикуются взрывы планет, затопления континентов и выжигания городов... Занятный результат обнаруживается при изучении годичных «трупочартов»: среднее количество кинофрагов увеличивается от десятилетия

к десятилетию. И если в 70-х годах полсотни жмуриков уже превращали картину в «карнавал жестокости», то к концу 80-х эта цифра сделалась среднестатистическим показателем умеренно брутального фильма. 90-е годы, десятилетие китча, постмодернистской иронии и повального пренебрежения жизнями киноперсонажей, завершились на средней отметке в 100 покойников, а в нынешнем десятилетии киноделы уверенно движутся к числу 150. Количественный рост показателя body count у картин, выходящих следом. Приняв подобную гипотезу, можно без труда выискать самый влиятельный в плане «жмуруувеличения» экшн-цикл последней четверти минувшего века. Им окажется трилогия о приключениях Джона Рэмбо, ветерана Вьетнама, бесстрашного суперсолдата, сверхпатриота и идеальной машины для набора фрагов. Вторая и в особенности третья части киноцикла «Рэмбо» — это идеальный образчик прямолинейного боевика с микроскопической смысловой составляющей, огромным количеством покойников, бесконечными



взрывами и перестрелками. С первой частью далеко не все так просто, однако о ней мы поговорим чуть позже. Пока же для нас важно только то, что «Рэмбо 2» был одним из самых «трупонаполненных» фильмов своего времени, а «Рэмбо 3» и вовсе ухитрился угодить в книгу рекордов Гиннеса как самая жестокая картина конца 80-х. Каково, а! Переоценить былую популярность Джона Рэмбо в нашей стране невозможно. И без того тесные залы видеосалонов буквально трещали по швам, когда владельцы решали продемонстрировать публике очередной фильм о подвигах мускулистого супербойца. Масла в огонь подливала и советская пресса, на чем свет стоит костерившая незамысловатые боевики – в двух последних частях трилогии Рэмбо бесстрашно громил советских солдат. Разумеется, эффект от критики был прямо противоположный – народ толпами шел в видеосалонные подвалы, втридорога покупал кассеты с фильмами. Подростки, насмотревшись на подвиги супергероя, сломя голову бежали в качалки, желая как можно скорее обрести горы мышц и сделаться столь же неотразимо крутыми, как и Джон Рэмбо. Взрослые дядьки восхищенно смотрели, как ветеран пачками валит супостатов,

качали головами, причмокивали и восхищенно бормотали: «Что, стервец, вытворяет!..» Плакаты с изображением Рэмбо сделались сумасшедшей ценностью, их лепили на самые видные места в квартире, с гордостью показывали приятелям и друзьям. Даже мы, девчонки, не выдерживали всеобщей истерии и тайком добавляли фотографии Сталлоне в «звездные тетрадки» к Аллену Делону и Бельмондо (нет, я не добавляла, но вот моя лучшая подруга...). Сейчас, полтора десятка лет спустя (Господи, какая же я старая!), от былой истерии не осталось и следа. Наследие «Рэмбо» основательно размазалось по поверхности современной массовой культуры: пародии, новеллизации, компьютерные игры, вариации на тему... Сам Джон Рэмбо уже давно сделался архетипом и ухитряется высунуть свой нос то из одного, то из другого произведения современного искусства. Более того, Сильвестр Сталлоне, выдержав паузу в два с гаком десятка лет, внезапно перерезал в себе режиссера, принялся извлекать из закромов фильмы, сделавшие его культовой кинофигурой, и снимать к ним продолжения. В 2006-м он уже представил на суд публики шестую часть легендарного

«Рокки», а в 2008-м планирует осчастливить вселенную фильмом «Рэмбо 4». Разве это все не повод вспомнить о героизмах американского суперсолдата, освежить в памяти общеизвестные факты, разрыть пару ящичков грязного белья и расковырять несколько шкафов с безвестными скелетами? Повод!

Самая первая кровь

Мало кто помнит, но история Джона Рэмбо началась вовсе не на киноэкранах. Путь вьетнамского ветерана к славе начался в далеком 1972 году, когда канадский писатель Дэвид Моррелл закончил работу над романом «Первая кровь» (First Blood). В весьма приличном триллере рассказывалась история «обыкновенного парня» Рэмбо, только-только вернувшегося с войны и страдающего от вьетнамского синдрома. Конфликт Рэмбо и начальника полиции города Мэдисон, штат Кентукки, выливается в кровопролитную драму – не пожелавший подчиниться приказам представителя властей парень убивает и калечит нескольких полицейских, после чего пытается скрыться в лесу. Начальник полиции вместе со своими людьми бросается за Рэмбо в погоню, но, выйдя за городскую черту, блюстители правопорядка оказываются на

родной для бывшего зеленого берета территории. Рэмбо безжалостно расправляется со своими преследователями, после чего в игру вступает Национальная гвардия и начинается настоящая война, к которой, разумеется, специально обученный для ведения боевых действий Рэмбо готов лучше, чем кто бы то ни было... Роман Моррелла появился на свет именно тогда, когда в американском обществе начиналось переосмысление кровавой Вьетнамской войны. Писатель посвятил свое произведение проблеме адаптации человека, вернувшегося с фронта; человека, обученного убивать и ненавидеть; человека, который был использован как расходный военный материал, после чего стал не нужен ни обществу, ни правительству. «Мы отправили его на войну, а он принес ее домой», – говорит про Рэмбо армейский капитан Сэм Траутмэн, бывший его наставник. И ведь действительно, их было чертовски много, молодых парней, чьи жизни исковеркала, изломала, перековала под себя та глупая и совершенно ненужная бойня. «Вы миритесь с системой, которая позволяет другим делать это за вас. А когда они возвращаются с войны, вы не можете вынести исходящий от них запах смерти...» – изрекает Траутмэн, объясняя, почему ветераны

1 Создатели фильма основательно изменили общую тональность произведения Моррелла: Джон Рэмбо в картине совершает преступления не столько из-за нервных и психических расстройств — наследия Вьетнама, — сколько из-за того, что в полицейском участке к нему отнеслись как к бесчувственному животному.

2 Огня из самых памятных сцен первого фильма – Рэмбо прыгает со скалы в лесную чащу, разгирает при падении кожу, получает многочисленные травмы, но продолжает сражаться.



Смешной Рэмбо

Фильмы о приключениях Джона Рэмбо неограниченно пародировались. Огня из наиболее смешных и отвязных пародий – прекрасная комедия «Горячие головы 2» (Hot Shots! Part Deux, 1993). В картине блестяще высмеяны сюжетные ходы и отдельные эпизоды второй и третьей части «Рэмбо». Огня из наиболее уморительных и изящных находок режиссера Абрахамса – счетчик body count, появляющийся на экране в момент наиболее жарких перестрелок, и присвоение фильму титула «самого кровавого в истории кино» после набора главным героем гигантского количества жмуров. Другие эпизоды, впрочем, также достойны упоминания – например, бесконечно прекрасный момент, когда Топпер Харли (комичный вариант Рэмбо) убивает врага, выпустив в него из лука... курицу.

Кстати, довольно забавно, что в фильме снялся Ричард Крена, исполнитель роли полковника Траутмэна. В картине «Горячие головы 2» он очень удачно спародировал своего персонажа из культовой трилогии.

становятся изгоями, вынужденными, вернувшись с войны, продолжать кровопролитные сражения с самими собой и с окружающим их миром. Неожиданный глубокий и весьма прилично написанный роман Моррелла привлёк внимание читательской аудитории. Насущная проблематика, прекрасный стиль, хороший сюжет, высокий накал действия – все это сделало произведение канадца значимым литературным событием. Нет ничего удивительного в том, что вскоре роман попал в сферу интересов кинематографистов. Однако прошло долгих десять лет, прежде чем фильм был снят и представлен на суд широкой публике. Сценарий картины «Первая кровь» (First Blood, 1982) написали Майкл Коззол, Уильям Сакхайм и Сильвестр Сталлоне. Следует отметить, что экранизация имела немало серьезных отличий от романа Моррелла. Большинство из них, согласно легенде, внес сам Сталлоне, желавший сделать Джона Рэмбо куда как более симпатичным и «правильным» персонажем, чем он был показан в книге. Из-за этих сценарных несоответствий, кстати говоря, от роли Сэма Траутмэна отказался легендарный американский

актер Кирк Дуглас. «Слишком слащаво», – констатировал актер-ветеран. Итак, по сюжету первой части картины, ветеран Вьетнама Джон Рэмбо попадает по обвинению в бродяжничестве в лапы полиции небольшого американского городка. Каждый второй из этих полицейских – натуральный садист и, разумеется, садистские свои наклонности они удовлетворяют, истязая Рэмбо. Огорчившийся подобным беспределом ветеран Вьетнама раздает копам затрещины и убегает в леса, откуда и начинает партизанскую войну. Основательно поджарив негостеприимный городок и покалечив начальника местной полиции, Рэмбо сдается Траутмэну (ставшему в фильме почему-то полковником) и отправляется ожидать продолжения картины в тюрьме. Главное отличие сюжета картины от романа – поведение и участь Рэмбо. В книге ветеран Вьетнама безжалостно убивает на него добровольцев, тогда как в фильме он значительно более миролюбив и гуманен. Кстати, вы будете смеяться, но, возвращаясь к теме подсчета жмуров, следует признать: body count фильма равен еди-

нице (судьба трех офицеров, въехавших в припаркованную машину, неизвестна). В романе покойников было значительно больше – Рэмбо не церемонился со своими врагами. Кроме того, в конце книги главный герой погибает, убитый своим же наставником Траутмэном, в фильме же Рэмбо, произнеся в меру пафосный диалог об ужасах поствоенного бытия, отдается на милость властям. Существовала, кстати, еще одна версия концовки, в которой герой Сталлоне совершает самоубийство, однако после тестового показа фильма с таким финалом, зрители назвали его слишком тяжелым и депрессивным, и создатели картины сделали выбор в пользу более миролюбивой развязки. Бюджет фильма «Первая кровь» составил четырнадцать миллионов долларов. Эти деньги не канули в бездну – в одном только американском прокате картина собрала почти пятьдесят миллионов, сборы же по всему миру составили крайне солидную сумму в сто с четвертью миллионов. Фильм ждал не только финансовый успех – его весьма высоко оценили и кинокритики, весьма лестно приняли журналисты. Режиссер Тед Котчэфф снял

1 Вот этот парень, который в красивом акробатическом кульбите вываливается из вертолета, и есть единственный враг Джона Рэмбо в первой части картины.

2 Из-за этой сцены многие слабые нервные и впечатлительные люди покидали кинотеатры во время премьеры «Первой крови». Без всякой анестезии, без специальных инструментов, в условиях антисанитарии Джон Рэмбо обычной иглой зашивает рваную рану на своем плече.

3 А вот и полковник Сэм Траутмэн, собственной персоной. Моррелл вспоминал, что назвал его Сэмом не случайно. Имя Траутмэна – намек на Даяю Сэма, персонаж-фигурант образа США. И когда полковник говорит, что это он сделал Рэмбо, Моррелл невольно восклицает на то, что сотни и тысячи таких людей сделал не кто иной, как сам Даяя Сэм.



очень приличный боевик, которому самой судьбой было суждено войти в жанровый пантеон. После фильма «Первая кровь» сюжет о противостоянии героя-одиночки и неповоротливой, но безжалостной машины псевдоправосудия стал одной из наиболее популярных тем боевиков. Действительно, картина Котчеффа имела множество различий с романом Моррелла, но вряд ли это можно считать ее недостатком. Взяв за основу произведение канадского писателя, Котчефф снял свой собственный фильм о проблемах поствоенного синдрома и неуправляемого насилия со стороны государства. Фильм получился чрезвычайно зрелищным и вполне умным. За что, вне всякого сомнения, его создателям честь и хвала. Однако, создав коммерчески успешную картину, Котчефф обрек ее на обрастание продолжениями. А продолжения, как известно, весьма редко бывают хорошими, что частенько (ой, частенько!) наносит непоправимый вред репутации оригинальной картины.

Кровообращение

В вышедшем на экраны кинотеатров в 1985 году фильме «Рэмбо: первая кровь. Часть II» (Rambo: First Blood Part II)

количество насильно упокоенных персонажей равнялось шестидесяти семи. Количественный скачок был неслучаен: создатели решили отправить Джона Рэмбо туда, где бы он чувствовал себя привычнее всего – на войну. Ветеран, разумеется, не преминул воспользоваться подвернувшейся возможностью и набил с полсотни фрагов.

Сюжет незамысловат: Джона Рэмбо, коротающего свободное время в тюрьме строгого режима, Сэм Траутман уговаривает отправиться во Вьетнам, дабы отыскать там томящихся в неволе американских военнопленных. Ветеран с блеском справляется с поставленной задачей и даже спасает одного из пленных, однако вскоре выясняется, что военному начальству успех Рэмбо не по нраву, и что ожидали они совсем иного исхода операции. Супербойца неосмотрительно бросают во Вьетнаме одного, в результате чего он устраивает небольшую войну, истребляет уйму вьетнамских боевиков и их советских союзников, курочит кучу военной техники и построек, самостоятельно спасает всех заложников и возвращается в США. Хэппи-энд. Единственное, пожалуй, за что можно похвалить вторую

часть «Рэмбо», – кропотливая и тщательная постановка боевых сцен и впечатляющие пиротехнические эффекты. Все остальное, начиная с сюжетной линии и заканчивая диалогами и характерами персонажей, основательно пропитано душком маразма. Созерцать происходящее на экране вдвойне обидно, если припомнить цитату из романа Моррелла, принадлежащую, кстати, самому Джону Рэмбо: «Только в плохих кинофильмах взрывают бензобаки обычными пулями». Во второй части картины взрывают не только бензобаки и не только пулями...

В фильме, кстати, присутствует одна из наиболее идиотских романтических сцен в истории жанра. Неожиданно влюбившаяся в Джона Рэмбо девушка-связная просит взять ее с собой в Америку, ветеран соглашается, барышня ликует, и через мгновение ее срезает вражеская пуля. Рэмбо, понятно дело, психует и начинает набирать фраги с удвоенным рвением. Вы будете удивлены, узнав, что сценарий ко второй части картины писали Сильвестер Сталлоне и... Джеймс Кэмерон! Да-да, отец «Терминатора» и «Чужих» приложил руку к созданию и этого произведе-

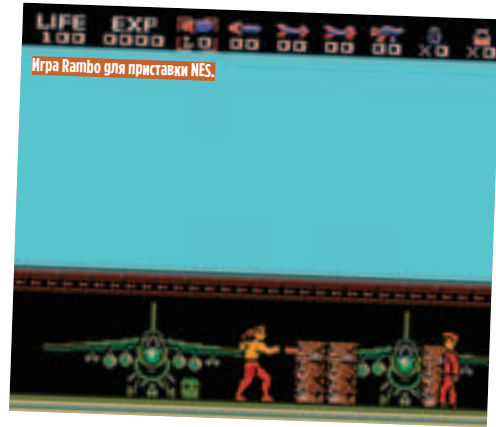
ния. Впрочем, винить классика жанра бессмысленно: он предоставил лишь первый вариант сценария, который затем основательно «улучшил» Сталлоне. Кэмерон впоследствии вспоминал, что от него в конце концов остался только «экшн», все же остальное (Джеймс тактично назвал это «политикой») – плоды трудов Сталлоне.

Однако ж, мы тут смеемся, а ведь второй «Рэмбо» считается одним из самых успешных фильмов своего времени. Несмотря на то что кинокритики основательно потоптались по нему в рецензиях и отзывах, «Рэмбо: первая кровь. Часть II» при бюджете в 44 миллиона долларов собрал в одних только США 150 миллионов. Еще столько же принес зарубежный прокат. Кроме того, фильм ухитрился получить номинацию на «Оскар» (в сугубо технической, впрочем, категории – звукомонтажной). «Оскара» фильм не отхватил, однако собрал солидный урожай другой кинопремии – «Золотой малины», вручаемой за наименее удачные достижения в области кинематографа. Почетные трофеи получили: Сталлоне, за исполнение роли Рэмбо, авторы песен, сценаристы и продюсер фильма.

1 Вояки из Национальной гвардии фотографируются на фоне завала, в котором, как они глумятся, погиб Джон Рэмбо. Режиссер Котчефф неувкусно указывает на разницу между этими «вояками на полставки» и вернувшимися с кровавой войны ветеранами. Первые, будучи полезны Дяде Сэму, вполне успешно существуют в рамках устоявшейся системы, вторые же — отработанный и бесполезный материал.

2 Сагиствующий советский лейтенант Паговский.

3 Кстати говоря, первоначальный вариант сценария фильма «Рэмбо 2» гласил, что Джон Рэмбо будет уничтожать Вьетнам не в одиночку, а вместе с молодым напарником. Роль этого напарника должен был исполнить Джон Траволта. Однако Сталлоне заартачился и повелел выбросить юного компаньона из сценария.



1 Не испытывающий особого уважения к высоким технологиям Джон Рэмбо расстреливает дорогостоящую компьютерную технику. В этой сцене актер стреляет холостыми, а взрывы осуществляются за счет десятков пиротехнических устройств.

2 Трогательная концовка – Рэмбо, уходящий вглубь. Он еще не знает, что несколько лет спустя жаждными вокассовыми сборов создателями цикла будет направлен на войну в Афганистан.

3 В третьей части Рэмбо зарабатывал деньги для монастыря, участвуя в боях без правил. Печаль и скорбь пришли в монастырь, когда главный источник финансирования уехал воевать.

4 Еще один советский воюка-сагист. По иронии судьбы, СССР вывел свои войска из Афганистана через несколько недель после начала показа фильма.

Время шло, веяния в мире кинематографа постепенно менялись. Глуповатые патриотичные герои, пачками валяющие врагов государства, постепенно переставали пользоваться популярностью у зрителей. Жанр экшн ожидали большие перемены, которые, собственно, и произошли в июле 88-го, когда Мактирнан выстрелил «Крепким орешком», на долгие годы канонизировав новый типаж главного героя боевика. Запах перемен невозможно было не почувствовать, однако Сталлоне и компания его почему-то не уловили. 25 мая 1988 года на большие экраны вышел фильм «Рэмбо 3» (Rambo III), создатели которого приложили все силы, чтобы достичь невиданных доселе высот в кинематографическом кретинизме. Джона Рэмбо, ушедшего от греха подальше в монастырь, убеждают вновь вернуться на поля сражений. В Афганистане коварные советские воюки-сагисты взяли в плен полковника Траутмэна, вооруженные силы США выручить его не в силах, спасти боевого дедушку может лишь Рэмбо. И он, само собой, спасает, уничтожив между делом добрую треть советского воинского контингента. Жмуров в третьей части

несколько поприбавилось – на этот раз отдали Богу душу 108 персонажей. Увеличился также объем пиротехнических эффектов. Но вот все остальное... Сюжет окончательно и бесповоротно ухнул в пучины ура-патриотического маразма, объем пропагандистского киселя превысил все мыслимые и немыслимые пределы; от каждого кадра, каждого эпизода на километры несло махровым самоплагиатом. Искушенный американский зритель, искренне веривший, что цикл о Джоне Рэмбо будет хоть как-то эволюционировать, воспринял фильм довольно прохладно. Кинокритики же и вовсе превратили его в объект насмешек и устроили негласный конкурс «кто лучше разгромит». Солидный бюджет в 65 миллионов долларов в американском кинопрокате так и не окупился. Сталлоне и продюсеры недоуменно чесали затылки и пытались сообразить, как же так получилось, что зритель внезапно оказался куда как умнее, чем они рассчитывали. Помощь подоспела оттуда, откуда ее никто не ждал, – фильм совершенно внезапно собрал огромную кассу в Европе. Суммарный мировой доход картины составил 189 миллионов. Создатели фильма вздохнули спокойно, сто раз перекрестились и от греха подальше

засунули франшизу в долгий ящик. Но два десятка лет спустя Сильвестр Сталлоне, соскучившийся по образу бравого воюки, решил воскресить киноцикл. В мае 2008 года мы увидим фильм «Джон Рэмбо» (John Rambo), четвертую часть экшн-эпопеи. На этот раз суперветеран отправится в Бирму, где должен будет отбивать из рук воюк-сагистов христиан-миссионеров. В конце весны 2007 года в Сети появился трейлер будущего фильма. Он, как, впрочем, и положено трейлеру блокбастера, выглядит весьма прилично, содержит массу приятных сцен и ярких эпизодов. Будем ждать?

Сынки и пасынки

К тому моменту, как киноцикл «Рэмбо» сделался коммерчески успешным, канадский писатель Дэвид Моррелл уже успел позабыть о литературных сантиментах и решил, что главной целью его жизни является пополнение собственного банковского счета. Потому Моррелл не особенно протестовал, когда ему предложили написать новеллизации второго и третьего фильма киносериала. Ничего особенного произведения не представляли и являли собой образчики типичной коммерческой литературы, призванной сопровождать «материнские» кинокартины.

С сентября по декабрь 1986 года на телеэкранах шел анимационный сериал «Рэмбо и Силы Свободы» (Rambo and the Forces of Freedom). Мультфильм был рассчитан исключительно на детей, поэтому Джон Рэмбо был представлен славным парнем, вполне излечившимся от тяги к убийствам и полностью забывшим о своем вьетнамском синдроме. В шестидесяти пяти эпизодах мультипликационного цикла наш супергерой вместе со спецгруппой «Силы Свободы» путешествовал по миру и поколочивал Вселенское Зло. Почитатели франшизы остались анимационным сериалом крайне недовольны, детишки же не обнаружили в нем ничего такого, что смогло бы надолго привлечь их внимание. Посему, перестав пользоваться интересом у зрительской аудитории, «Рэмбо и Силы Свободы» закрылись после первого сезона. В киберпространство Джон Рэмбо вторгся в далеком 1985 году, когда специализировавшаяся на «игроизациях» блокбастеров компания Pack-In-Video закончила работу над игрой Rambo для платформы MSX. В этой забавной игре нам предстояло стать бесстрашным ветераном, вооружиться до зубов и отправиться нести мир и демократию во вьетнамские джунгли. Игроку

3



Интерактивное текстовое приключение Rambo: First Blood Part II.

stand by... Insertion minus 60 seconds.
The jet slices through twisting canyons, hugging the earth's contour
stand at the door, ready to jump.
It all comes back. The day Trautman, your former commanding officer,
you from prison and put you under the authority of some government
Paradock. Flown to Thailand, you were briefed, told to memorize your
fitted with weapons, and flown under the cover of darkness back to t
Badlands.
Five, four, three, two, one... Jumper away.
You drop through the dark sky, diving towards hell.
YOUR NAME: JOHN RAMBO
CODE NAME: LONE WOLF
SERIAL NUMBER: 0352760162

4



Rambo III для Sega Genesis.



все происходящие события демонстрировались в перспективе от третьего лица, наблюдать за плоскими боевыми действиями приходилось с высоты птичьего полета.

В том же 1985-м компания Mindscape выпустила разработанную парнями из Angelsoft (те читатели, которые разбираются в «винтажных» играх, уже, думаю, улыбнулись) игру Rambo: First Blood Part II. Предназначалась эта игра для PC и являла собой... интерактивное текстовое приключение. Да-да, вы не ошиблись. Компания Angelsoft, специализировавшаяся на переделывании популярных фильмов и книг в interactive fiction, создала на основе brutalного блокбастера приключенческую игру. Ничего, в целом, сверхъестественного Rambo: First Blood Part II не представляла, однако отдельные логические задачи заставляли задуматься. Ну и, конечно, убийство врагов с помощью вводимой с клавиатуры команды SHOOT – это был незабываемый опыт для всех почитателей молниеносного киноцикла.

Вышедшие в 86-м одноименные игры Rambo: First Blood Part II для консоли Sega Master System и компьютерных платформ Amstrad CPC, Commodore 64 и ZX Spectrum отличались друг от друга преимуществен-

но графикой и представляли собой довольно тривиальные шутеры, выполненные в изометрической проекции. В конце 1987 года увидела свет игра Rambo для восьмидесятибитной NES. Разработала ее и издала небезызвестная компания Acclaim. Сюжет игры довольно близко следовал событиям второй части фильма и давал возможность побывать в шкуре Джона Рэмбо, разыскивающего в джунглях Вьетнама заложников. Особого шарма этому экшн-платформеру добавляли приключенческие элементы. Так, например, можно было вести диалог с ключевыми персонажами, выбирая одну из двух представленных реплик. Причем первая реплика, как правило, вела к дальнейшему развитию сюжета игры, вторая же была просто забавной шуткой. Скажем, в самом начале, когда полковник Траутман убеждает Рэмбо принять участие в розыске заложников, можно отказаться, выбрав вариант ответа: «Я и в тюрьме себя чувствую неплохо». На что полковник закономерно сообщает, что игра не начнется, пока вы не сообразовали принять его предложение. В целом же игра была довольно симпатичной и позволяла игроку вдоволь покуражиться, умиротворяя разнобразных противников (среди которых наблюдались змеи,

плотоядные осы, летающие черепа и вражеские солдаты) с использованием внушительного арсенала всевозможного оружия. Помимо, собственно, выполнения основной миссии, игроку приходилось нередко помогать местному мирному населению – например, разыскивать и спасать от кровожадного паучка потерявшуюся в пещерах девочку. Выпущенная в 88-м году компанией Taito Corporation игра Rambo III оказалась, в отличие от своего кинематографического тезки, вполне приличным экшном. Вооруженный до зубов Джон Рэмбо бродит по изометрическому Афганистану, утилизирует врагов и собирает полезный скарб. Отдельные сцены игры выполнены весьма занятно и даже реалистично – так, например, наш герой может прикрутить к своей пушке глушитель и убирать врагов, не привлекая внимания всех солдат в округе. В последней своей части Rambo III превращается в brutalный рельсовый шутер. На этом, собственно, игры по «рэмбовской» лицензии заканчиваются. Однако не стоит забывать, что совершенно безумное количество развлекательных продуктов, не имевшее в названии пяти волшебных букв, появлялось на

свет под влиянием кинотрилогии. В конце 80-х свет увидело огромное количество игр, в которых главному герою – могучему супергерою-одиночке, вооруженному до зубов, крутому и беспощадному – приходилось зачищать заполненные врагами джунгли-пустыни и освобождать томлящихся в заточении заложников. По сей день в мире компьютерных игр Джон Рэмбо является одним из наиболее востребованных архетипов. Так, например, великий и прекрасный Хидео Кодзима, батюшка небезызвестного цикла Metal Gear Solid, признавался, что, создавая Снейка, он вдохновлялся подвигами Рэмбо. Отсюда и многочисленные аллюзии на кинотрилогию, без труда обнаруживаемые в различных частях MGS. Вполне возможно, что выход очередного фильма о похождениях Джона Рэмбо вызовет всплеск новой волны интереса к безжалостному ветерану. Может, появятся и выполненные на современных движках игры, посвященные подвигам супербойца. Мы в них с удовольствием поиграем. Все-таки, несмотря ни на что, жмуrows Джон Рэмбо умеет готовить как никто другой, и помочь ему в этом священном действе – большое удовольствие для любого геймера. И большая честь. **СМ**

Мобильный Рэмбо

В ноябре 2005 года Джон Рэмбо пробрался на экраны мобильных телеэронов. Игра Rambo on Fire какой-то сверхъестественной оригинальностью не блистала, но представляла собой довольно крепкий и симпатичный боевик, выполненный в лучших традициях нежно нами всеми любимой шестнадцатидесятибитной эры. Джону Рэмбо предстоит на нескольких уровнях схватиться с кровожадными террористами. В старой доброй изометрии отважный ветеран разносит в щепки здания и всевозможные сооружения, уничтожает живую силу врага и собирает разбросанные по уровням денежные средства, на которые впоследствии покупает более мощные демократизаторы. Графика довольно симпатичная, чего, увы, не скажешь о звуковом оформлении, вызывающем в памяти даже не восьмидесяти, а тоскливые времена PC Speaker'ов. В общем, Rambo on Fire – довольно милая игрушка, которую иметь в своем мобильном телефоне должен каждый правоправный рэмбофил. Для всех остальных – по желанию.

Остановите мгновение!



20-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

PowerColor

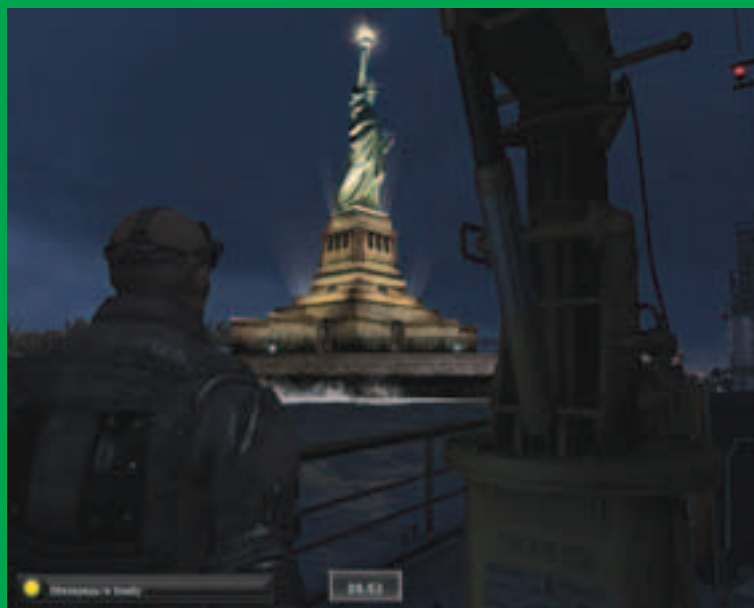
Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовыходом).

ПОБЕДИТЕЛЬ СЕМНАДЦАТОГО ЭТАПА

Андрей,
elenberg_2006@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO



«Сэм Фишер мог бы не успеть обезвредить бомбу, засмотревшись на такую красоту! Мое достижение – я прошел Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent и увидел это!!!»



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 15 июля 2007 года.

Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновение №20»

ГОНОЧНЫЙ КОНКУРС

Конкурс проводился совместно с компанией Electronic Arts. Участникам предлагалось ответить на несложные вопросы о сериале Need for Speed.

1-е место

Евгений Михайленко Челябинская область

Приз: Xbox 360, игра Need for Speed Carbon и футболка

2-е место

Алексей Ермолаев Красноярский край
Андрей Мазнев г. Киев

Приз: коллекционная версия Need for Speed Carbon (PC) и футболка

3-е место

Андрей Мисюк	г. Калининград
Константин Мантов	Ленинградская обл.
Максим Лагойкин	г. Гомель
Антон Глебский	г. Иркутск
Артём Зернин	г. Пермь
Максим Зайцев	г. Псков
Наталья Гаврилова	г. Москва

Приз: Need for Speed Carbon (PC) и футболка



ИТОГИ МОТОКОНКУРСА

МЫ ПОДВОДИМ ИТОГИ КОНКУРСА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ-ГОНЩИКОВ, КОТОРЫЙ ПРОВОДИЛСЯ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ МОТОСАЛОНА «ПАНАВТО».

ПРИЗ: МОПЕД-СКУТЕР
BAOTIAN BT49QT-18

ПОБЕДИТЕЛЬ:
МАКСИМ ЗАХАРОВ,
РОСТОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

**ПРИЗ ПРЕДОСТАВЛЕН
МОТОСАЛОНОМ «ПАНАВТО»**



ПАНАВТО

Квадроциклы
Гидроциклы

Мотоциклы
Скутеры

г. Москва, 2-я Звенигородская ул., д. 13
Тел.: (495) 780-55-55
www.panavto-yamaha.ru

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Алексей Безнуртов за самый широкий охват темы и самое познавательное письмо номера.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас расширить «Банзай». Все, уже расширили, и эту тему мы закрываем на ближайшей паре-тройку лет. Лучше напишите, о чем еще вы бы хотели узнать на страницах самой японской рубрики журнала.

ПИСЬМО НОМЕРА

Алексей Безнуртов,
klaiman@mail.ru

Привет, СИ!
Захотелось написать о наблюдениях. А именно о том, как игры появляются в рекламе. Да-да, именно игры в рекламе, а не наоборот. Дело в том, что уже очень давно я наблюдаю ситуации, когда игры используются в продвижении товара. Началось все с того, что в эфире местного телевидения города Магадана, в котором (городе) я жил некоторое время назад, я узрел рекламный ролик какой-то АЗС. Возмущение вызвало то, что ролик был смонтирован из сцен вступительной CG-заставки Need for Speed Underground. Да еще и под музыку известной группы. Конечно же, нелегально. А почему не Burnout? Ах, там машинки разбивают...
А через некоторое время по тому же самому каналу крутили рекламу мебельного салона. В главной роли — угадайте кто? Героиня квеста Runaway, имени которой я, увы, не знаю... Она весело припевала сочиненную рекламоделами песенку, подмигивая зрителю своими двухмерными глазами. Опять-таки, прошу заметить, нелегально подмигивая. Вряд ли владельцы мебельного салона за-

ключали договоры с создателями игры. Еще б Атруса на сбыт автомобилем поставили, ну, или, в крайнем случае, Кэйт Уолкер... Потом я долгое время колесил по стране. И во всех городах видел что-либо подобное! Город Курганинск, Краснодарский край, местный рынок, лоток с пиратскими DVD-дисками. На одном из лотков лежит диск с заголовком «Учимся кун-фу на дому без вреда для соседей» или что-то в этом духе. На обложке в своей фирменной позе «журавль» гордо красуется полицейский Лэй Вулонг, один из персонажей Tekken!!! Караул! Хорошо, хоть не Мокудзин...
Город Прохладный, Кабардино-Балкария. Опять-таки рынок, вещевые ряды. Проходя по одному из них, наткнулся на крупное изображение Касуми из Dead or Alive с подписью внизу: «Элитное спортивное женское нижнее белье». Ужас!!! Давайте еще портрет Клауда в парикмахерских повесим. Вот, мол, как наши парикмахеры могут!
Город Лоо, находится рядом с Сочи. Обычная улочка рядом с центром города. Лето. В это время года здесь всегда продают надувные круги (наверняка одноразовые) и другие вспомогательные плавсредства китайского произ-



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

НЕ ВЫРАСТИ ИЗ ИГР

Уважаемые господа! Мое письмо адресовано скорее не редакции, а молодому человеку по имени Артем Шалаев. Видимо, очень молодому. Хочу его успокоить — из игр вырасти невозможно. Да, я видел, что представители редакции отвечали на письмо Артема, но журналисты — они профессионалы, а им свойственна субъективность. Как человек, не имеющий никакого отношения к гейминдустрии, еще раз повторю — вырасти из игр невозможно.
Перейду к фактам. Мне 37 лет. Тридцать семь. На самом деле — это очень много. Я состоявшийся-

ся человек, у меня отличная семья, хороший дом, я занимаю невысокий, но очень почетный руководящий пост в том бизнесе, где подвизаюсь. Тем не менее это ничуть не мешает мне играть и любить игры. Причем я не тот, кого вы назвали бы казуальным игроком, а скорее, ближе к хардкорному, как принято говорить. То есть, я внимательно слежу за игровым миром в целом и всегда отдаю должное новым и качественным проектам. Для полноценной игры пришлось, конечно, собрать полный комплект консолей, а вот на PC, к сожалению, не играю — для меня исключительно рабочий инструмент, у меня даже нет на-

стольных компьютеров, только ноутбуки. Ну, немножко лукавлю — на жестком диске всегда есть копия Transport Tycoon, это уж простите. Вырвалась фраза — «отдаю должное новым проектам». Тоже не совсем верно. Сейчас, в 2007 году, я заигрываюсь в Final Fantasy VII, поскольку пропустил в свое время. В общем, написал достаточно, чтобы пояснить, что возраст моей любви к играм не помеха.
Что касается семьи, то моя супруга обожает игры, правда, сама почти не играет (хе, вспомнил ее за LocoRoco!), но очень любит смотреть, как играю я, для нее это нечто вроде интерактивного кино, где режиссеру позволительно да-

вать советы. Статья семейного бюджета, посвященная расходам на игры довольно велика, и никто по этому поводу не рыдает. Возможно, мне повезло.
Это еще не все. Моему отцу, как легко можно представить, сейчас за 60. Шестьдесят. Он играет с не меньшим удовольствием, чем я. Конечно, сложные и комплексные игры ему не по зубам, но вот Prince of Persia: The Sands of Time или там God of War он разобрал по косточкам. И предпочитает проводить время за игрой, нежели перед телевизором. А ведь он тоже работает, у него супруга — моя мама, большая собака и большой дом, за которым нужно следить. Ма-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Выйдет ли GTA IV на PS2? Если да, то когда?

Нет, не выйдет. GTA IV разрабатывается специально для консолей нового поколения, и огромные объемы данных этой игры физически невозможно хранить и обрабатывать на устаревших консолях.

Выйдет ли Assassin's Creed на PC?

Официальная позиция издателя такова: «да, выйдет, но несколько позже. Подробности о запуске Assassin's Creed для PC будут объявлены дополнительно». Пока разработчик занимается версиями для PS3 и Xbox 360.

Выйдет ли Lineage 3?

Хотя игра формально не была анонсирована, можно не сомневаться: рано или поздно она доберется до прилавка. Недавно, кстати, разгорелся скандал с кражей исходного кода Lineage 3 — по всей видимости, игру пока держат в секрете.

НАСТУПИЛО ЛЕТО, ПОРА ЗАТИШЬЯ В НАШЕЙ ИНДУСТРИИ. ИГРЫ НЕ ВЫХОДЯТ, АНОНСЫ НЕ ГРЕМЯТ, ЧИТАТЕЛИ НЕ ПИШУТ. И ТОЛЬКО РЕДКАЯ РЕДАКЦИОННАЯ ПОЧТА ПОМОГАЕТ СКОРОТАТЬ ДОЛГИЕ ИЮЛЬСКИЕ ВЕЧЕРА В ОФИСЕ, А НЕ БРОСИТЬ ВСЕ И НЕ УЙТИ НА ПЛЯЖ. В ЭТОТ РАЗ ПИСЬМА ОСОБЕННО ИНТЕРЕСНЫЕ, А ПРИЗОВАЯ ПОДПИСКА УЖЕ, КАЖЕТСЯ, В ТРЕТИЙ РАЗ ОТПРАВЛЯЕТСЯ НАШЕМУ ПОСТОЯННОМУ ЧИТАТЕЛЮ АЛЕКСЕЮ БЕЗНУТРОВУ. ПОЗДРАВЛЯЕМ АЛЕКСЕЯ И ПРИЗЫВАЕМ ВСЕХ ОСТАЛЬНЫХ БРАТЬ С НЕГО ПРИМЕР. БОЛЬШЕ ПИСЕМ, ХОРОШИХ И РАЗНЫХ!

водства. Среди надувных крокодилов и опять же надувных мини моторных лодок красуется динозаврик Йоши, непонятно как попавший в эту дурную компанию. Оригинально, ничего не скажешь! Надеваем спасательный Йоши-круг на пояс, и мы почти как Марио верхом на динозавре! А надувной Лары Крофт у вас нет? Кошунство!

И так постоянно! Нелегальное использование персонажей игр — направо и налево! Главгерой Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter на обложке DVD-сборника «Огнестрельное оружие»; музыка из Burnout в рекламных роликах Кабардино-Балкарского телевидения; Сора с Дональдом и Туффи в Краснодаре на вывеске какой-то закуской...

А в одной передаче (не буду говорить какой) на канале CTC регулярно можно услышать композиции из Final Fantasy IV, VI, VII, Splinter Cell Chaos Theory, Chrono Trigger, Chrono Cross, Return to Castle Wolfenstein (эту вообще на любом канале могут прокрутить), на ОРТ в передаче о подростковом насилии звучала музыка из Final Fantasy X. Более подходящую игру выбрать не могли? И все в таком же духе... На центральных каналах права на использование музыки, может, и оформили, а вот все остальное — пример бесстыдного воровства лицензированного продукта. Обидно.

ВРЕН \\ Это полный ужас, кошмар и ахтунг. Я больше скажу — тут недавно для серии книг по мотивам Warcraft наши издательницы позаимствовали иллюстрацию из Medieval 2: Total War. А одна из писательниц взяла сюжет The Legend of Zelda: Ocarina of Time, сочинила на его базе фэнтезийный роман и выдала это за свое собственное оригинальное произведение.

На самом деле это даже не вполне плагиат. Все проще. Когда человеку нужна иллюстрация или мелодия, он выходит в Интернет, запускает Google ищет разные клевые картинки. Потом находит подходящую, выкачивает и использует. Он и понятия не имеет, кто такая Касуми и что такое Dead or Alive. С большой степенью вероятности это просто ничья картинка, бесплатно выложенная в Сети. У нее, конечно, есть какой-то автор, но почти наверняка ему наплевать. Но иногда — очень редко — картинка кому-то принадлежит. Nintendo, скажем, или Square Enix. То же происходит и с музыкой. Редактор, готовящий передачу, находит MP3 в Интернете, прослушивает и, если она ему нравится, использует. Не задумываясь даже об авторских правах. А специально геймеров никто привлечь не пытается.

сг \\ О, чёрт! Йоши! За что-о-о!! А если серьезно — ничего уди-

вительного. Это все эхо такого же отклика на популярность, как кроссовки Adidas или флакончик духов Shanel №5 на любом из богом забытых рынков нашей Необъятной. В каком-то смысле можно даже радоваться — игры прорвались «в народ». И если три года назад на рекламном щите одного кафе в центре города Лара Крофт красовалась лишь потому, что в фильме ее сыграла Анджелина Джоли (цените сочетание со слоганом: «Пойдём? Чайку попьём!»), то теперь бравой расхитительнице гробниц подобная «маскировка» уже не нужна. И, кто знает, не появится ли еще через пять лет на том же щите столь популярная сегодня актриса лишь из-за того, что когда-то исполнила роль САМОЙ ЛАРЫ КРОФТ?

ЗОНТ \\ Ладно, когда воруют по глупости, не зная, откуда взялась та или иная иллюстрация. Хуже, когда для оправдания воровства человек придумывает целую идеологию, мол, я весь из себя свободный и независимый, я против системы, могу воровать, что хочу. Вот это по-настоящему противно. Пользуясь случаем, анонсирую выпуск «Обратной связи» в следующем номере с письмом от всамделишного, идейного и принципиального пирата. Не пропустите!

ма, кстати, иногда ворчит, но в целом ничего против игр не имеет. Ну что, убедил?

Но мне кажется, молодого человека беспокоит несколько иное. Что там дядя, это его личные проблемы, а вот иногда проскакивает страх «утратить вкус халвы», если вы позволите мне так выразиться. Страх потерять удовольствие от тех игр, которые радуют сейчас и здесь. Тут можно сказать одно — в мире нет ничего вечного. Как говорят в Китае, новые птицы — новые песни. Есть множество платформ и жанров, которые вы еще не изведали, поверьте, там масса интересного, только никогда не замыкайтесь на том, что есть сейчас.

Ищите новое. И тогда вы никогда не вырастите из игр. Только ради бога, не идите в игрожурналисты! Они — циники, и вот им-то игры надоедают со временем хуже горькой редьки! Это шутка, конечно, но шутка со смыслом. Удачи вам.

Сергей Соколов,
renar@rambler.ru

сг \\ Отличное, просто отличное письмо! Как истинный субъективный циник — снимаю шляпу.

ЗОНТ \\ Плохие, средненькие и даже «просто хорошие» — да, надоедают. А лучшие хиты на все времена, наоборот, начинаешь

ценить по-новому. Это я вам как циник говорю.

ВАСЯ, МЯСО И ДЕРЕВНЯ ПОПКИНО

Здравствуй! Хотел бы я основательно поспорить с Дмитрием Федьковым, чье письмо было опубликовано в седьмом номере. Товарищ, видимо, племянник Джека Томпсона, предположил красивый финал истории некоего отдельно взятого индивидуума, большого любителя Manhunt от Rockstar. Мол, поиграл человек в вышеназванный проект и пошел, простите, всех мочить. Так не бывает, дорогой Дмитрий.

Что жать от Valve в ближайшее время?

Очередного обновления движка Source, приуроченного к выходу Half-Life 2: Episode Two. Выход запланирован на эту осень. И, если вас интересует Half-Life 3, то нет, такой разработки сейчас не существует.

Будет ли обновленная PSP?

На сегодняшний день о возможном выпуске редизайна PSP нет никаких сведений. Хотя в Сети то и дело всплывают слухи о новой версии консоли, Sony постоянно их опровергает, заявляя, что они не имеют под собой никаких оснований.

Почему в магазинах есть только PS2, а GameCube нету?

Во-первых, «Большая N» полностью переключилась на производство Nintendo Wii, которая с успехом заменяет GameCube и отлично проигрывает его диски. Во-вторых, «Кубик» в России официально не запускали, а Wii — запускали. И в самом деле, сейчас покупателю разумнее потратиться на Wii, чем искать устаревший и «серый» GameCube.



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН+ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение — в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве — 14 дней,

в Московской области — 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

РМ Телеком

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 10(235), СТРАНИЦА 01

Ну что тут скажешь? Константин, определенно, прав: боги не ожидают горшки. Более того, мы подозреваем, что по первому требованию бога горшок будет ему незамедлительно поднесен, но фраза, которую Врен хотел изложить на бумаге, была другой: «не боги горшки обжигают».



Кто виноват?

Константин «Ожидатель горшков» 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.



Человек совершает убийства и насилия, только если его собственная психика не преподносит это как нечто из ряда вон выходящее. Даже если подросток 12-14 лет проводит время за жестокими стрелялками и на День рождения получает от друзей Manhunt, то это совершенно не означает скорое пополнение в местной тюрьме и на кладбище. По данным социологов, в Америке самое большое количество детей с умственными расстройствами. Так что удивительно

в иногда всплывающих сообщениях об очередной пальбе «из шотгана, как в GTA»? ЧП, подобные этому, имеют место быть, чего уж тут греха таить. Но много ли таких случаев мы слышали в России? Вот-вот. С уверенностью говорю, они есть и здесь. Просто здесь нет адвоката, кто хочет раскрутить свое имя, приписывая абсолютно всем преступлениям, происходящим ежедневно, связь с игровыми проектами или какими-то конкретными издательствами. По ту сторону океана свирепствует жалкий и убогий (в прошлом) адвокат Томпсон, человек, уже наживший за чужой счет популярность, о которой он раньше и мечтать не мог. И действительно, ну кто, скажите мне, хорошо знал фамилию Абрамович, пока тот не купил футбольную команду? И много ли людей сейчас в РФ или в Англии, кто ее не знает? Подозреваю, что только прирожденные танкисты... Так что Мистер Томпсон просто вовремя скумекал, как именно надо делать PR. Зато теперь к «борцу за правое дело» прислушиваются особо не ведающие в игровой тематике люди, чем очень умело пользуется мистер «ненавижу Рокстар».

Так вот, возвращаясь к теме разговора, даже некрепкая моральная база подростка вполне в состоянии понять, что можно и что нельзя, когда дело касается таких крайностей, как увечья и убийства. В тинейджерском возрасте очень хочется быть взрослым, и поэтому приобретаются сигареты или алкоголь, но неужели среднестатистический нормальный или не очень подросток возьмет топор и выйдет на улицу? Есть случаи беспочвенных убийств и у нас, но ведь какой-то процент дебилов присутствует в каждой нации, городе, селе... Только в том-то и дело, что таким людям Manhunt и GTA не нужны, не считаете? Для примера: деревня Попкино, Московская область. Папа купил Васе PS2 и Manhunt. Вася поиграл и сказал папе спасибо. Папа попросил сына пойти и нарубить дров на зиму. Вася обиделся, он хотел еще поиграть и решил разобрататься со всеми «еще круче, чем в игре». Вася нарубил на зиму мяса... Смешно? Абсурд? А ведь именно так получается по логике Том-

псона и Дмитрия, не находите? Да что там говорить. Я сам — геймер со стажем. За плечами куча разных «Мэнхантов», GTA и иже с ними. Ножи никто и никогда у нас дома не прятал, на даче топором орудуя по дереву и деревьям, а не по семье, ну и дальше все в таком духе... При этом, прошу заметить, мне не 40 лет и общение с GTA3 пришлось на начало тинейджерского периода, таким образом, «уроки» проявления крутости на улице и избития проституток я «закрепил» в доброй дюжине других отличных экшн-игр. Томпсон не поверит, но я не начал мечтать о карьере наемного убийцы, пройдя Hitman: Blood Money. Также меня не заинтересовали очень солидные гонорары и разнообразные виды оружия, которые перед очередным «клиентом» надо тщательно и заботливо смазать и проверить... Значит ли это, что ни Rockstar, ни Manhunt тут ни при чем? По всей видимости, да. Томпсон, правда, так не считает, но я четко и внятно изложил почему. Игры — они на то и игры, чтобы нормальный человек мог делать недозволенное без последующего неминуемого наказания. Нормальный человек. Тот, кто убивает и ворует в играх, а не на улицах. А вот Вася из села Попкино, к сожалению, оказался именно тем процентом, который есть в каждой нации, городе, селе... Что ж. Надоел, наверное. Счастливы тогда, и не ругайте разработчиков! Особенно когда это необоснованно, как это делают некоторые читатели.

Влаг Курохтин,
emailnow@mail.ru

cg \\ Вот золотые слова, сам их все время повторяю. Однако честность вынуждает сделать следующее замечание: интерактивные развлечения (особенно в нежном возрасте), как наиболее «вовлекающие», хороши в меру. Сутки напролёт проиграв в пресловутой Manhunt и выйдя морозной безлунной ночью на улицу, я заметил, что приглядываясь к жертвам пивного ларька с каким-то едва ль не гастрономическим интересом... За топор хвататься это, конечно, не повод — так, причудливая фантазия, каламбур заигравшегося разума, НО! Умеренность важна не толь-

ко в еде, питье и посещении распутных женщин, но и в видеоиграх. И в первую очередь это забота родителей — приглядывать за любимым чадом, которому, кроме «Мэнханта», ещё неплохо бы покушать вовремя, уроки сделать, собаку вывести и завязать младшей сестренке бантик покрасивее. Увы, но некоторые родители в этом несовершенном мире вдруг принимают решение беспокоиться о детях лишь тогда, когда есть возможность вытрясти из какой-нибудь трагедии побольше хрустящих компенсаций. И мил-человек Джек Т. уже тут как тут.

ВРЕН \\ Я считаю, что чем больше человек убивает, грабит и насилует в игре, тем меньше вероятность того, что он будет заниматься этим в реальной жизни. По поводу США: помнится, я видел любопытный график уровня тамошней детской преступности. Два резких ее падения совпали во времени с релизами PlayStation 2 и Grand Theft Auto III.

ЛЕВАЯ РЕЗЬБА

Привет, «Страна Игр»! В последнее время в вашем журнале все чаще поднимается тема самодельных, «леворезьбовых» игр. И это правильно! Ничего нового на эту тему я не скажу, но... «Большие игры» — это бизнес. Ваша статья «Не боги горшки обжигают» — лишнее тому подтверждение, призванное остудить совсем юных и зеленых. Но более-менее разумные люди это и так давным-давно поняли... А игры-то делать хочется. Свои. Классные, оригинальные, яркие. Не для денег, а для души. И тут на помощь приходит разные гейм-редакторы. Желание потребителя — закон. Конечно, большинство самодельных игр никогда не станут известными широкому кругу (CounterStrike — одно из немногих исключений). Вообще, скорее, все эти редакторы призваны удовлетворить «креативность» пользователя, нежели позволить сделать ему что-то значимое. Ибо палка тут о двух концах — пропорционально возможностям редактора возрастает сложность его освое-

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР +7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Хотел бы задать несколько вопросов, несомненно, интересующих нынешних и будущих счастливых обладателей новомодной приставки от Sony. Во-первых, какую карточку надо оформить в Сбербанке для покупок из онлайн-магазина Sony, чтобы это было дешево и сердито? Во-вторых, на какую минимальную сумму нужно открыть счет, чтобы карточка «заработала»? В-третьих, в какую сумму обойдется оформление такой карточки? Это вопросы не к нам, а к банковским служащим. И в любом банке вам на них с радостью ответят, но если уж вас так интересует Сбербанк, то вот что мы узнали на его сайте: обслуживание Visa Classic или MasterCard Mass (самые ходовые пластиковые карты, которые отлично подойдут для покупок в PlayStation Store) обойдется в 25 долларов за первый год и 15 долларов за все последующие, раз-

мер минимального взноса не ограничен. Пластиковые карты сейчас выпускают все крупные банки, и, возможно, какой-то другой банк предложит более выгодные условия.

Выйдет ли в продажу геймпад черного цвета для Xbox 360?

Да он уже есть в продаже. Компания MadCatz, например, давным-давно продает черные контроллеры для Xbox 360, да и сама Microsoft начала в комплекте с Xbox 360 Elite поставлять контроллеры черного цвета. Эти геймпады сейчас можно приобрести и отдельно.

В одном из номеров в 2005-м году вы писали про игру Retribution, разрабатываемую некоей U-235. Игра анонсировалась на 2007 год,

и разработчики обещали совершить огромную революцию. Какова гальнейшая судьба этой игры?

Она печальна. Создатели не смогли получить финансирование на дальнейшую разработку, не заключили договор с издателем и после двух лет работы закрыли проект и ушли из бизнеса.

Правда, что вы придумываете вопросы сами себе для FAQa?

Нет, неправда. И для SMS-опроса тоже не сами придумываем, в чем вы можете убедиться прямо сейчас.

Бюджет ли Quake 5?

id Software сейчас работает над совершенно новой игрой, но принадлежащей ни к одному из своих серийов. Если мы и увидим новый Quake, то нескорее.

ния и (особенно!) написания. Такая вот ситуация, из которой нет явного выхода. Разве что попробовать собрать команду и начать делать что-то и вправду серьезное. Но это уже другая история... Небольшое лирическое отступление, повествующее о том, как я пришел к гейм-редакторам. Был я зяблым консольщиком и периграл в кучу различных JRPG. Но со временем начал охладевать к жанру... Ведь большинство игр подобного рода (например, сериал Grandia) чрезвычайно консервативны. После первой встречи с новым направлением приходишь в восторг, а после пятидесятой уже тошнит. Классический рецепт зачастую разбавляют дурацкими «нововведениями» типа реалтаймовых боев и мини-игр, действительно хорошие свежие проекты (Thousand Arms, Breath of Fire V) приходилось искать днем и с огнем. Поэтому со временем я перешел на старые эмуляторные JRPG. Большинство из них не выходили на английский язык и были переведены эмуляторщиками-энтузиастами (за что им огромное спасибо!). Некоторые и вовсе проходили на японском, вооружившись документацией с gamefaqs.com! Целый пласт неизвестных широкому кругу геймеров игр! Перечислю лишь несколько, особо заставших в душу: Radical Dreamers, Mother, Rainbow Silkroad, Fazelei, Live-a-Live, Monstania... а ведь есть еще и известные сериалы! Да, и в те времена игры были бизнесом, но не таким жестким, массовым и глобализованным... Но всему хорошему приходит конец... совсем было у меня опустились руки. Однако по счастью стечению обстоятельств я узнал о редакторе RPG Maker... К тому времени я был закален эмуляторами и 2D уже не боялся. И что же я для себя открыл? Целое андеграундное сообщество! Огромное множество игр! И среди них куда чаще мелькали бриллианты. Правда, большей частью не ограненные, — зачастую сильная сторона у игры была лишь одна — сюжет (A Bluried Line), графика (Velsarbor), юмор («Нигги против Сатаны»). Но это не мешало наслаждаться **ОРИГИНАЛЬНОСТЬЮ** проектов. Здесь было куда меньше «Грандий» и куда больше не

то что «Финалок» — разноречивых «Ксеногиров», «Кинг Филдов» и даже «Ядерных Титбитов». Обидно, что ваш журнал никогда толком не освещал тему RPG Maker'a. Неужто вы считаете такие творения «низким жанром»? В мои загребушие лапки, к примеру, попадала игра за авторством самого Грэя! А в другом проекте, стесной All RPG's RPG, и вовсе одним из главных героев числится TD. Что, делаете вид, что вас это не касается? А откуда здесь сэйв-пойнт в виде Чебурашки?? В общем, попытаюсь подытожить. «Левая резьба» это хорошо, а для некоторых особо маньячных личностей типа меня она и вовсе может заменить «нормальные» игры. Ну, про то, что это источник вдохновения и расширение кругозора, думаю, упоминать не стоит. А вот то, что ваш журнал плохо освещает эту тему, уже нехорошо. Да, аудитория достаточно узка, но, думаю, материалы о самодельных играх читать будут не меньше, чем, к примеру, «космические симуляторы с реальной физикой» (кстати, отличный, и во многом «леворезьбовый» материал!). Поэтому есть предложение завести специальную рубрику под такие игры. И дать рулить ею Илье Ченцову (спасибо ему огромное за Kill Bill, абстрактные космолутеры и ship music). И пусть он туда включает разные оригинальные штуки. То есть «простую новую карту для Far Cry» не надо, а «новую карту для Far Cry с динозаврами из Jurassic Park» — срочно в номер!

Где-то по телевизору слышал такую фразу: «Музыкальный рынок близок к перенасыщению. Сейчас почти каждый может найти себе музыку по вкусу». И хотя игровая индустрия сравнительно молодая, в ней тоже, мне кажется, наступил определенный период насыщения. Так поспособствуйте тому, чтобы каждый мог найти игру по душе, «журнал о лучших играх»!

P.S. Ах да, тут надо добавить что-то вроде «когда-нибудь я создам свою собственную игру!» Так вот, **КОГДА-НИБУДЬ Я СОЗДАМ СВОЮ СОБСТВЕННУЮ ИГРУ!!!** У меня в знакомых имеются замечательный художник и неплохой ком-

позитор. Да и сам вроде как на программиста учусь. Вдохновения — навалом. Не только JRPG, но PC-игры, аниме, книги, музыка... общение с другими людьми! Вдохновение можно черпать прямо из воздуха! Та-а-ак... еще нужны опыт и желание работать. Ну, хоть что-то хорошее было в спецматериале про «счастье в Геймдеве», кроме красивого арта...

P.P.S. А через пару лет «СИ» объявит конкурс самодельных RPG, и я «всех победю». Правильно?

Griever,
griever@freemail.ru

cg \\ *А вы знаете, правильно! Создавайте — без дураков! Делайте лучше в мире. Сами. Для себя. Для друзей. Для души. Присылайте нам. А уж за нами не заржавеет. Если игра ваша окажется не галочкой в резюме, а действительно классной, необычной, душевной, ОРИГИНАЛЬНОЙ, мы, конечно, с удовольствием и вам поможем, и прочих читателей побалуем «свежатинкой». А уж как Илья Ченцов обрадуется!*

ВРЕН \\ *Мы обязательно доберемся и до RPG Maker. И даже сделаем свою игру о журнале «СИ» с Натальей Одиной в главной роли. Сейчас у нас появилась рубрика о создании игр для Xbox 360, и мы эту тему будем развивать.*

ОЙ! У ВАС ЯЙ!

Здорово, «СИ»! Я прочитал «Обратную Связь» в 234-ом номере и чуть со стула не упал. Вы собираетесь печатать статью о яое?! ВЫ С ДУБА РУХНУЛИ?! Если этой Анфисе (я ей напишу пару ласковых, если будет время) так нравится яой, то пусть сама это смотрит и не лезет к нормальным людям со своими заморочками (неужели нас так сложно оставить в покое?). Но в одном она права: мужские персонажи в японских играх очень часто гомосексуальные, что сильно раздражает. Вам не кажется, что гетеросексуальные читатели (коим я являюсь) могут из-за этого вообще перестать покупать журнал? Мне вот будет

неприятно покупать такой журнал: наверняка мои друзья, знакомые будут смеяться надо мной и не уважать меня из-за того, что я читаю журналы с таким содержанием (впрочем, я и сам не буду уважать себя за такое). Я тут всех убеждаю что вы лучшие, а вы мне этим такую свинью подкладываете. Может, всё-таки, не надо? Или хотя бы устройте голосование, может, хоть это заставит вас одуматься. Если это все-таки не сработает, то хоть предупредите. Напишите в анонсе «DANGER: яой!» или там на обложке полоску с надписью «Натуралам вход воспрещен!». А вот насчет постера от рубрики «Банзай» — тут я за, призываю всех поддержать эту идею. И да пребудет с вами сила.

AXL LOW,
skywalker76@mail.ru

ЗОНТ \\ *Спокойно, ситуация под контролем профессионалов! Выпуск про яой будет совсем безопасен и даже познавателен для натуралов. И именно из-за наплевательского отношения натуралов к яюю нам совершенно неходим такой материал. Многие из тех, кто называют себя «натуралами», при слове «яой» словно с цепи срываются: извращение! не позволить! не допустить!.. Это очень похоже на «страусиную» реакцию — при виде чего-то непонятного прятать голову в песок и считать себя в безопасности. Однако, спрятавшись, они лишают себя знаний о предполагаемом противнике.*

А тем временем яой может быть гораздо ближе, чем вы думаете! ХА-ХА-ХА!!! (демонический смех)

Именно поэтому мы считаем своим долгом раскрыть подлинные причины существования яоя и объяснить, какую роль он играет в современной японской культуре. На самом деле, это гораздо более интересный и глубокий феномен, чем просто манга и аниме о «крепкой мужской дружбе». Вы еще будете показывать этот номер друзьям и говорить: «Ты что, еще не знаешь, что такое яой на самом деле? Эх, деревенщина! Вот тебе «Страна», просвещайся!»

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

**ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА
HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU**

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Как называется раса, к которой принадлежит Йода? Джорд Лукас намеренно решил не давать название этой расе, хотя в мире «Звездных войн» и есть несколько соплеменников Йоды. Почему Лукас сделал такой выбор, неизвестно, но факт остается фактом: названия у расы нет.

Компания Capcom часто делает римейки первого Resident Evil. А не собирается ли она сделать римейк Resident Evil 4 для консолей нового поколения?

Чтобы делать римейк для консолей нового поколения, нужно сначала разработать для него движок. А Resident Evil 5 с этим самым новым движком выйдет, скорее всего, даже не в этом году. И хотя Resident Evil 4 есть на Wii, которая считается «консолью нового поколения», но эту версию «римейком» назвать сложно.

Опубликуйте, пожалуйста, фото Дэна Хаусера. С удовольствием. Вот смотрите:



Справа — Дэн Хаусер, вице-президент Rockstar; слева — Терри Донован, генеральный директор Rockstar Games.

Скажите, выйдет ли Tenchu Z на PS3?

Нет, не выйдет. Новая игра про ниндзя создана только для Xbox 360.

Когда выйдет вторая часть моргробоя Urban Reign от Namco и будет ли она вообще? Почему о ней ничего не слышно?

Потому что она, как Неуловимый Джо из анекдота, никому не нужна. Известно лишь, что на текущий момент Namco не планирует выпускать продолжение.

Уже две недели пытаюсь подключить Xbox 360 к PC! Все попытки неуспешны! Скажите, нужна ли какая-нибудь программа для этого? Если да, то где ее найти?

Да, нужна программа, которая бы обеспечивала доступ к ресурсам компьютера для Xbox 360. Сначала нужно объединить консоль и компьютер в локальную сеть, затем запустить программу Windows Media Connect или воспользоваться функцией обеспечения разделенного доступа в Windows Media Player 11 (обе про-

граммы можно бесплатно скачать с сайта Microsoft), а потом настроить соединение в меню Xbox 360. Это не так сложно, как кажется, да и на Xbox.com всегда можно почитать подробную инструкцию по настройке соединения — правда, на английском.

Есть ли на PSP игра, погобная LocoRoco? А то моя мама (га-га, вы не ослышались, именно мама!) проходит ее по сто первому разу и требует что-то похорее.

LocoRoco именно потому и стала известной, что ничего похожего на нее не существует. Можем порекомендовать вашей маме разве что «катамарит дамасю» в Me & My Katamari для PSP. Это, наверное, единственная игра, такая же веселая, жизнеутрастная и музыкальная, как LocoRoco.

Pro Диск | Видео часть

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

ENTARO ADUN! КАК ВЫ УЖЕ ЗНАЕТЕ, НА НАС НАДВИГАЕТСЯ НОВАЯ ГЛАВА ПРОТИВОСТОЯНИЯ ЗЕРГОВ, ПРОТОССОВ И ТЕРРАНОВ. ДАБЫ ВЫ МОГЛИ ВСТУПИТЬ В ВОЙНУ С ИСЧЕРПЫВАЮЩИМИ РАЗВЕДАННЫМИ, МЫ ПОДГОТОВИЛИ ПЕРЕВОД СЕКРЕТНОЙ ПРЕЗЕНТАЦИИ STARCRAFT 2, ИЗ КОТОРОЙ ВЫ УЗНАЕТЕ ОБО ВСЕХ УЖАСАХ ГРЯДУЩИХ СОБЫТИЙ. ТАКЖЕ, В КАЧЕСТВЕ ВИЗИТА НА КУХНЮ РАЗРАБОТЧИКОВ, БУДЕТ НЕ ЛИШНИМ ОЗНАКОМИТЬСЯ С РАБОТОЙ АКТЕРОВ, СОЗДАВАВШИХ АНИМАЦИЮ ДЛЯ HEAVENLY SWORD, И С ТЕМ, КАК НА НАСТОЯЩЕМ АЭРОДРОМЕ ЗАПИСЫВАЛОСЬ ЗВУКОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ДЛЯ MEDAL OF HONOR: AIRBORNE. ПОМИМО ЭТОГО, НАША ПРЕЛЕССЬ – ЛАРА КРОФТ ВЫСТУПАЕТ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ С ОБНОВЛЕННОЙ ВЕРСИЕЙ СВОЕЙ ПЕРВОЙ ИГРЫ ОДИННАДЦАТИЛЕТНЕЙ ДАВНОСТИ. ПЛАТОЧЕК ДЛЯ САМЫХ ЧУВСТВИТЕЛЬНЫХ – В КОМПЛЕКТЕ. НУ И, КОНЕЧНО ЖЕ, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО ДЕМОТЕСТА OVERLORD. «EVIL DEEDS WON'T DO THEMSELVES.»

// SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



40

МИНУТ ВИДЕОСПЕЦОВ

6

ВИДЕООБЗОРОВ

4

РОЛИКА «БАНЗАЙ!»

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
ВИДЕОПРЕВЬЮ (PS3, XBOX 360)

ВИДЕОСПЕЦ

ЗАПИСЬ ЗВУКА ДЛЯ MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

Всегда интересно наблюдать за тем, как создаются игры. Но еще интереснее, когда разработчики рассказывают о чем-то конкретном. В данном случае – о звуке. Нет-нет, никаких людей, бьющих по касторкам. Везь главное в Airborne – самолеты. Так что добро пожаловать в самый настоящий видеомузей авиации времен Второй мировой.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

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

2. РАЗДЕЛЫ

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



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

ВИДЕОСПЕЦ!

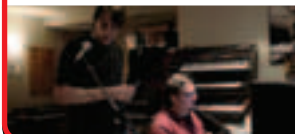
СОЗДАНИЕ АНИМАЦИИ ДЛЯ HEAVENLY SWORD

Норико явно в близком родстве с Кратосом, и потому продолжает оккупировать наш диск. На этот раз – видеороликом о создании анимации. Думаете, легко прыгать и кривляться в облагающем тосар-костюме с сотней «шариков» на лице и не только?



ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES, Ч. 2

Наконец-то разработчики выпустили вторую часть своих дневников, в которой рассказали нам о том, как создавалось музыкальное сопровождение к игре.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- ▶ Speedball 2 [PC](#)
- ▶ Tabula Rasa [PC](#)
- ▶ WarTech: Senko no Ronde [Xbox 360](#)
- ▶ SOCOM: Confrontation [PS3](#)
- ▶ The Eye of Judgement [PS3](#)
- ▶ Conan [Xbox 360](#) [PS3](#)
- ▶ Guild Wars: Eye of the North [PC](#)
- ▶ Age of Conan: Hyborian Adventures [PC](#) [Xbox 360](#)
- ▶ Soul Calibur IV [Xbox 360](#) [PS3](#)

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▶ Overlord [Xbox 360](#)
- ▶ Hellgate: London [PC](#)
- ▶ Juiced 2: Hot Import Nights [Xbox 360](#) [PS3](#)

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▶ SpellForce 2: Dragon Storm [PC](#)
- ▶ Ex Machina: Arcade [PC](#)
- ▶ Tomb Raider: Anniversary [PC](#)
- ▶ Ar Tonelico [PS2](#)
- ▶ Rogue Galaxy [PS2](#)
- ▶ Prince of Persia Classic [XBLA](#)

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▶ BioShock [PC](#) [Xbox 360](#)
- ▶ Rayman Raving Rabbids 2 [Wii](#)
- ▶ Uncharted: Drake's Fortune [PS3](#)

БАНЗАЙ:

- ▶ Fate/Stay Night [Realta Nua] (опенинг)
- ▶ One Piece – Kaizoku no Bouken 2 (клип)
- ▶ Призрак в доспехах 2: Невинность (трейлер)
- ▶ Kaela Kimura – Happiness!!! (клип)

SPECIAL:

- ▶ Презентация StarCraft II
- ▶ Создание анимации для Heavenly Sword
- ▶ Дневники разработчиков Age of Conan: Hyborian Adventures, часть 2
- ▶ Запись звука для Medal of Honor: Airborne

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

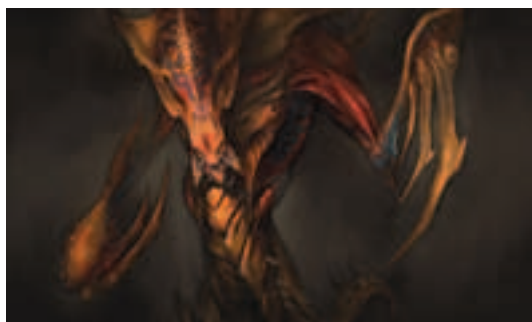
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

ПРЕЗЕНТАЦИЯ STARCRRAFT II

Видеорепортаж

Ни в коем случае мы не можем просто так оставить самый обсуждаемый анонс этого месяца, а может, и всего лета. Еще бы, ведь мы ждали хоть какой-нибудь весточки о сиквеле лучшей стратегии в мире целых десять лет! Пару номеров назад вы познакомились с игрой при помощи нашего видеопревью, а сейчас мы с гордостью представляем вам 22-минутную запись с презентации игры. Да-да, не опечатка – почти полчаса геймплейного видео с комментариями разработчиков!

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

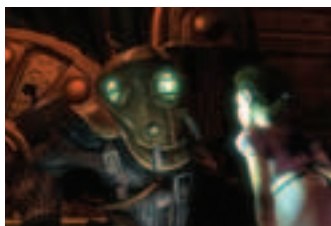


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

BIOSHOCK XBOX 360 PC

геймплей

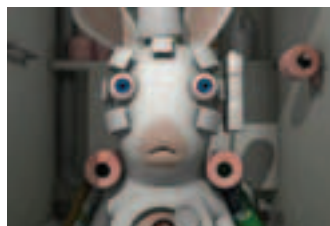
Запасайтесь всем необходимым – вас ждет семиминутное погружение в подводный город Rapture, где снуют Большие Папочки и ужасные мутанты, а время застыло на отметке «1950».



RAYMAN RAVING RABBIDS 2 Wii

трейлер

Они снова здесь. Коварные захватчики, покрывшие неисчислимым количеством людей и Артема Шорохова в придачу. Они готовят второй удар и их оружие – непопугаемый рекламный ролик. Бойтесь их!



UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE PS3

трейлер

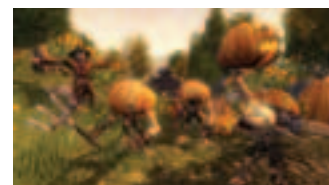
«Заставьте Ингу скакать по уровню и стрелять в тигров!» – писалось в зрелом номере «СИ» девяносто лохматого года. Тогда мы буквально на пророчили появление Uncharted!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

OVERLORD XBOX 360

Не смотрите на этого клоуна в шляпе, возмнившего себя самым злым в Королевстве. Все внимание на его уморительных Припешников, которые умеют рассмешить буквально каждую минуту!



HELLGATE: LONDON XBOX 360

Давненько что-то ничего не было слышно о лондонском фрилансе ада на земле... Наконец, разработчики расщегрились на геймплейное видео!



ВИДЕООБОЗОРЫ

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

TOMB RAIDER: ANNIVERSARY PC

Путешествие в прошлое на одиннадцать лет. Ветеранам сериала – срочно ностальгировать!



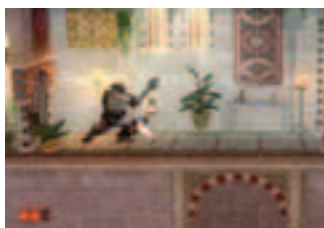
ROGUE GALAXY PS2

Флибустьеры космических морей наконец-то заговорили на английском. Пиратов – в космос!



PRINCE OF PERSIA CLASSIC PC

Лучший пример того, как надо делать римейки классических игр. Персидский принц снова с нами!



ВИДЕОФАКТЫ

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

SOUL CALIBUR IV XBOX 360 PS3



AGE OF CONAN: HYBORIAN ADVENTURES PC PS3



TABULA RASA PC



Speedball 2 PC • Tabula Rasa PC • WarTech: Senko no Ronde Xbox 360 • SOCOM: Confrontation PS3 • The Eye of Judgement PS3 • Conan Xbox 360 PS3 • Guild Wars: Eye of the North PC • Age of Conan: Hyborian Adventures PC Xbox 360 • Soul Calibur IV Xbox 360 PS3

БАНЗАЙ

FATE/STAY NIGHT [REALTA NUA] ОПЕНИНГ

На PlayStation 2 вышла версия игры Fate/stay night без эротики и порнографии, и вот вам ее опенинг. Эх, все равно здорово!



ONE PIECE – KAIZOKU NO BOUKEN 2 КЛИП

Клип Kaizoku no Bouken 2, смонтированный из сцен шестого полнометражного аниме-фильма One Piece. Игорь Сонин рекомендует!



Pro Диск | PC-Часть

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

ВНИМАНИЕ-ВНИМАНИЕ! ДАННЫЙ ДИСК ИСТОЧАЕТ ЗЛО! ВСЕМ, КТО МНИТ СЕБЯ ДОБРОПОРЯДОЧНЫМ ЧЛЕНОМ СОЦИУМА И ГАДКИХ ГАДОСТЕЙ НЕ СОВЕРШАЕТ, – СРОЧНО ПОЗАБОТИТЬСЯ О СРЕДСТВАХ ЗАЩИТЫ! А ТЕМ, КТО ТЕМНЫМИ ДЕЛИШКАМИ НЕ БРЕЗГУЕТ, – ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ! С ЧЕГО ТАКОЕ ВДРУГ ВСТУПЛЕНИЕ? ВСЕ ПОТОМУ, ЧТО В ДЕМОВЕРСИИ К НАМ ПРОБРАЛСЯ КОВАРНЫЙ ТЕМНЫЙ ВЛАСТЕЛИН СО СВОИМИ ПРИСПЕШНИКАМИ, И ПООСТОРОЖНЕЕ С НИМИ, ПОМЯНИТЕ НАШЕ СЛОВО. ЗЛО ПРОКРАЛОСЬ И В РАЗДЕЛ WIDESCREEN – СОВСЕМ ЗЛЫЕ И НЕХОРОШИЕ БРЮС УИЛЛИС И УИЛЛ СМИТ ДАЮТ МАСТЕР-КЛАСС ЗЛОДЕЙСКИХ ЗЛОДЕЯНИЙ, НАВРОДЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОГНЕТУШИТЕЛЯ В ОТНУДЬ НЕ МИРНЫХ ЦЕЛЯХ. А ЕЩЕ У НАС НА ДИСКЕ – ЗЛОЙ СНЕЙК В КАРТОННОЙ КОРОБКЕ! ВИДИТЕ ЕГО? НЕТ? А ВОТ ОН ВАС ВИДИТ...

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-Части



8

ИГРОВЫХ РОЛИКОВ

1

ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

1

ДЕМОВЕРСИЯ

GROUND ZERO
PROTOTYPE 3 (DOOM 3)

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



ДОПОЛНЕНИЯ

ДЕМОВЕРСИЯ

OVERLORD

ДемOVERсия игры Overlord позволит любому геймеру почувствовать себя настоящим злодеем. Действия разворачиваются в Темной Цитадели, где каждый может обучиться управлению чертиками. Маленькие дьявольские создания помогут преодолеть различные препятствия, уничтожат противников и вообще все, что только ни попадется на пути. Доступен один уровень, на котором злобнейшее покорение мира предстоит начать с умерщвления беспомощных овец, а продолжить геноцидом хоббитцев. И не забудьте злодейски растоптать их тыквенный огорог!



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-мультфильмы 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

ДЕМОВЕРСИИ:

- ▶ Overlord

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Age of Empires III
- ▶ Age of Empires III: The Warchiefs
- ▶ Armed Assault
- ▶ Call of Duty 2
- ▶ Company of Heroes
- ▶ Counter-Strike: Source
- ▶ Crashday
- ▶ Doom 3
- ▶ Far Cry
- ▶ GTA: San Andreas
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Quake 4
- ▶ Racer
- ▶ rFactor
- ▶ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▶ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- ▶ The Rise of the Witch-King
- ▶ The Sims 2
- ▶ Unreal Tournament 2004
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ПАТЧИ:

- ▶ Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.05 RU
- ▶ Company of Heroes v1.70 RU

WIDESCREEN:

- ▶ Крепкий Орешек 4.0
- ▶ Я – легенда
- ▶ 30 дней ночи
- ▶ Американский гангстер
- ▶ Пристрели их

SHAREWARE:

- ▶ Alien Outbreak 2: Invasion
- ▶ Balloon Blast
- ▶ Betty's Beer Bar
- ▶ Boom Voyage
- ▶ Tradewinds 2
- ▶ Brave Dwarves 2
- ▶ Plantasia

СОФТ:

- ▶ Trojan Remover 6.6.1
- ▶ VundoFix 6.5.0
- ▶ 3D Canvas 7.0.2.2
- ▶ Save Flash 3.0.69
- ▶ Skype 3.2.0.163 Beta
- ▶ Slim Browser 4.09 build 106
- ▶ WebCopier 4.5.1
- ▶ IZArc 3.8 Build 1510
- ▶ Nullsoft Scriptable Install System 2.28
- ▶ OK Print Watch 4.2.1.1168
- ▶ Stellarium 0.9.0
- ▶ Active WebCam 6.0
- ▶ Audio Editor Gold 7.6.3
- ▶ Avi2Dvd 0.4.3 beta
- ▶ Blaze MediaConvert 3.4
- ▶ Got All Media 5.0.0.1
- ▶ MSU Video Quality Measurement Tool 0.72
- ▶ Super Mp3 Recorder Pro 6.2
- ▶ VideoCalc 1.1
- ▶ Ashampoo Uninstaller Platinum 2.80
- ▶ EF System Monitor 4.30
- ▶ Fresh Diagnose 7.60
- ▶ GameGain 2.2.6.11.2007
- ▶ jv16 PowerTools 2007 1.7.0.394
- ▶ Super Utilities Pro 7.62

ГАЛЕРЕЯ:

- ▶ Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- ▶ Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



3.50
 Прошивка: Killzone Liberation chapter 5
 ДемOVERсия: Naruto: Ultimate Ninja Heroes, Tomb Raider: Anniversary, Jeanne D'Arc
 Видеоролики: А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

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, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК 4.0

И снова Джон МакКлейн с нами. На этот раз – аж в двух сюжетных отрывках из фильма. И если в одном все довольно-таки мирно, то во втором нас ждет форменный крепкоорешковский экшн!



Я – ЛЕГЕНДА

Тизер нового атмосферного триллера с Уиллом Смитом в главной и, суя по всему, единственной роли. Ведь по сюжету он – последний выживший в Нью Йорке.



СОФТ

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

WEBCOPIER 4.5.1

Мощная программа, которая позволяет скачивать сайты, отдельные разделы и странички, а затем просматривать их на встроенном браузере без необходимости подключаться к Глобальной сети.

FRESH DIAGNOSE 7.60

Поможет провести диагностику и тестирование компьютера, а также отдельных его компонентов, таких как жесткий диск, оперативная память, видеокарта, процессор и так далее.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS V1.05 RU

Добавлены новые спецэффекты и 4 карты для сетевой игры: Разлом, Побережье, Штутгарт и Битва за побережье. Поправлен баланс.

COMPANY OF HEROES V1.70 RU

На радость пользователям Windows Vista добавлена поддержка DirectX 10. Внесены небольшие изменения в баланс, повышена стабильность игры, а также обновлен античитерский механизм.

WWW

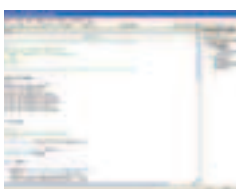
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

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».

SPECIAL

ПРИМЕР ИГРЫ, СОЗДАННОЙ С ПОМОЩЬЮ XNA

Создание игр – процесс сложный, полный погвоных камней. Дабы облегчить вам первые шаги (и в качестве иллюстрации ко второй части статьи), на диск выложен код простенькой игры-примера.

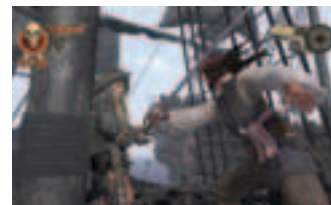


ГАЛЕРЕЯ

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



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

FREWARE/SHAREWARE

TRADEWINDS 2

В этой игре предложено торговать предметами, купленными в самых удивительных и опасных уголках Земли. На полученные деньги слеует модернизировать свой корабль и приобретать новое оружие, ведь на пути встречаются пираты. В поисках сокровищ предстоит исследовать самые укромные уголки планеты!



BRAVE DWARVES 2

Мистические приключения двух храбрых карликов, которые должны спасти свой город и разыскать сокровища в лесах, темницах и опасных лабиринтах. На выбор персонажи: Фредерик и Ховард. Первый – маг, второй – отважный воин. И каждый способен совершенствовать свои навыки!



PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

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



PAPERCRAFT

Картонный Снейк в не менее картонной коробке.



ALIEN CARNAGE

Хит былых времен теперь раздается всем и каждому бесплатно. Безвозмездно!



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.

COMPANY OF HEROES

По стечению обстоятельств, все карты в нынешней подборке рассчитаны на игру двух человек. Есть здесь и небольшие уровни, вроде Battle For Duclair v2 и mp_Berlin Outskirts, и по-настоящему масштабные работы, где сражение может длиться не один час. Тем, кому нравятся маленькие ТВД, особо советуем BT Sturzdorf. Тем же, кто предпочитает масштабные бои, советуем взглянуть на Monheim Boulevard v.1.0. Без контрольных точек не обошлось, но их здесь всего четыре – можно захватить пару штук, да и не вспоминать о них больше.



DOOM 3

В нынешний подборке для Doom 3 всего одна работа, зато она затмевает большинство дополнений, попавших на этот диск. Речь о Ground Zero Prototype 3, очередном развитии идеи модификации Ground Zero. Этот мод неоднократно появлялся на наших дисках, но тогда это были лишь зачатки чего-то перспективного. В этот же раз – уже тестовая версия, включающая большинство фич, запланированных к финальному релизу. Чем дальше продвигается разработка, тем перспективнее смотрится этот мод. Очень советуем!



FAR CRY

В последнее время зачастили моды, которые вместо одиночной кампании или переработанного сетевого режима предлагают игрокам целые кучи нового оружия. Tigradentes Mod v1.0 – из их числа. Большинство представленных в этом моде стволов – вполне реальные образцы. Исключением стал лишь футуристический автомат с поствольным плазмометом. Опробовать весь арсенал можно на специально созданной для этих целей карте (на стандартных локациях новое оружие отсутствует).



HALF-LIFE 2

Благодаря Half-Life 2 мы увидели, что стало с Гордоном Фрименом, охранником Барни и еще несколькими персонажами с научной базы Black Mesa. Но до сих пор окутана тайной судьба одного важного участника тех событий – капрала Адриана Шепарда. Сюжетная линия Opposing Force обрывается в вагончике монорельса, и что было с капралом дальше – Valve так и не рассказала. У создателей Awakening своя теория: согласно ей, Шепард десятки лет пролежал в анабиозе, и вот теперь G-Map решил: капралу пора проснуться...



RFACTOR

К соревнованиям на автомобилях американской марки Рапоз поклонники rFactor уже обращались. Впрочем, предыдущая модификация не игвет ни в какое сравнение с тем, что мы намерены предложить. Погавляющее большинство знает Рапоз лишь по спортпрототипу, который, помимо чемпионата GT, также неоднократно участвовал в 24-часовой гонке в Ле Мане. Между тем в активе Рапоз имеется несколько других моделей, менее скромных в динамическом плане, но при этом куда более доступных...



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Основным направлением сегодняшних работ стали колюще-режущие предметы: для любителей помахать мечами предлагаются Oblivion Keyblade 1.0, RealSwords Khajit v1.3, RealSwords Orc v1.0, The Spirit Blade 1.0, Wildman's Ninja Blade и Z's Negotiator Sword v1.1. В качестве гобавки выступает Nico's Ice Bow 1.0, он предназначен для любителей цивилизованных бесед на дальних дистанциях. Более мирным игрокам предлагаем Street Market 1.6, плагин, гобавляющий в игру множество новых торговцев.



UNREAL TOURNAMENT 2004

Главным номером в подборке выступает мод Mars Wars 2.0. Для тех, кто его видит впервые, напомним, что создан он по мотивам шутера Red Faction. По сути, это и есть Red Faction, перенесенный на движок Unreal Tournament 2004. Модели персонажей, оружие, техника – ничего не изменялось, каким оно было угловатым, таким и осталось. Главным нововведением Mars Wars 2.0 стало появление многочисленных видов техники. Доступен целый ряд образцов, начиная с комбайнов и заканчивая боевыми роботами.



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: WINTER ASSAULT

Интерес к Winter Assault все падает, и уже скоро все поклонники Dawn of War пересядут на Dark Crusade. Но пока самые преданные все еще делают серьезные вещи для любимой игры, и примером тому служит мод 40KTE 0.9 beta. Новых рас мод не погаврит, но размахом он способен поспорить с иными конверсиями, так как кардинально меняет характеристики каждой из сторон. Постройка зданий и юнитов замедлена; заодно автор постарался поправить баланс, скажем, Space Marines теперь не могут просто взять и нашлепать кучу танков. И прочая, и прочая...



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 укажите название фирмы и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажите другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

Кассир _____

Квитанция

Кассир _____

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 _____	

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 _____	



Dead Head Fred

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 21 АВГУСТА 2007 ГОДА



Гротескная и кровавая повесть платформера и action/adventure готовится исключительно для PSP. Действие Dead Head Fred разворачивается в альтернативной реальности, которая напоминает американскую глубинку 40-х годов прошлого столетия. Главный герой игры, частный детектив Фред, был убит и впоследствии воскрешен – без памяти и даже... головы. Разобраться в происходящем и выжить в наполненном преступниками и мутантами городке ему помогут чужие головы (предварительно отселенные от тел бывших хозяев, разумеется). Меняя головы по ходу игры, нам предстоит использовать различные приемы и изучать новые способы прохождения. Звучит привлекательно!



Final Fantasy II Anniversary Edition

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 24 ИЮЛЯ 2007 ГОДА (США)



Skate

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
КОГДА: 24 АВГУСТА 2007 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайше 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

✓	10.07	Sword of the New World: Granada Espada	K2 Network	США
✓	20.07	Civilization IV: Beyond the Sword	2K Games	Европа
	20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
	27.07	Combat Mission: Shock Force	Paradox	Европа
	31.07	Two Worlds	SouthPeak	США
	03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
	14.08	Madden NFL 08	Electronic Arts	Европа
✓	24.08	BioShock	2K Games	Европа
	24.08	Loki	Focus Home	Европа
✓	27.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
✓	27.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
✓	28.08	Medieval II: Total War Kingdoms	Sega	США
	28.08	Sam and Max: Season 1	Adventure Company	США

PLAYSTATION 2

	03.07	MetropolisMania	Crave	США
✓	06.07	Manhunt 2	Rockstar Games	Европа
	06.07	The King of Fighters XI	Ignition	Европа
✓	17.07	Guitar Hero Encore: Rocks the 80s	RedOctane	США
	20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
✓	24.07	Shin Megami Tensei: Persona 3	Atlus	США
	27.07	NASCAR 08	Electronic Arts	Европа
	07.08	SingStar: Amped	SCEA	США
	10.08	Impossible Mission	Play It!	Европа
	10.08	SingStar: Rock Ballads	SCEE	Европа
	14.08	Madden NFL 08	Electronic Arts	Европа
	22.08	World Championship Paintball	THQ	США
✓	28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США

PLAYSTATION 3

	20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
	27.07	NASCAR 08	Electronic Arts	Европа
	29.07	SingStar	SCEE	Европа
	03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
✓	07.08	Lair	SCEA	США
	14.08	Madden NFL 08	Electronic Arts	Европа
✓	28.08	Dynasty Warriors: GUNDAM	Namco Bandai	США
	28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США
✓	31.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
✓	31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
✓	31.08	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа

Wii

	06.07	Disney's Chicken Little: Ace in Action	Disney	Европа
✓	06.07	Manhunt 2	Rockstar Games	Европа
✓	06.07	Scarface: The World Is Yours	Vivendi	Европа
✓	10.07	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	США
	20.07	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo	Европа
	20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
	27.07	Impossible Mission	Play It!	Европа
✓	30.07	Guilty Gear XX Accent Core	Aksys	США
	31.07	Alien Syndrome	Sega	США
	03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
	07.08	Boogie	Electronic Arts	США
	14.08	High School Musical	Disney	США
	14.08	Madden NFL 08	Electronic Arts	Европа
✓	20.08	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	США
	28.08	Cosmic Family	Ubisoft	США



Tiger Woods PGA Tour 08
ПЛАТФОРМА: PC, PS2, PS3, XBOX 360, WII, DS, PSP
КОГДА: 28 АВГУСТА 2007 ГОДА (США)



Heroes of Mana
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 14 АВГУСТА 2007 ГОДА



В Square Enix сильно полюбили стратегии, не иначе. Ведь как еще можно объяснить появление RTS-элементов не только в Revenant Wings, продолжении Final Fantasy XII, но и в новой части сериала Mana, издревле принадлежавшего к стану action/RPG? Heroes of Mana очень уж сильно напоминает Revenant Wings – та же графика, та же стилизованное управление, та же возможность командовать в бою как героями, так и монстрами. Завязка сюжета (солдат имперской армии выигрывает жестокость сотоварищей и галеко ищущие планы роины и встает на сторону справедливости) тоже не вызывает энтузиазма. Надеемся, что пара тузов в рукаве у Heroes of Mana все-таки найдется.



BioShock
ПЛАТФОРМА: PC, XBOX 360
КОГДА: 24 ИЮНЯ 2007 ГОДА

20.08	Space Station Tycoon	Namco Bandai	США
28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США
31.08	King of Clubs	Oxygen	Европа
31.08	Tamagotchi Party On!	Namco Bandai	Европа

XBOX 360

20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
02.08	MotoGP 07	THQ	США
03.08	Two Worlds	SouthPeak	Европа
14.08	Madden NFL 08	Electronic Arts	Европа
24.08	BioShock	2K Games	Европа
24.08	Skate	Electronic Arts	Европа
27.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	США
28.08	Dynasty Warriors: GUNDAM	Namco Bandai	США
28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США
31.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа

NINTENDO DS

01.07	Turn It Around	505 Game Street	США
13.07	Anno 1701: Dawn of Discovery	Disney	Европа
13.07	Chronos Twins	Lexicon	Европа
13.07	Elite Beat Agents	Nintendo	Европа
17.07	The Settlers	Ubisoft	Европа
27.07	Pokemon Diamond	Nintendo	Европа
27.07	Pokemon Pearl	Nintendo	Европа
03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
06.08	Worms: Open Warfare 2	THQ	США
14.08	Heroes of Mana	Square Enix	США
14.08	Luminous Arc	Atlus	США
14.08	Madden NFL 08	Electronic Arts	Европа
14.08	Mega Man Star Force: Pegasus	Capcom	США
21.08	Namco Museum DS	Namco Bandai	США
28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США
31.08	Dragon Ball Z: Goku Densetsu	Namco Bandai	Европа
31.08	Dynasty Warriors: Fighters Battle DS	Koei	Европа
31.08	King of Clubs	Oxygen	Европа

PSP

02.07	Riviera: The Promised Land	Atlus	США
06.07	PaRappa the Rapper	SCEE	Европа
13.07	Manhunt 2	Rockstar Games	Европа
17.07	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	США
17.07	Tales of the World: Radiant Mythology	Namco Bandai	Европа
20.07	Cube	D3	Европа
20.07	Transformers: The Game	Activision	Европа
24.07	Final Fantasy II Anniversary Edition	Square Enix	США
31.07	Alien Syndrome	Sega	США
31.07	Brave Story: New Traveler	Xseed	США
31.07	Coded Arms: Contagion	Konami	США
31.07	Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	США
03.08	Surf's Up	Ubisoft	Европа
06.08	Worms: Open Warfare 2	THQ	США
07.08	Jeanne d'Arc	SCEE	Европа
14.08	Madden NFL 08	Electronic Arts	Европа
21.08	Dead Head Fred	D3	США
28.08	Dragoneer's Aria	NIS America	США
28.08	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	Namco Bandai	США
28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США
31.08	Monster Hunter Freedom 2	Capcom	Европа
31.08	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа



Pokemon Diamond/Pearl
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 27 ИЮЛЯ 2007 ГОДА

ПОБЕДИТЕЛЬ КОНКУРСА

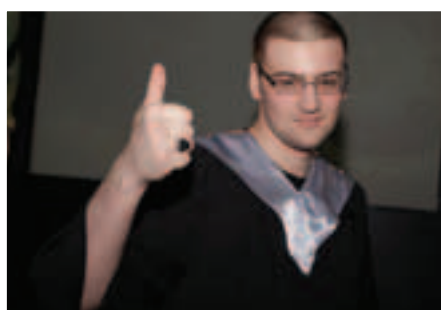
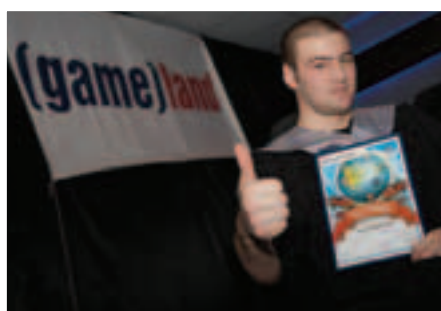
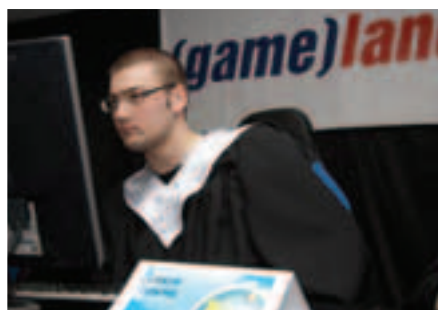
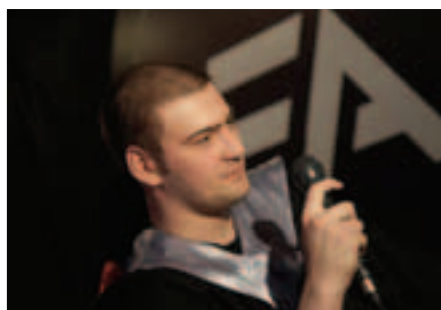


СТРАНА ИГР

Завершился крупнейший конкурс для геймеров, организованный компанией **Electronic Arts!** В отборочном этапе приняли участие **более 6000 человек!** 10 лучших отправились в Москву, где сразились за главный приз. Победителем стал **Алексей Голычев** из Красноярска. Именно он отправится в тур по ведущим студиям компании Electronic Arts!

Мы обязательно расскажем об этой поездке на страницах журнала «Страна Игр» и сайте gameland.ru/ea

ЭКСПУРСИЯ
СТУДИЯМ



Отчет
о суперфинале
можно найти в
№10'07 или на сайте
www.gameland.ru/ea



Правильные ответы на вопросы отборочного тура:

I этап: 1-б; 2-б; 3-в; 4-б; 5-в; 6-в; 7-а (или 1995 г.); 8-б; 9-в; 10-а

II этап: 1-б; 2-в; 3-а; 4-в; 5-б; 6-в; 7-а; 8-в; 9-в; 10-а **III этап:** 1-б; 2-б; 3-в; 4-а; 5-б; 6-б; 7-в; 8-б; 9-а; 10-в



ПРОФАЙЛ

Имя	Алексей
Фамилия	Голычев
Возраст	20 лет
Откуда	г. Красноярск

ИНТЕРВЬЮ С ПОБЕДИТЕЛЕМ

Как ты узнал о конкурсе?

Честно говоря, совершенно случайно. Просматривал разные игровые сайты и вдруг заметил баннер о том, что Electronic Arts разыгрывает тур по своим лучшим студиям. Кликнул на него и попал на страницу конкурса на сайте gameland.ru. До окончания первого этапа времени оставалось немного, так что я в тот же день выслал ответы и... забыл про конкурс. Вспомнил случайно и чуть было снова не опоздал с ответами.

Был ли уверен в своей победе на суперфинале в Москве?

Нет, конечно. Но когда заметил, что другие участники сильно нервничают, понял – у меня есть неплохой шанс.

Что хотел бы сказать напоследок?

Во-первых, поблагодарить компанию Electronic Arts, которая организовала такой грандиозный конкурс. Надеюсь, это был не последний. А во-вторых, хочу пожелать всем читателям постоянно участвовать в конкурсах и побеждать. Раньше я тоже не верил, что можно что-то выиграть. Но, как видите, однажды мне все-таки повезло. Повезет и вам!

Для тех, кто не в курсе...



Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как Need For Speed, Battlefield, The Sims, FIFA, NHL, NBA, Black & White, SimCity и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.



В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 18 июля

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

На PlayStation 3 не хватает хороших игр. Это известный и фактический факт. Многие будущие эксклюзивы грозятся перейти в стан кросс-платформенных игр, а некоторые уже перешли. Но есть, есть один незабываемый бастион, и вы его знаете. Именно Metal Gear Solid 4 была одной из первых игр для PS3, которую геймерам показали «вживую». Много воды утекло с тех пор, а старый Снейк все еще прячется в одиссах Kojima Productions. К бабке не ходи: Кодзима опять готовит что-то особенное. Но что?



ИНТЕРВЬЮ

JAGGED ALLIANCE 3 (PC)

Продолжение культового тактического сериала – на движке Silent Storm.



СПЕЦ

TALES OF PIRATES – СЛОЖНОСТИ ЛОКАЛИЗАЦИИ
MMORPG про пиратов запускается в России, причем полностью переведенная и бесплатная.



СПЕЦ

СНАЙПЕРСКИЕ ВИНТОВКИ В ИГРАХ
Взгляд через оптику прицела.



ОБЗОР

SAM & MAX: EPISODE 4,5,6 (PC)

Последние на сегодня три части приключений пса и кролика.



ОБЗОР

COLIN MCRAE: DIRT (PC)

Новая часть лучшего раллийного симулятора.



ОБЗОР

ENEMY ENGAGED 2 (PC)

Посредственный ремейк классического вертолетного симулятора.



В РАЗРАБОТКЕ

BOOGIE (WII)

Давай пошвидай пультом! Пошвидай пультом!!



В РАЗРАБОТКЕ

FRACTURE (PS3, XBOX 360)

И треснул мир напополам, гымит разлом...



В РАЗРАБОТКЕ

CRASH OF THE TITANS (PS2, XBOX 360, WII, DS, PSP)

Сумчатое против мифологии.



ОБЗОР

WARIO: MASTER OF DISGUISE (DS)

Не рисуй меня красивым – рисуй меня богатым!



ОБЗОР

DRIVER '76 (PSP)

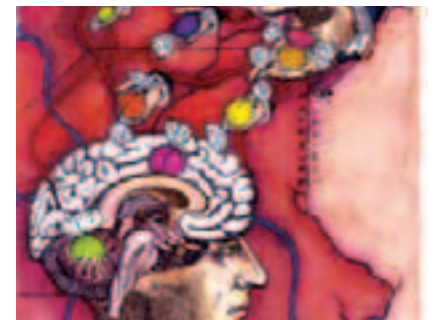
Everybody be cool, it's a rubbery!



СПЕЦ

ИГРЫ И ЗДОРОВЬЕ, ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Игрозависимость под микроскопом.



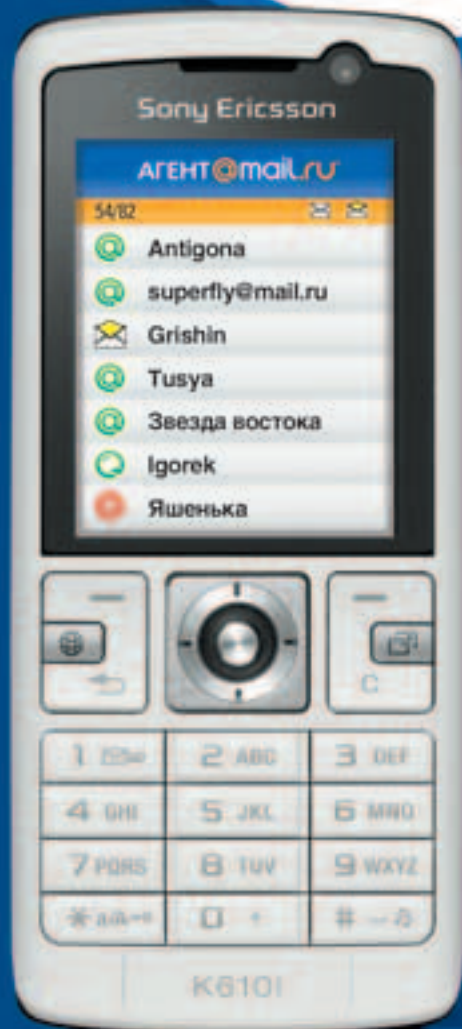


Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrinum Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.И. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / 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 / Xenos 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 / Онбиблейг / 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



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



Мониторы 732N / 932B / 932GW / 932BF

Представьте... форма, совершенная от природы

Ни одной случайной линии и ни одной лишней детали. Естественно, ведь подход к дизайну был подсказан самой природой. Эргономичный, в тоже время такой элегантный корпус и самая современная ЖК-матрица. Идеально выверенное сочетание, нашедшее свое воплощение в новых мониторах Samsung.



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

STARCRIFT II | HALO 3 | TOMB RAIDER: ANNIVERSARY | ROGUE GALAXY | SPLINTER CELL: CONVICTION | FOLKLORE

13#238 | июль | 2007



LARA CROFT
**TOMB
RAIDER**
ANNIVERSARY



СТРАНА
ИГР



BIZZARD
ENTERTAINMENT

СТРАНА
ИГР

STARBUCK



VIVENDI
UNIVERSAL
GAMES