

# СТРАНА ИГР

**В РАЗРАБОТКЕ:** Fallout 3, Tabula Rasa, «Исход с Земли», CABAL Online, Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure, Kurikin: Nano Island Story, MySims, Beautiful Katamari, Agatha Christie: Evil Under the Sun, Jack Keane and the Doktor's Island, Overclocked: A Story about Violence, SimCity Societies, Experience TIZ, WorldShift, Supreme Commander: Forged Alliance

**ОБЗОРЫ:** The Darkness, Crush, Harry Potter and the Order of the Phoenix, Odin Sphere, Агреналин 2: Час пик, Автопробег «Черное море», Полный привод: УАЗ 4Х4, Уральский призыв, Overlord, Baldur's Gate, Icewind Dale, Jazz Jackrabbit, Вангеры

16#241

АВГУСТ | 2007

(game)land  
hi-fun media

publishing for enthusiasts  
46071571000561 07016

ОБЗОР

Overlord

ОБЗОР

The Darkness

ОБЗОР

Агреналин 2: Час пик

СПЕЦ

Black Isle Studios

ХИТ!

Tabula Rasa

ТЕМА НОМЕРА

# Fallout 3

ДВЕСТИ ЛЕТ  
ОЖИДАНИЯ

ИЩИТЕ НА DVD

**E3 2007**  
ВИДЕО  
С ВЫСТАВКИ

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

# ЛОЖИ

RPG



**БОГАМИ  
СТАНОВЯТСЯ!**

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 варвар, жрец ацтеков, маг из Египта и греческий воин. Чьих же кровей и каких краёв был герой? Как смог одиночка одолеть несметные полчища тьмы? Что стало с победителем? Разное говорят... Страхни вековую пыль с правды!



ЭТО

Мир

Настройка

ЗЕЛДОРАДО

© 2006 ООО "Акепла". Все авторские и исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО "Акепла".  
 ООО "Акепла" - Москва, ул. Маршала Голубова, д. 37, телефон: (812) 282-48-44, e-mail: akela@akela.com  
 Санкт-Петербург: (812) 282-48-44, akela@akela.com, akela@akela.com, akela@akela.com  
 Новосибирск: (383) 227-74-64, akela@akela.com, akela@akela.com  
 Екатеринбург: (343) 287-34-42, akela@akela.com  
 Представитель на Украине - "Мультирейд" - www.multitrade.com.ua, Фелкет ООО "Поміт Навітер" в Санкт-Петербурзі розподільторське підприємство компанії "Акепла" в Санкт-Петербурзі, ул. Маршала Голубова, д. 37, телефон: (812) 282-48-44.



Акепла

# СТРАНА ИГР

Основан  
в 1996 году

АВГУСТ  
#16(241)  
2007

## Всем привет!

Лето, увы, заканчивается, а вместе с ним – и пора затишья на игровом рынке. Пользуйтесь последними шансами отдохнуть от компьютеров и приставок за городом или на море. В сентябре вам поневоле придется вернуться к ним – вместе с World in Conflict, Halo 3, Stranglehold и Super Paper Mario.

К сожалению, Fallout 3 – тема этого номера – в 2007 году в продажу не поступит. И даже не факт, что поступит в следующем. Пока существует лишь демоверсия игры с несколькими локациями; на создание полноценного трехмерного мира с множеством квестов и персонажей потребуется еще очень много времени. Зато третья часть культовой постапокалиптической RPG выходит и на PC, и на консолях нового поколения, поэтому должна быть интересна всем читателям нашего журнала.

О E3 2007 и тамошних анонсах и спецпоказах вы уже, наверное, слышали; добавлю лишь, что в этом номере мы пошли на эксперимент – посвятили весь наш DVD видеороликам с важнейшей игровой выставки в мире и целиком убрали PC-часть диска. Возможно, такой формат стоит сохранить и впредь? Ждем ваших отзывов и предложений. Напоследок хотел бы остановиться на важнейшем событии в истории отечественной индустрии – официальном открытии российского подразделения Electronic Arts. Компания будет выпускать у нас локализованные версии игр как для PC, так и для всех современных консолей. Более того – она намерена развивать приставочный сектор рынка в тесном сотрудничестве с Nintendo, Sony и Microsoft. Это очень серьезный шаг на пути к тому, чтобы наш игровой рынок стал больше похож на европейский, а российские геймеры получили доступ ко всем тем же сервисам, что и французы с немцами. Что будет дальше? Когда в России появятся отделения других крупных западных издательств? Об этом вы непременно узнаете первыми – с помощью журнала «Страна Игр». Оставайтесь с нами.

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
Вера Серпова	serpova@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 Левюшина	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
Максим Соболев	sobolev@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	plushev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

### PUBLISHER

Dmitry Plushev	plushev@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:	<a href="mailto:strana@gameland.ru">strana@gameland.ru</a>

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

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

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



# В НОМЕРЕ

Время шло, издательство Interplay тихо умерло, а команда Black Isle была распущена (подробнее об этом можете прочитать в спецматериале в этом номере). Торговая марка Fallout перешла к Bethesda, официально анонсирована третья часть. Долгое время об игре практически ничего не было известно – кроме того, что работать она будет на движке The Elder Scrolls IV: Oblivion. Наконец, незадолго до E3 2007 демоверсию показали избранным американским СМИ, а на E3 2007 – также и европейским, включая «Страну Игр».

20

**Fallout 3**

В ПОСТЕЛИ С СУПЕРМУТАНТОМ?

BEAUTIFUL KATAMARI ODIN SPHERE



КАТАМАРИЛИ-КАТАМАРИЛИ ДА НЕ ВЫКАТАМАРИЛИ!

62

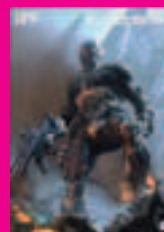
112

КАК БАРАНЬИ НОЖКИ И ШОКОЛАДНОЕ ПЕЧЕНЬЕ УКРЕПЛЯЮТ ВОИНСКИЙ ДУХ



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: CRYSIS И THE DARKNESS  
НАКЛЕЙКА: ODIN SPHERE



НОВОСТИ

Снейк, бочки и порножурналы	11
От шаров-катамари до зеленых червяков	12
PSP расцвела	14
Питер Мур покидает Microsoft	14
Байки от Namco	16
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	20

ТЕМА НОМЕРА

Fallout 3	20
Black Isle Studios	26

Игры в разработке

<b>ХИТ?!</b>	
Tabula Rasa	38

ДЕМОТЕСТ

Исход с Земли	44
CABAL Online	46

В РАЗРАБОТКЕ

Experience 112	48
Jack Keane and the Dokktor's Island	50
Overclocked: A Story about Violence	52
Supreme Commander: Forged Alliance	54
Kurikin: Nano Island Story	55
WorldShift	58
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	60
SimCity Societies	61
Beautiful Katamari	62
MySims	63

ИНТЕРВЬЮ

Студия Crytek	64
---------------	----

РЕПОРТАЖ

E3 2007	68
---------	----

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	78
------------------------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	90
Гид покупателя	91
Слово команды	92

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

Гостевая колонка (Сергей Цильорик)	94
Авторская колонка (Зонт)	96

СПЕЦ

Компьютерные игры и массовое сознание	98
---------------------------------------	----

Обзоры игр

<b>ХИТ!</b>	
The Darkness	102
Кросс-обзор	107
Overlord	108

ОБЗОР

Odin Sphere	112
Адреналин 2: Час пик	116
Crush	120
Harry Potter and the Order of the Phoenix	122
Автопробег «Черное море»	124
Полный привод: УАЗ 4X4. Уральский призыв	125

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	126
-------------------	-----

АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	128
----------------------------------	-----

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	130
Блондинка в Азероте	132
Новости Сети	134

МАСТЕР-КЛАСС

Игра для Xbox 360 своими руками, урок 3	140
---	-----

ЖЕЛЕЗО

Новости	144
Большой тест: аудиокарты	146
Мини-тест: Logitech Cordless Precision Controller	150
Мини-тест: Sapphire Radeon HD 2600 Pro	151
Мат. часть: Если вдруг компьютер не работает	152

РЕТРО

Артефакт номера	154
Ретроконкурс	155
Baldur's Gate	156
Вангеры	157
Icewind Dale	158
Jazz Jackrabbit	158

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Bookshelf	160
Widescreen	162
Банзай!	164
Кросс-формат: Гремлины	174

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Остановите мгновенье!»	180
Конкурс «Один за четверых»	181
Обратная связь	182
Подробное содержание дискового приложения	186
Даты выхода игр на ближайший месяц	188
Анонс следующего номера	190

E3 2007 – ОТЧЕТ С ВЫСТАВКИ

СПЕЦ

ЧЕМ БУДЕТ ЖИТЬ ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ И В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ?



68

BLACK ISLE STUDIOS

СПЕЦ

НЕЗАВИДНАЯ СУДЬБА КОМАНДЫ ЭНТУЗИАСТОВ.



26

ГРЕМЛИНЫ

КРОСС-ФОРМАТ

КОГО НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕЛЬЗЯ КОРМИТЬ ПОСЛЕ ПОЛУНОЧИ?



174

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Dina Victoria	3 обл.	MSI	23	Ред. подписка	139
«1С»	79, 81, 83, 85, 87, 89	Netland	167	«РМ-телеком»	183
Blade	49	Nival	25	«Руссобит-М»	93, 97, 101
Creative	31	OLDI	13	«Технотрейд»	17
GameLand.ru	192	Soft Club	9, 51	ПНТ	159
Gamepost	115, 119	Zykel	43	«Митзона»	143
GameX	133	«Акелла»	2, 4 обл., 5, 7, 9, 11, 15	Журнал «Хулиган»	161
Mail.ru	95	«Бука»	53	«Церей»	37
Журнал Maxi Tuning	173	Журнал Game Developer	137		



# ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

## THE DARKNESS

**ХИТ!**

«Я БЫ МОГ С ТОБОЮ БЫТЬ, Я БЫ МОГ ПРО ВСЕ ЗАБЫТЬ, НО ЭТО ЛИШЬ ИГРА...»



102

## OVERLORD

**ХИТ!**

БЫТЬ ЗЛОДЕЕМ НЕ ТАК-ТО ПРОСТО.



108

## TABULA RASA

**ХИТ?!**

НАУЧНО-ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ИЗЫСКИ СОЗДАТЕЛЯ ULTIMA ONLINE.



38

## PC

33 квадратных метра: Война с соседями	127
Agatha Christie: Evil Under the Sun	59
CABAL Online	46
Crysis	62
CSI: Дело в Майами	126
Enclave	126
Experience 112	48
Fallout 3	20
Far Cry 2	10
Harry Potter and the Order of the Phoenix	122
Jack Keane and the Dokktor's Island	50
Overclocked: A Story about Violence	52
Overlord	108
SimCity Societies	61
Supreme Commander: Forged Alliance	54
Tabula Rasa	38
World of Warcraft	132
WorldShift	58
X-Team: День Свободы	56
Автопробег «Черное море»	124
Адреналин 2: Час пик	116
Зверский футбол	127
Исход с Земли	44
Логово дракона: Побег из замка Синджа	126
Полный привод:	
УАЗ 4Х4. Уральский призыв	125
Шорох: Последний визит	127

## PS2

Harry Potter and the Order of the Phoenix	122
Odin Sphere	112

## PS3

Fallout 3	20
Gran Turismo 5 Prologue	10
Harry Potter and the Order of the Phoenix	122

## CRUSH

**ОБЗОР**

ШИЗОТЕРАПИЯ КАК ЛЕКАРСТВО ОТ БЕССОНИЦЫ.



120

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	11
Nobi Nobi Boy	12
Resident Evil 5	10
Tekken 6	10
The Darkness	102

## PSP

Crush	120
-------	-----

## DS

Kurikin: Nano Island Story	55
MySims	63

## Wii

Harry Potter and the Order of the Phoenix	122
MySims	63
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	60

## XBOX 360

Beautiful Katamari	62
Fallout 3	20
Harry Potter and the Order of the Phoenix	122
Mass Effect	12
Overlord	108
Resident Evil 5	10
The Darkness	102

Акелла

СИМУЛЯТОР

Посмотри на эти звёзды  
— и ты увидишь  
как бесконечно велика вселенная  
и как бесконечно мал человек

А теперь садись за штурвал  
космического корабля  
и докажи, что «мал»  
— не значит «ничтожен»!

# SPACEFORCE

## ROGUE UNIVERSE



PERIAMA

Тотальный апгрейд всех систем корабля  
Сложная сеть гиперпространственных ворот

Мощный AI уникален для каждой из 10 игровых рас

Огромная и живая вселенная с обилием планет, народов, тайн

Увлекательный сюжет и возможность свободного прохождения

Изобретения, торговля, дипломатия и война – разные источники дохода

Неземная графика с поддержкой самых продвинутых технологий

(HDR, motion blur, tone mapping, bump mapping и др.)

PROVOX GAMES  
© PROVOX GAMES

www.akella.com



© 2017 ООО "Акелла". Все авторские и исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Независимые контролирующие организации. Так же поддержка (800 202 49 45), www.akella.com. Адрес: Санкт-Петербург, ул. Рубинская, д. 14, к. 1. Контактная информация: Санкт-Петербург: (812) 202 49 45, akella@akella.com, Рязань: (4912) 206 78 41, akella@akella.com, Нижний Новгород: (831) 201 74 44, akella@akella.com, Екатеринбург: (343) 201 34 42, akella@akella.com. Лицензиат: на территории "Мультигем" - www.multigame.com.ua. Выпуск ООО "Глобал Мультимедиа" в Санкт-Петербурге (дистрибуторская поддержка) компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, телефон: (812) 202 49 45.



Акелла

Полноценная продукция и поддержка: фильмы "СКОП", "М. Викинг", "Лин. Дина" и "Настоящие"

# 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, Heavy 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 другой, 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

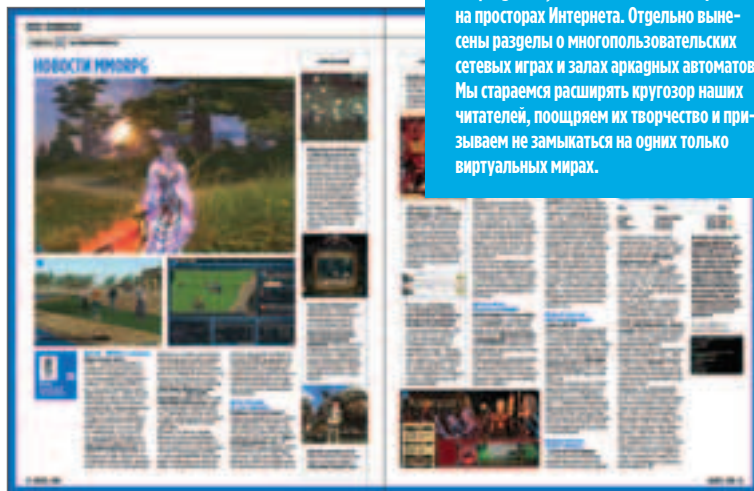
## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

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.









ACTION / NAVAL / RPG

Акелла

## На смену старой Легенде приходит новая!

Там, где реальность и вымысел вступили в неравную схватку, из глубин Карибского моря восстают зловещие призраки, оживают кровавые легенды ацтеков.

### Вас ожидают:

-  Город потерянных кораблей, чьи несметные сокровища сторожат призраки проклятых моряков
-  Легендарный Теночтитлан, Золотой город, где улицы омыты кровью человеческих жертвоприношений
-  Капитан N, достойный представитель племени работников ножа и топора, и его бурные похождения
-  Коварство и хитрость опытных морских волков, ваших противников
-  Новые люди и новые истории. Жар карибских страстей на загорелых лицах
-  Уникальные стили фехтования: топор против сабли!

Город  
Потерянных  
Кораблей

из серии  
«Возвращение  
Легенды»

# Корсары

РЕКЛАМА



© 2007 ООО "Акелла"  
 Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволенное копирование преследуется.  
 Тек. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sbgames.ru  
 Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natyay@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@imgbox.ru;  
 Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellarostov@akella.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com;  
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellabkb@yky.ru  
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua  
 Филиал ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Seaford.Ru

www.akella.com



Акелла

Розничная продажа в магазинах: фирмы "СОЮЗ", "М. Бигуди", "Хитовый" и "Настройка!"



Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); 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».

После E3 2007 у PR-отделов издательств уйма работы. Нужно разослать прессе дополнительную информацию и скриншоты по показанным играм, пояснить заявления топ-менеджеров на пресс-конференциях. В этом номере мы раскрываем вам подробности таких проектов, как Mass Effect, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Resident Evil 5, White Knight Story, Far Cry 2, Metroid Prime 3: Corruption и Gran Turismo 5 Prologue. Большую их часть наверняка покажут в рабочем состоянии на выставке Tokyo Game Show 2007, которая пройдет в середине сентября. Также Хидео Кодзима анонсировал отдельную онлайн-игру в мире Metal Gear Solid для PlayStation 3 и на движке MGS4, а еще – Metal Gear Solid: Portable Ops Plus для PSP (она выйдет одновременно с новой версией этой портативной консоли).

Самое громкое событие в индустрии за последние две недели – уход Питера Мура из игрового отделения Microsoft. Произошло что-то вроде рокировки: он займет пост в EA Sports а его место в Microsoft – Дон Маттрик, бывший топ-менеджер Electronic Arts. Питер Мур известен геймерам со времен Dreamcast – он пытался продвигать приставку на американском рынке, но не преуспел в этом. С Xbox и Xbox 360 у него вышло куда лучше.

Джордж Харрисон из Nintendo (однофамилец Фила Харрисона из Sony) сделал два важных заявления. Во-первых, сервис WiiWare, с помощью которого компания собирается распространять небольшие скачиваемые игры для Wii, заработает

уже в этом году. Во-вторых, Nintendo более не намерена рекламировать и продвигать бренд Game Boy. Дескать, Game Boy Advance и так будет хорошо продаваться по инерции, но деньги будут тратиться только на рекламу Nintendo DS. Из слов Харрисона также следует, что Nintendo вовсе не намерена в дальнейшем выпускать новое железо с «Game Boy» в названии. А ведь пару лет назад Сатору Ивата, президент компании, четко говорил, что наследник Game Boy Advance рано или поздно будет представлен публике и Nintendo DS – это начало новой, третьей линейки игрового железа.

Интересные новости принесли нам и финансовые сводки. В первом квартале 2007 года Activision впервые обогнала по продажам Electronic Arts – \$397.8 млн против \$365.7 млн. Бобби Котик, руководитель Activision, не скрывает радости: «17 лет я работал над тем, чтобы сделать свою компанию крупнейшей на рынке, и сейчас мы значительно приблизились к этой цели». Львиную долю прибыли компании принесли продажи игр сериала Guitar Hero на PS2 и Xbox 360. Конечно, Electronic Arts наверняка вернет себе лидерство уже в следующем квартале, но достижение и вправду солидное. Тем временем акции Atari все-таки сняли с торгов на американской фондовой бирже NASDAQ, поскольку компания не сумела предоставить вовремя финансовый отчет. Дела у издательства идут ужасно, и вряд ли оно в ближайшем будущем выпустит хоть одну приличную игру.



# НОВЫЕ ВРЕМЕНА ДЛЯ АМЕРИКАНСКОГО КИНО?

ПОСОФИЛЬМ

РЕКЛАМА



**1989 год  
ХОЛОДНАЯ ВОЙНА НЕ ЗАКОНЧИЛАСЬ**

**WORLD IN  
CONFLICT™**



Сенсационная стратегическая игра о противостоянии сверхдержав в альтернативной вселенной.

**НАСТОЯЩАЯ ВОЕННАЯ ТЕХНИКА | ЯДЕРНОЕ ОРУЖИЕ**

**РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КОМАНДНЫЙ СЕТЕВОЙ РЕЖИМ | ПЕРЕДОВАЯ ГРАФИКА**

Официальный сайт и форум на [www.wic-game.ru](http://www.wic-game.ru) Полностью на русском языке. **СЕНТЯБРЬ 2007**



© 2007 Massive Entertainment AB. Все права защищены. World in Conflict, Massive Entertainment и логотип Massive Entertainment являются зарегистрированными товарными знаками Massive Entertainment AB в США и других странах. Sierra и логотип Sierra являются зарегистрированными товарными знаками Sierra Entertainment Inc в США и других странах.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## В UBISOFT НЕ ЗАБЫВАЮТ О FAR CRY



### СОЗДАНИЕ ПРОДОЛЖЕНИЯ FAR CRY ИДЕТ ПОЛНЫМ ХОДОМ.

Год назад компания Ubisoft бросила все силы на то, чтобы права на бренд Far Cry не достались ни создателям, студии Crytek, ни издательству EA, которое завело с «крайтековцами» долгосрочный служебный роман, и таки выкупила перспективное детище. А о разработке первого полноценного сиквела одного из лучших FPS 2004 года заявила лишь сейчас. Игрой с предварительным названием Far Cry 2 займется команда Ubisoft Montreal, которая прославилась благодаря сериалу Prince of Persia и сейчас доделывает экшен от третьего лица Assassin's Creed. Действие Far Cry 2 предположительно происходит в Африке, а убедиться в этом воочию геймеры сумеют весной 2008 года, когда проект доберется до магазинов.

## САМУС АРАН И КОРРУПЦИЯ

### НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О METROID PRIME 3.

Дата выхода Metroid Prime 3: Corruption для Wii – 26 октября – неотвратно приближается, и в Nintendo спешат рассказать, что отважная Самус Аран не только научится прицеливаться в врагов одним тычком Wiimote и резко поворачиваться за счет верчения этим же контроллером, но разжилась и другими козырями. Например, ее снабдят новыми ракетами и крюком-«кошкой», которым удобно отбирать щиты у врагов и раскидывать заграждения из обломков. Вдобавок в режиме Нурег Самус станет почти всемогущей, но уязвимой к тому, что в Star Wars принято называть Темной стороной Силы.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Namco Bandai сообщила, что онлайн-бои в Tekken 6 для PS3 – не вымысел, а самая настоящая правда. Аркадная версия шестой части популярного файтинга выйдет осенью, а меньше чем через год погоспеет и «домашний» вариант.

Успех Wii Sports не остался незамеченным: компания Rockstar собирается приспособить для «всемирной» платформы от Nintendo спортивный симулятор Table Tennis и потягаться с «большой N» за сердца любителей виртуального тенниса уже этой осенью.



## ЗОМБИ ИСЧЕЗНУТ ИЗ RESIDENT EVIL

ПРОДЮСЕР RESIDENT EVIL 5 РАСКРЫВАЕТ СТРАШНУЮ ПРАВДУ.

Какой коварный вирус вырвется на волю в пятом выпуске знаменитого боевика от Capcom и почему герой из рекламного ролика так похож на Криса Редфилда, героя оригинальной Resident Evil? В 2005 году, когда компания впервые официально заявила о разработке новой игры сериала, выяснилось, что RE 5 не собирается хранить верность одной платформе и обоснуется сразу на Xbox 360 и PS3, а персонажи начнут выглядеть на свой возраст, но о сюжете и особенностях игровой механики создатели не откровенничали – дескать, слишком рано. Теперь же продюсер проекта, Дзюн Такеути, готов поделиться подробностями: в интервью журналу Famitsu он сообщил, что в трейлере и впрямь засветился Крис Редфилд, которому вновь отводится главная роль. Действие развернется спустя 10 лет после событий оригинальной Resident Evil, сам же Крис уже не служит в особом полицейском отделе S.T.A.R.S. Он выполняет поручения некоей организации BSAA. Противостоять ему на этот раз будут не зомби и не управляемые паразитами люди, а вполне сообразительные гуманоиды. Насколько дело Криса – правое и не пособничает ли он злу, выяснится не сразу. Геймплей во многом позаимствован из четвертой части, хотя без оригинальных деталей не обойдется. Например, как и в жизни, персонаж не сможет сразу отлично видеть в темноте, войдя с залитой солнцем улицы в плохо освещенное помещение. Дата выхода игры пока неизвестна, но доподлинно установлено, что не раньше чем в 2008 и не позже чем в 2009 году мы все-таки проникнем в тайны, оставшиеся невыясненными в Resident Evil 4.

## НЕ ЕДИНОЙ METAL GEAR SOLID 4

ГОТОВИТСЯ ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ METAL GEAR SOLID И ДОПОЛНЕНИЕ К PORTABLE OPS ДЛЯ PSP.

На пресс-показе новинок для PlayStation 3 Хидео Кодзима не только продемонстрировал игровой процесс Metal Gear Solid 4, о чем мы написали на соседней странице, но и объявил: ведется разработка двух новых проектов по вселенной Metal Gear Solid. Первый, по словам Кодзимы, вдохновлен онлайн-режимом в Metal Gear Solid 3: Subsistence и выйдет на PlayStation 3. Подробности, как и в случае с MGS 4, выяснятся на праздновании юбилея сериала. Второй – add-on к Portable Ops с подзаголовком

Plus – выйдет уже 20 сентября одновременно с запуском «похудевшей» PSP. В рядах персонажей ожидается пополнение; кроме того, обещаны добавочные миссии, учебные задания и режимы (в том числе, новый одиночный режим), а также некие таинственные «плюшки». В Японии Portable Ops Plus будет продаваться как отдельно по цене 2400 иен (около 508 рублей), так в комплекте с оригинальной игрой – уже по 4300 иен (~910 рублей). Сведений об американском или европейском издании пока не поступало.



## МОТОРЫ ВЗРЕВУТ В ОКТЯБРЕ

### ГЛАВА POLYPHONY DIGITAL ОБЪЯВЛЯЕТ ДАТУ ВЫХОДА GRAN TURISMO 5 PROLOGUE.

Выпускать игры-прологи до выхода основных представителей гоночного сериала Gran Turismo в Polyphony Digital стало хорошей традицией. По словам Кадзунори Ямаути, главы студии, Gran Turismo 5 Prologue выйдет уже в октябре – к открытию выставки Tokyo Motor Show. Увидеть на трассе сразу 16 машин, оценить улучшенный А. и опробовать онлайн-режим владельцам PlayStation 3, возможно, предложат не бесплатно (предполагалось, что пролог будет распространяться через PlayStation Network), а за определенную мзду.





# СНЕЙК, БОЧКИ И ПОРНОЖУРНАЛЫ

ХИДЕО КОДЗИМА ЯВИЛ МИРУ ДЕМОВЕРСИЮ METAL GEAR SOLID 4.

Хотя многие надеялись увидеть постаревшего Снейка в действии уже на E3, Хидео Кодзима не спешит повторяться: в 2004 году на знаменитой лос-анжелесской выставке уже дебютировала демоверсия одной из игр сериала – MGS 3: Snake Eater. Напомним, что шпионскими навыками в оригинальной Metal Gear Solid первыми воспользовались посетители Tokyo Game Show, а демо Sons of Liberty прилагалось к экшну Zone of the Enders (PS2). Четвертый выпуск Metal Gear 4 также обзавелся собственной сценой для премьеры игрового процесса. Его обнародовали на пресс-показе, устроенном компанией Sony в честь своей приставки нового поколения – PlayStation 3 Premier Event. В демо Снейка забрасывают в некий населенный пункт на Ближнем Востоке, где кипит ожесточенный бой между частной армией наемников и партизанами. Как пояснил Кодзима, герой сможет поддержать любую из сторон (под его началом, кстати, Снейк покровительствовал партизанам). Избегать ненужных стычек помогает камуфляж: помимо Octo-Cam, позволяющего слиться, подобно хамелеону, хоть с полом, в распоряжение ветерана секретных боевых операций поступит Statue-Cam. Как и подсказывает название, эта маскировка превратит Снейка в живую статую. Туда, куда человек не проберется, проникнет робот МК-II, которым предлагается управлять либо от первого лица, либо от третьего. Причем в последнем случае в руках у героя окажется контроллер, как две капли воды похожий на Sixaxis. Из доступного арсенала на экране засветились противотанковый гранатомет РПГ-7, «трехлинейка» Мосина, пистолет-пулемет Р90, автомат АК-102 и непременный нож. Разрешено отбирать понравившееся оружие у врагов и, как и в уличных драках, использовать нечестные приемы – например, бить в пах. Кстати, МК-II также не беззащитен: при случае способен шарахнуть неприятеля током. Когда камуфляж спецназовцу – уже не помощник, остается прибегнуть к подручным средствам. Знакомые поклонникам сериала картонные коробки сменились бочками. Ноги Снейка при беге реалистично стучат о железо, что не настроит лишь глухих солдат, зато бочки (вместе с героем) разрешается катать. Даже крепкий ветеранский желудок не выдерживает режима «перекати-поле»: по версии Konami, лучшим лекарством от рвотных позывов станут... порножурналы. Где их хранит Снейк – военная тайна. Кроме того, можно прятаться в мусорных бачках, хотя есть риск основательно провонять и привлечь к себе не только окрестных мух, но и внимание снайперов. В завершение показа Хидео Кодзима пообещал продемонстрировать мультиплеер Metal Gear Solid 4 на праздновании юбилея сериала, которое пройдет задолго до того, как этот номер выйдет в печать, – 24 июля.



Akella

ACTION-RTS

# ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

MSI

PhysX ageia

РЕЗУЛЬТАТ

(Из листовки курсанта военной Академии...)

Ты нужен Империи! Сограждане, соотечественники, братья! Всех нас Империя вырастила 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 Фронттира!

- 5 планет, 5 недружественных рас, 5 технологий, 5 методов ведения войны!
- аркадные и стратегические маневры
- прямое управление юнитами
- поддержка физической карты AGEIA PhysX
- выдающаяся графика и реалистичные спецэффекты!

www.akella.com

© 2007 "Акелла", © 2007 "PhysX Ageia"

Все авторские интеллектуальные права на территорию России, СНГ и стран Балтии. Неполноценное копирование преследуется. Игры E-дистрибуция ищет партнеров. Любая продажа. Москва: (495) 252-44-44, info@akella.com, Санкт-Петербург: (812) 252-44-44, info@akella.com, Ростов на Дону: (863) 256-73-42, akella@akella.ru, Новосибирск: (383) 227-74-44, info@akella.com, Екатеринбург: (343) 297-34-42, akella@akella.ru. Тел. поддержки: (495) 263-4613. E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине: "Мультигемин" - www.akella.com.ua. Филиал ООО "Акелла Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург ул. Маршала Голубова, д.37, телефон: (812) 252-44-44.

СООЗ

ИИ

Настр.онлайн!

Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## ОТ ШАРОВ-КАТАМАРИ ДО ЗЕЛЕННЫХ ЧЕРВЯКОВ

### АВТОР KATAMARI DAMASU ГОТОВИТ НОВЫЙ ПРОЕКТ ДЛЯ PLAYSTATION 3.

Namco Bandai рассекретила свежий проект для PlayStation 3 от создателя Katamari Damacy, Кейты Такахаси – Nobi Nobi Boy. Пока что все, что показали публике, – это название, 30-секундный ролик и пара эскизов, судя по которым главным героем станет зеленый, длинный и невероятно эластичный червяк (в японском «nobi» означает «растягиваться»). Идея проекта возникла у Такахаси еще два года назад, но, по его словам, только технической мощности PS3 хватило для просчитывания игровой физики.



## ДИНАСТИЧЕСКИЕ ВОЙНЫ, ВЫПУСК ШЕСТОЙ

### ДУМАЕТЕ, В КОЕИ ЗАНЯТЫ OROCHI WARRIORS? ВО ВСЕ НЕТ – ДЕЛАЮТ DYNASTY WARRIORS 6!

Компания Koei объявила, что взялась за шестую часть Dynasty Warriors для PlayStation 3. Доблестные древнекитайские генералы смогут укладывать как безмянных, так и именитых противников штабелями при помощи нового оружия и «практически бесконечных» комбо-ударов. Топчется ли сериал на месте или все-таки развивается, выяснится уже осенью, когда игра появится в продаже в Японии.



## LOCOROCO НА PS3

### КАК СКОРОТАТЬ ВРЕМЯ В ОЖИДАНИИ LOCOROCO 2?

Компания Sony подтвердила, что забавные капитошки-локороки вот-вот переберутся с PSP на PS3: игра под названием Wii Wii Cocomescho! by LocoRoco будет доступна для скачивания через PlayStation Network (когда именно – пока неизвестно). 200 персонажей из мира LocoRoco не только будут преодолевать лабиринты под управлением Sixaxis, но и самостоятельно осваивать новые просторы (возможно, в режиме скринсейвера).

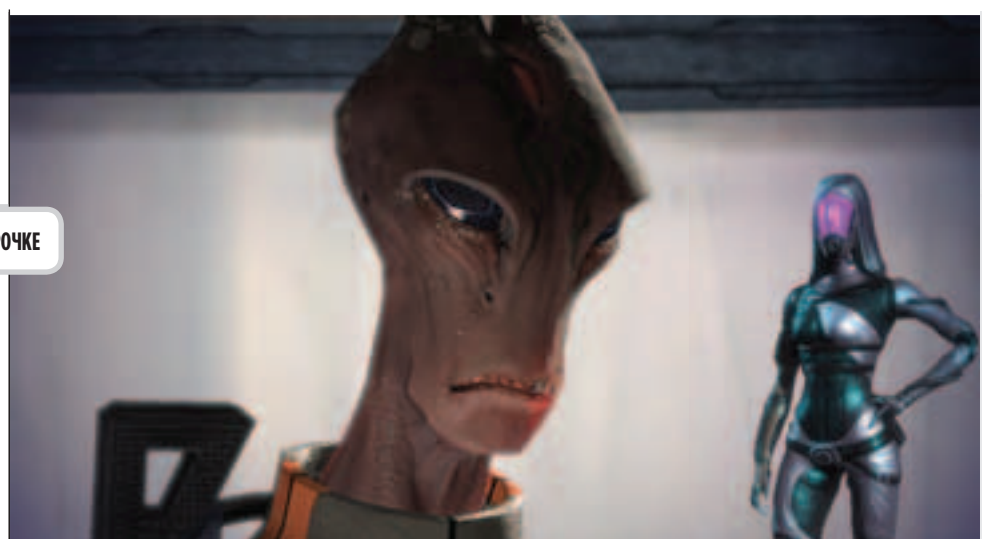


С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Уже зимой в японских аркадах появится двухмерный файтинг Sengoku Basara X, в котором один на один сразятся персонажи сериала Sengoku Basara (за прегелами роины – Devil Kings). Разработка поручена Arc System Works, ответственной за сериал Guilty Gear.

Смена измерений затронула не только Sengoku Basara. Guilty Gear II: Overture для Xbox 360 будет не двухмерным файтингом, как ее многочисленные предшественницы, а трехмерным боевиком с зачатками стратегии (на ум сразу приходит Dynasty Warriors). Из персонажей-ветеранов пока подтвержден только Сол Бэггай, дата релиза игры не объявлена.

Компания «Руссо-бит-М» издает в России локализацию Sam and Max: Season 1 – сборника, куда войдут 6 уже выпущенных эпизодов игры.



# ДАВНЫМ-ДАВНО В ДАЛЕКОЙ ГАЛАКТИКЕ...

BIOWARE РАССКАЗЫВАЕТ О MASS EFFECT.

Вслед за показом трейлера к ролевой игре Mass Effect (Xbox 360) на E3 разработчики из студии Bioware поделились свежими сведениями о проекте, который хоть и напоминает очередную вариацию на тему «Звездных войн», но обещает запомниться и как отличное самостоятельное произведение («СИ» писала о нем в №10 (235)). Игра вручает исследователям Галактики все карты: какие именно задания выполнять, на какие планеты отправляться и какие решения принимать, – все зависит от самих геймеров, хотя основная сюжетная линия в Mass Effect все же имеется (еще бы, ведь в планах разработчиков космическая сага уже разрослась до трилогии). Тем не менее, необязательные поручения тоже занимательны, а некоторые вдобавок представляют ключевые события в новом свете. Обещано несколько концовок: чем именно завершатся путешествия звездолета «Нормандия», зависит не только от выбора фраз в сценках, но и от поступков персонажей на протяжении всей игры. Расовое многообразие мира Mass Effect скажется на взаимоотношениях внутри подконтрольного главному герою отряда, а также на том, насколько косо будут смотреть на путешественников представители разных наций. А одними из главных возмутителей спокойствия станут Гет (Geth), раса искусственных созданий, чье существование само по себе – преступление против закона, запрещающего создавать разумный AI. В Bioware уверяют, что облететь все планеты за одно прохождение попросту невозможно: настолько обширную вселенную они придумали. В Штатах Mass Effect выйдет в ноябре, а до нас доберется лишь через пару месяцев – в январе 2008 года.

# СТРАХИ ОТ SIERRA

ВТОРОЙ ADD'ON К F.E.A.R. – ЛУЧШИЙ ПОДАРОК НА ХЕЛЛОУИН?

Пути издательства Sierra и студии Monolith, создавшей нестрашный шутер F.E.A.R. для PC, разошлись, а дележ наследия все еще идет полным ходом. В Monolith корпят над F.E.A.R. 2, оговариваясь, что называться игра будет совершенно иначе (еще бы, права на марку остались у издательства), Sierra же заявила о разработке второго дополнения – F.E.A.R.: Perseus Mandate – с новым героем в главной роли (он, впрочем, унаследует навыки предшественника),

новым арсеналом вроде гранатомета, чьи снаряды начинены гвоздями, новыми вылазками в канализацию и новыми противниками, в том числе сверхъестественными. Кроме того, обещаны свежие карты и добавочные мультиплеерные режимы. Perseus Mandate выйдет на PC, но доберется и до Xbox 360 в комплекте с первым add'on-ом под общим заголовком F.E.A.R. Files. Обе версии появятся на прилавках в конце октября, пока только в Штатах.



# ВОПЛОЩЕНИЕ СТИЛЯ



\* Фантазия

реклама

**OLDI**  
НИЗКИЕ ЦЕНЫ КАЖДЫЙ ДЕНЬ  
[www.oldi.ru](http://www.oldi.ru)

ул. Донская, 32, тел.: (495) 967-1555  
ул. Малышева, 20, тел.: (495) 105-0700  
ул. Трифоновская, 45, тел.: (495) 967-1433  
Единая справочная: (495) 221-1111

LCD-мониторы *Fantasy*\*

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

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

Во Власти Качества

*Life's Good*  **LG**

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## PSP РАСЦВЕЛА



### ВСЕ ЖИЗНЕРАДОСТНЫЕ РАСЦВЕТКИ НОВОЙ PSP ПОКА ОСТАНУТСЯ НА РОДИНЕ.

Не прошло и пары недель, как «диетическая» PSP обзавелась новыми расцветками: японцам достанутся все шесть (в том числе розовая, пурпурная и синяя – на их создание дизайнеров вдохновили цветы), а за океан переберутся лишь «классические» – черная, белая и серебряная. Вдобавок к особенностям, о которых мы писали в предыдущем номере, на новой версии консоли удастся смотреть телепередачи – правда, только в Японии и только предварительно раскошелявшись на внешний ТВ-тюнер за 6980 иен (около 1465 рублей). Кроме того, жителям Страны восходящего солнца компания Sony приготовила еще одно искушение: Crisis Core: Final Fantasy VII от Square Enix в комплекте с тематически раскрашенной консолью.

## ГРОМКИЕ ОБЕЩАНИЯ ДЖОРДЖА ХАРРИСОНА

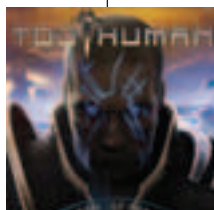


### ОНЛАЙНОВАЯ СЛУЖБА ПО ПРОДАЖЕ ИГР ДЛЯ WII ЗАРАБОТАЕТ ДО КОНЦА ГОДА.

Вице-президент маркетингового отделения Nintendo, Джордж Харрисон, уточнил дату запуска онлайн-службы по продаже игр для Wii: не исключено, что WiiWare откроется уже в этом году. Тем не менее, по его же словам, многие студии-разработчики лишь недавно получили необходимые инструменты и документацию для создания игр, которыми будут торговать на WiiWare. А значит, когда именно первые посетители сделают заказ через службу – все еще вопрос.



## SILICON KNIGHTS ПОДАЮТ В СУД НА АВТОРОВ GEARS OF WAR



### ЕРИС ОБВИНЯЮТ В ХАЛАТНОМ ОТНОШЕНИИ К ПОКУПАТЕЛЯМ UNREAL ENGINE 3.

Пока поклонники шутеров ждут выхода Gears of War на PC, компанию Epic вызывают повесткой в суд: студия Silicon Knights подала иск на разработчиков Unreal Engine 3. Как объясняют «рыцари», они приобрели у Epic движок, чтобы на его основе сделать Too Human для Xbox 360, но не получили вовремя финальную версию девкита и вообще не получили поддержки. Представители Epic все отрицают и обещают вывести Silicon Knights на чистую воду. Чем закончится тяжба – пока неизвестно, но похоже, на «полюровке» Unreal Tournament 3 она не скажется.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Nintendo отказывается от дальнейшего продвижения серии портативных консолей Game Boy – лучшими умами «большой N» прочно завладела DS lite. На покой Game Boy отправил сам Сатору Ивата – по его мнению, компании необходимо завоевывать новую аудиторию, а для этой цели лучше подходит новый, относительно неизвестный бренд вроде DS.

В «СИ» №14(239) была допущена ошибка – российским дистрибьютором версии Pirates of the Caribbean: At the World's End для Xbox 360 и PlayStation 3 была указана компания «Софт Клуб». На самом деле официальным распространителем всех версий игры является «Новый Диск».



Питер Мур



Дон Маттрик

# ПИТЕР МУР ПОКИДАЕТ MICROSOFT

ГЛАВНЫЙ ИДЕОЛОГ МАРКЕТИНГОВОЙ КАМПАНИИ XBOX 360 ВОЗГЛАВИТ СПОРТИВНОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ EA.

В 2003 году Питер Мур перешел в Microsoft, чтобы помочь корпорации с продвижением Xbox, который никак не мог выбиться из тени PlayStation 2, – и заодно попытаться взять реванш над Кееном Кутараги. Ведь именно первая PlayStation с ее рекламной кампанией свела на нет все усилия Мура по продвижению в Штатах Dreamcast от Sega. «Дважды такой финт у Sony не пройдет!» – укреплял вице-президент отдела интерактивных развлечений (так звучала его должность в компании) боевой дух подчиненных на выставке E3, когда заявленные технические параметры PlayStation 3 намного превосходили все ожидания. И вот – заявление об уходе, через более чем четыре года работы и спустя менее двух недель после сообщения о продлении гарантии на Xbox 360. На «красном круге смерти» Microsoft только в текущем квартале потеряет больше миллиарда долларов, а самый ярый адвокат консоли займется пропагандой виртуального футбола – в том числе для приставок от бывших заклятых конкурентов, Sony и Nintendo. Между тем преемник Мура уже известен: его кресло займет Дон Маттрик, бывший президент EA (из крупнейшего независимого издательства он ушел в сентябре 2005 года). С работой отдела он знаком не понаслышке – с февраля 2007 года сотрудничает с Microsoft в качестве независимого консультанта.

# ОКНО В РОССИЮ

EA ОТКРЫВАЕТ ОФИЦИАЛЬНОЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО В РОССИИ.

26 июля компания EA официально объявила об открытии российского подразделения, чья основная задача – наладить более тесное сотрудничество с местными розничными сетями и расширить ассортимент локализаций как самостоятельно, так и с помощью «Софт Клуб», давнего дистрибьютора игр компании. Еще ближе к народу сериалы The Sims, FIFA и Need for Speed станут благодаря знаменитостям, которых привлекут к озвучке (например, в Need for Speed ProStreet мы услышим голос Николая Фоменко); появятся в играх и русские песни. Кроме того, геймеры

смогут обращаться в EA с вопросами – горячая телефонная линия уже налажена. Вдобавок к играм для PC и консолей в EA возлагают большие надежды на мобильное направление и обещают в ближайшем будущем рассказать еще о нескольких задумках. Маркетологи компании оценивают российский рынок видеоигр в \$250 миллионов и пророчат, что в ближайшие три-пять лет он увеличится более чем вдвое. Покорение его отлично вписывается в планы EA по укреплению своих позиций в Европе.



Слева – Питер Лаутон, вице-президент и генеральный директор EA в Восточной Европе, справа – Дмитрий Мартынов, руководитель компании «Софт Клуб», которая до появления официального подразделения занималась дистрибуцией игр от EA в России.





Те, кто представлял сборную России на WCG 2006 Grand Final, прохоят в российский финал 2007, минуя отборочные.

## ПОРА БОЛЕТЬ ЗА НАШИХ!

НА WORLD CYBER GAMES 2007 РОССИЮ БУДУТ ПРЕДСТАВЛЯТЬ 22 СПОРТСМЕНА.

Считанные месяцы остались до самого престижного турнира по киберспорту World Cyber Games 2007, который пройдет 3-7 октября в Сизтле (США) и примет более 700 геймеров из 70 стран мира. Россия в этом году выставит сборную из 22 человек – им предстоит защищать честь державы в восьми дисциплинах: Half-Life: Counter-Strike 1.6, Warcraft III: The Frozen Throne, Need for Speed Carbon, StarCraft: Broodwar, FIFA Soccer 07, Project Gotham Racing 3, Dead or Alive 4 и Gears of War. Состав национальной команды определится 12 августа в Москве – именно в этот день завершится квалификация WCG 2007 Russian Preliminary (репортаж в следующем но-

мере журнала). Ей предшествуют региональные отборочные в 11 крупнейших городах России. Помимо 22 путевок в Сизтл, геймеры разыграют призовой фонд в размере 2500000 рублей, предоставленный компанией Samsung Electronics, генеральным спонсором и глобальным партнером чемпионата. Те же, кто доберется до США, получат возможность заработать еще более солидную сумму – 500000 долларов. Напомним, что в прошлом году мастера Need For Speed из Москвы, Alan и Mr. Raser, а также виртуальный футболист Alex из Питера завоевали на WCG Grand Final в Италии золотую, серебряную и бронзовую медали соответственно и увезли домой \$27000.

## КРАСНЫЙ «КРУГ СМЕРТИ» И ФИНАНСОВЫЕ ОТЧЕТЫ

MICROSOFT ВСЕ ЕЩЕ ТЕРЯЕТ ДЕНЬГИ НА XBOX 360.

Консоль Xbox 360 пока еще не уподобилась курице, несущей золотые яйца: подразделение Microsoft, занимающееся ее распространением, завершает финансовый год с внушительными убытками в размере почти 2 млрд долларов, что на 47% выше результатов предыдущего года. В последнем квартале на магазинные полки отправились всего 700000 приставок нового поколения, хотя год назад эта цифра составляла 1,8 млн, но, по словам представителей корпорации, положение спасли бойкие продажи аксессуаров для Xbox 360 и медиаплеера Zune. Тем не менее, суммарная прибыль подразделения оказалась на 10% ниже, чем все в том же прошлом году. Основательную брешь в бюджете пробило, как уже сообщалось, продление гарантии на Xbox 360, хотя траты на починку консолей частично компенсировались удешевлением стоимости ее производства. Сама Microsoft тем не менее твердо верит: из убыточного ее «развлекательное» подразделение станет прибыльным уже в новом финансовом году.



Акелла

СТРАТЕГИЯ ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

# ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

## ПОСЛЕСЛОВИЕ

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

www.akella.com

WARGAMING.NET

ХИТ ZONA

М.Супер

КОЛОС

Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## ЗА ПЯТЬ ЛЕТ ДО ВТОРОЙ МИРОВОЙ



### SEGA ГОТОВИТ НОВЫЙ ПРОЕКТ ДЛЯ PLAYSTATION 3.

Нордические девы-воительницы остаются бессменными музами японских разработчиков. Какими видят будни валькирий в Square Enix, европейцам вот-вот напомнит Valkyrie Profile: Silmeria (PS2). А компания Sega пока только заявила о разработке Senjou no Valkyrie, RPG с налетом экшна и стратегии для PS3. Впрочем, мечам и шлемам с крылышками в ней, похоже, не останется места: время действия – 1935 год, место – Европа, где разгорается вымышленная война. Игра про не совсем Вторую мировую необычно оформлена – графика напоминает акварельные рисунки. В Sega этот стиль называют Canvas. К Senjou no Valkyrie приложат руку создатели сериала Sakura Wars, дата ее релиза пока не объявлена, но известно, что подробности компания припасла для выставки Tokyo Game Show.

## БАЙКИ ОТ NAMCO

### СЕРИАЛ TALES OF НЕ УСТАЕТ РАЗРАСТАТЬСЯ.

Namco Bandai впрямую устроить состязание со Square Enix по количеству ремейков в рамках одного сериала: компания объявила, что в 2008 году освежит воспоминания поклонников Tales of Destiny (PS one) «режиссерской» версией для PS2, а для PSP переделает Tales of Rebirth (PS2). Впрочем, еще в нынешнем году утолить голод по новехоньким, не рассказанным ранее, Tales of смогут владельцы Nintendo DS – для этой платформы готовится Tales of Innocence, о которой мало что известно, кроме названия. Праздник на улице обладателей Wii настанет в 2008-м, когда выйдет Tales of Symphonia: Knight of Ratatosk, сиквел ToS для GameCube.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Natsume объявила, что Rune Factory, фэнтезийная версия ее «фермерского симулятора» Harvest Moon, обзаведется Wii-вариантом. Напомним, что ознакомиться с оригинальной игрой на DS американцы успеют уже 14 августа, а европейским владельцам «двуухранника» остается коротать время за Harvest Moon DS go объявления о релизе.



## LEVEL 5 И БЕЛЫЕ РЫЦАРИ

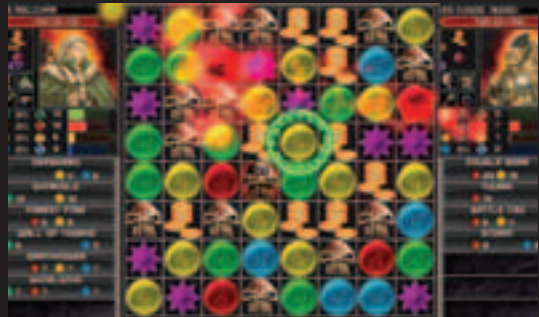
ПОЯВИЛИСЬ НОВЫЕ СВЕДЕНИЯ О WHITE KNIGHT STORY ДЛЯ PS3.

Ответственная за action/RPG Rogue Galaxy (PS2) студия Level 5 еще на прошлогодней TGS раздразнила аппетит публики демонстрацией новой ролевой игры для PlayStation 3, White Knight Story. На недавнем пресс-показе грядущих PS3-проектов разработчики поделились первыми подробностями, а заодно и похвастались демоверсией. В рыцарской саге позволят не просто создавать собственного персонажа, но и до мелочей подогнать его образ под желаемый с помощью мощного редактора, который обеспечил внешностью и главным действующим лиц, и более тысячи NPC. Битвы же будут вестись сразу на двух уровнях: между воинами-гигантами (подозреваем, в Level 5 просто не сознаются в любви к огромным боевым машинам) и соперниками человеческих размеров. На TGS'07 опробовать White Knight Story смогут все желающие (впрочем, дата релиза так и не была объявлена); вдобавок обещан «еще более интересный» анонс от студии.

## PUZZLE QUEST ОСВАИВАЕТ НОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

ВЕРСИЯ ДЛЯ XBOX LIVE ARCADE ВЫЙДЕТ САМОЙ ПЕРВОЙ.

Что будет, если к жонглированию самоцветами в пазле Bejeweled добавить RPG? Как показал опыт компании D3Publisher, получившийся гибрид с красноречивым названием Puzzle Quest: Challenge of the Warlords не только отлично приживется на DS с PSP, но и запомнится геймерам. «Донести Puzzle Quest до самой широкой аудитории – вот наша задача», – решили в D3Publisher (очевидно, по итогам продаж). Уже в этом году игра появится на Xbox Live Arcade, а в начале следующего года подтянутся и издания для других платформ. Так, студия Vicious Cycle, занимавшаяся версией для PSP, примется за варианты для PS2 и Wii. Не забыты и компьютеры с мобильными телефонами: для них Puzzle Quest разрабатывают ValuSoft и THQ Wireless.



## GROWLANSER НЕ ДЛЯ ВСЕХ

### GROWLANSER: HERITAGE OF WAR ВЫЙДЕТ ТОЛЬКО В ПОДАРОЧНОМ ИЗДАНИИ.

Вслед за особым изданием Persona 3 в Atlus готовят подарочное издание стратегической RPG Growlanser: Heritage of War для PS2. Причем те, кто не стремится в нагрузку к игре получить 100-страничный альбом с рисунками Сатоси Урусихары, брелок, 2 голографических карты, 3 значка и прочие мелочи, столь милые сердцу коллекционера, останутся ни с чем – от идеи «простого» выпуска в компании отказались. Дескать, сериал и без того широкой публике не знаком, а верные поклонники лучше сэкономят на завтраках, чем останутся без тематических брелоков и значков. Выход Heritage of War в Штатах намечен на сентябрь.



# FLATRON *Fantasy*



## L1900J

непревзойденный дизайн



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



официальный дистрибутор  
(495)970-13-83 [www.technotrade.ru](http://www.technotrade.ru)



**TECHNOTRADE**

Москва: DEPO Computers (495) 969-22-22; NT-Computer (495) 363-93-33; ULTRA Electronics (495) 790-75-35; ИНЛАЙН (495) 941-61-61; Компания "Сетевая лаборатория" (495) 500-03-05; МИР (495) 780-00-00; Никс (495) 974-33-33; ООО "Авелон компьютерс" (495) 514-11-97; ООО "Дестен ПК" (495) 970-00-07; ООО "Комвел" (495) 783-43-84; **Архангельск:** Формоза (8182) 65-79-95; **Бийск:** ООО Кирилан (3854) 34-22-11; **Брянск:** Группа компаний "Алекс" (4832) 69-31-01; **Волгоград:** ООО "Формоза-Волгоград" (8442) 26-51-50; **Иваново:** ООО "Компьютерные системы" (4932) 23-76-26; **Ижевск:** Ваш Дом (3412) 50-22-13; **Иркутск:** Комтек-Компьютерс (3952) 25-83-38; **Казань:** Алгоритм (843) 570-77-77; Компьютерная Столица (843) 275-39-54; Ноутбукофф (843) 264-26-01; **Калуга:** Оперон (4842) 55-85-85; **Коломна:** Компания "ЧИП" (4966) 12-05-50; **Кострома:** Параллакс Компьютерные системы (4942) 32-71-32; **Красноярск:** КАМИТЕК (3912) 52-20-00; компания Старком (3912) 62-33-99; Сеть компьютерных магазинов "Аверс" (3912) 560-561; **Крымск:** Мир компьютеров (86131) 2-19-37; **Курск:** Компания ФИТ (4712) 51-25-01; **Нижний Новгород:** Ником-Медиа (8312) 30-68-81; ЮСТ (8312) 33-59-18; **Новосибирск:** Диадема (383) 332-40-63; ЗЕТ (383) 212-51-42; Компания "ТЕСТ" (383) 210-60-10; **Омск:** Компьюмаркет РИТМ (3812) 23-05-05; **Оренбург:** ООО "ИНПРО" (3532) 75-69-00; **Пенза:** Статус (8412) 54-40-42; **Ростов-на-Дону:** ИМАНО (863) 240-40-32; **Самара:** Прагма (846) 270-17-01; **Саранск:** Компания Навигатор (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; **Саратов:** Компьюмаркет (8452) 72-51-15; **Смоленск:** ООО ТТЦ Гранд компьютерс (4812) 59-98-00; **Сургут:** Первый компьютерный супермаркет (3462) 247-000; **Тюмень:** Компьютел (345) 245-18-93; **Ульяновск:** Раздолье (8422) 41-28-82; **Чебоксары:** Квартон (8352) 41-77-07; **Челябинск:** Дайвер (351) 261-28-95; НАЙФЛ (351) 264-00-77; Никас-ЭВМ (351) 232-63-50.

# Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Британская «горячая десятка» на сей раз пытается погрязнуть российским – почти никаких изменений, за исключением новинки в лице Mario Party 8 (отозванной, кстати, с магазинных полок – читайте новости в предыдущем номере). «Гарри Поттер», представьте только, третью неделю держится во главе чарта! Впрочем, куда более примечательно, что интерес к Cooking Mama не ослабевает.

С японским хит-парадом дела обстоят ровно наоборот – помимо всезвездных Wii Sports и Wii Play, да «Зельды», которая продолжает весьма хорошо продаваться, вся таблица заполнена новинками. На первой строчке – долгожданная представительница сериала Dragon Quest для Wii, которую в первую неделю после релиза расхватали не менее проворно, чем вышеупомянутую «Зельду».

В целом, игры для двух консолей от Nintendo разошлись в Японии за обозреваемую неделю общим тиражом в миллион копий, что на порядок превышает продажи софта для всех трех приставок Sony. В Америке же ситуация иная: там проекты для Wii, DS и Xbox 360 востребованы примерно одинаково, но суммарный объем покупок, впрочем, равен тому же самому миллиону экземпляров.



**Tomb Raider: Anniversary**  
ПЛАТФОРМА: РС

## Европейский хит-парад

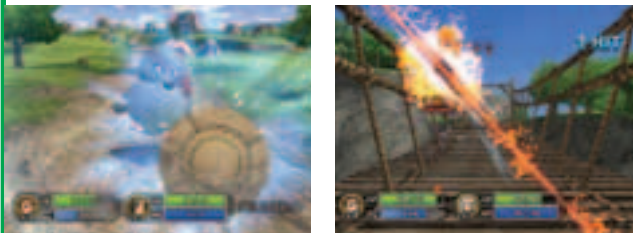


- |    |   |                 |
|----|---|-----------------|
| 1  | Harry Potter and the Order of the Phoenix                     | Electronic Arts |
| 2  | More Brain Training from Dr Kawashima: How Old Is Your Brain? | Nintendo        |
| 3  | Shrek the Third   | Activision      |
| 4  | Wii Play  | Nintendo        |
| 5  | Mario Party 8   | Nintendo        |
| 6  | Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain?        | Nintendo        |
| 7  | Pirates of the Caribbean: At World's End                      | Disney          |
| 8  | The Darkness  | Take Two        |
| 9  | Cooking Mama  | 505 Game Street |
| 10 | Forza Motorsport 2  | Microsoft       |

### КОММЕНТАРИИ

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

## Хит-парад Японии



- |    |  |             |     |
|----|--|-------------|-----|
| 1  | Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors | Square Enix | Wii |
| 2  | The Legend of Zelda: Phantom Hourglass                         | Nintendo    | DS  |
| 3  | My Household Budget Diary                                      | Nintendo    | DS  |
| 4  | Wii Sports   | Nintendo    | Wii |
| 5  | Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day                  | Nintendo    | DS  |
| 6  | Rockman ZX Advent  | Capcom      | DS  |
| 7  | Chibi-Robo: Park Partol  | Nintendo    | DS  |
| 8  | Wii Play   | Nintendo    | Wii |
| 9  | Super Robot Taisen: Original Generations                       | Banpresto   | PS2 |
| 10 | Monster Farm 2   | Temco       | 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>).

## Обозначения

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

## PS2 (GamePark)



- |    |  |
|----|--|
| 1  | God of War II (русская версия)             |
| 2  | Tekken 5                                   |
| 3  | Gran Turismo 4                             |
| 4  | Killzone (русская версия)                  |
| 5  | Black                                      |
| 6  | Mortal Kombat Armageddon                   |
| 7  | Devil May Cry 3: Special Edition           |
| 8  | Ледниковый период 2: Глобальное потепление |
| 9  | God of War                                 |
| 10 | Spider-Man 3                               |

### КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

## PSP (GamePark)



- |    |  |
|----|--|
| 1  | Dexter                                 |
| 2  | Tekken: Dark Resurrection              |
| 3  | LocoRoco (русская версия)              |
| 4  | Killzone: Освобождение                 |
| 5  | Grand Theft Auto: Vice City Stories    |
| 6  | Pursuit Force                          |
| 7  | Call of Duty: Roads to Victory         |
| 8  | Grand Theft Auto: Liberty City Stories |
| 9  | TMNT                                   |
| 10 | Harry Potter and the Goblet of Fire    |

### КОММЕНТАРИИ

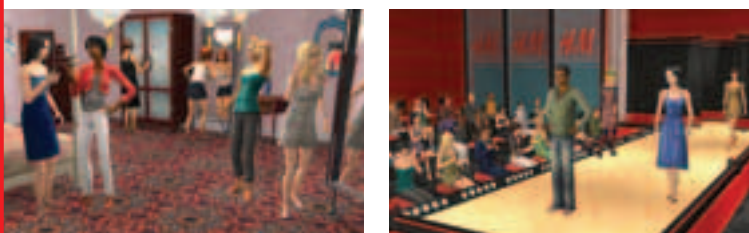
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

## PS2



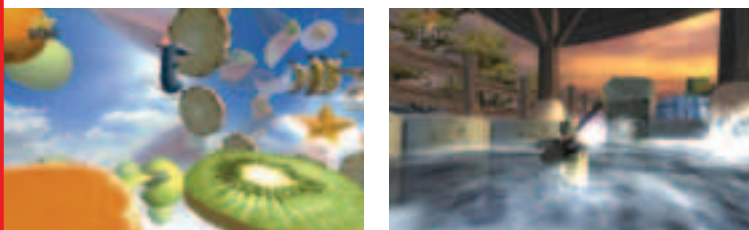
- 1 God of War II (русская версия)
- 2 Tekken 5
- 3 Spider-Man 3
- 4 Gran Turismo 4
- 5 Fantastic 4: Rise of the Silver Surfer
- 6 God of War
- 7 Killzone
- 8 Need for Speed: Most Wanted
- 9 Black
- 10 FIFA 07

## PC (Box)



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

## PC (Jewel)



- 1 Пататуй
- 2 Человек-паук 3
- 3 Tomb Raider: Anniversary
- 4 Адреналин 2: Час пик
- 5 Шрек Третий (английская версия)
- 6 RF Online
- 7 Лови волну!
- 8 Пираты Карибского моря: На краю света
- 9 Test Drive Unlimited
- 10 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

## PSP

- 1 Tekken: Dark Resurrection
- 2 Shrek Smash n' Crash Racing
- 3 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 5 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
- 6 Ratchet & Clank: Size Matters
- 7 SOCOM: US Navy Seals Fireteam Bravo 2
- 8 Spider-Man 2
- 9 Killzone: Освобождение
- 10 LocoRoco (русская версия)

## Xbox 360



- 1 Gears of War
- 2 The Darkness
- 3 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
- 4 Transformers
- 5 Dead Rising
- 6 Fight Night Round 3
- 7 Def Jam: Icon
- 8 Dead or Alive 4
- 9 Lost Planet: Extreme Condition
- 10 Forza Motorsport 2

## PS3



- 1 Resistance: Fall of Man
- 2 Call of Duty 3
- 3 MotorStorm
- 4 Ninja Gaiden Sigma
- 5 F.E.A.R.
- 6 Sonic the Hedgehog
- 7 Virtua Fighter 5
- 8 Def Jam: Icon
- 9 Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer
- 10 Spider-Man 3 Collector's Edition

## Nintendo



- 1 Call of Duty 3 Wii
- 2 Rayman Raving Rabbids Wii
- 3 Spider-Man 3 Wii
- 4 Monster 4x4: World Circuit Wii
- 5 Pirates of the Caribbean: At World's End Wii
- 6 Cars Wii
- 7 Open Season Wii
- 8 GT Pro Series Wii
- 9 Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent Wii
- 10 The Legend of Zelda: Twilight Princess Wii

## КОММЕНТАРИИ

Хит-парады представлены российской сетью магазинов «Союз».



Портативная ядерная катапульта поможет развлекаться с монстром, которого на вас натравили супермутанты.



# Fallout 3

## ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:**  
PC, Xbox 360, PlayStation 3
- ЖАНР:**  
role-playing.PC-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
Bethesda Softworks
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«1С»
- РАЗРАБОТЧИК:**  
Bethesda Softworks
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**  
1
- ДАТА ВЫХОДА:**  
осень 2008 года
- ОНЛАЙН:**  
<http://fallout.bethsoft.com/>



**Автор:**  
Константин «Wren» Говорун  
[wren@gameland.ru](mailto:wren@gameland.ru)

**Т**ак уж вышло, что сериал Fallout, особенно его вторая часть, для российских геймеров и отечественной игровой индустрии – больше чем просто еще одна CRPG. Это символ целой эпохи – пример «шедевров» прошлых лет, которые в наши дни «уже не делают». Создание «русского Fallout» или Fallout Online – идея фикс для тысяч начинающих разработчиков на просторах бывшего СССР. Во многом достоинства игры мифологизированы – фанатам не хочется вспоминать ни об устаревшей даже на момент выхода графике, ни о занудных пошаговых боях с бесконечными крысами и скорпионами, ни о дурачком AI напарников по команде и огромном количестве багов. Для них Fallout – игра с по-настоящему нелинейным геймплеем, фирменным черным

юмором и тщательно проработанной вселенной с множеством ярких персонажей. Что любопытно, на Западе Fallout особых рекордов по тиражам не поставила – собственно, поэтому о третьей части долго никто и не помышлял. Однако в России конца 90-х легальные диски были не в чести, так что геймерам не составляло никакого труда покупать все мало-мальски интересные игры. Нужно было очень постараться, чтобы случайно не наткнуться на Fallout. Огромный вклад в популяризацию игры внесла одна хорошо всем известная пиратская студия перевода. В те годы (да и сейчас) нелегальные «русификации» принципиально делались из рук вон плохо, однако тот давний перевод Fallout – один из двух-трех примеров по-настоящему качественной работы, превосхо-

дящей даже многие нынешние официальные локализации игр. Лишь год назад компания «1С» выпустила Fallout 2 на русском языке с собственным переводом, который смотрится лучше, чем тот давний, пиратский. Время шло, издательство Interplay тихо умерло, а команда Black Isle была распущена (подробнее об этом можете прочитать в спецматериале дальше в номере). Торговая марка Fallout перешла к Bethesda, официально анонсирована третья часть. Долгое время об игре практически ничего не было известно – кроме того, что работать она будет на движке The Elder Scrolls IV: Oblivion. Наконец, незадолго до E3 2007 демоверсию показали избранным американским СМИ, а на E3 2007 – также и европейским, включая «Страну Игр». Fallout 3 на данный момент проходится примерно за час

и состоит из двух с половиной локаций и довольно солидного куска Пустоши. Представляли игру продюсер Тодд Ховард и дизайнер Эмиль Паглиаруло (Emil Pagliarulo); первый рассказывал журналистам об игре и отвечал на вопросы, второй – проходил при них несколько ключевых квестов, в финале которых одна из локаций погибает в пламени ядерного взрыва.

### Осталось 70 лет?

2077 год, когда скоротечная война между США и Китаем уничтожила американскую цивилизацию, не имеет никакого отношения к нашему с вами будущему. Мир Fallout создавался по канонам ретрофутуризма – то бишь, так, как представляли себе конец двадцать первого века в 1950-х годах. Первобытный страх перед ядерным апокалипсисом



## ВОЗРОЖДЕННЫЙ ИЗ ПЕПЛА

и мода на автономные убежища – как общие, так и индивидуальные, – пришли именно из тех далеких времен. Холодная война закончилась, появились новые угрозы, и современным людям мир Fallout кажется старомодным и немного наивным – как творчество фантастов середины прошлого века, вроде Хайнлайна и Азимова. Наивным и злым. Одна из любопытных особенностей игр сериала – полное игнорирование мира вне США; официальная мифология Fallout даже не пытается пролить свет на судьбу Китая, не говоря уже о Европе и России. Немногочисленные исключения, вроде приплывших на подводной лодке в Сан-Франциско китайцев – не в счет. Игры посвящены исключительно краху американской цивилизации. Других в мире ведь и не существовало.

### Попа страуса

Бронированные бункеры и станции метро глубокого залегания – недостаточно надежная защита от ядерного взрыва. Поэтому незадолго до войны в США были сооружены гигантские Убежища, где население могло бы укрыться от радиации и комфортно жить в течение многих лет. На всех жителей США, разумеется, их не хватило – всего было сооружено 122 объекта при требуемых 400 тыс. Считается, что Убежища и вовсе предназначались не для спасения людей, а для проведения своего рода социальных экспериментов под эгидой правительства США. Именно поэтому идентичные, казалось бы, укрытия обычно отличались друг от друга по одному-двум параметрам – чтобы оценить, как они повлияют на судьбу обитателей Убежища. Например, в объекте под номером

### The Pip-Boy 3000

Разработчики использовали самые современные 3D-технологии, чтобы готтошно воссоздать облик Pip-Boy, выдвигавшего виды карманного компьютера из первых двух частей Fallout. Три большие красные кнопки переключают основные экраны меню. Первая закладка показывает характеристики и навыки персонажа. На второй можно найти список предметов, имеющихся в наличии, – там же можно чинить сломавшиеся вещи (оружие и броня теперь изнашиваются) и разбирать ненужные винтовки на запчасти (а также появится своего рода крафтинг). Третья отвечает за квесты и карты. Важное нововведение Fallout 3: теперь Pip-Boy может ловить радиосигнал! Зачем? Во-первых, есть несколько станций, передающих музыку 40-х и 50-х годов. Во-вторых, иногда можно поймать важный разговор, который откроет путь к новым квестам.





Как и прежде, герой может делать прицельные выстрелы в разные части тела.



### Умные NPC

В Fallout 3 меньше жителей, чем в The Elder Scrolls IV: Oblivion, но зато они обладают большей индивидуальностью. Система Radiant AI из Oblivion значительно улучшена, и NPC честно пытаются имитировать поведение разумных людей. Они осмысленно передвигаются по городу, а встретив знакомых, вступают в осмысленную беседу – обращаются друг к другу по именам и обсуждают интересные обоим вещи. Разговор одного и того же обитателя города с посторонним человеком и с собственным сыном идут по разным сценариям.



### Карма

Как и в первых двух частях игры, геймер волен выбирать между добром и злом. Решить ту или иную проблему можно «хорошо» (договорившись с людьми миром или избив их от шайки монстров), а можно – «плохо» (перестреляв всех несогласных). Вопросы морали и этики – краеугольный камень нелинейного сюжета Fallout 3. При этом следует понимать, что даже самый «правильный» герой волен иногда принимать жесткие решения. То бишь, если вы однажды утром встали с левой ноги и пристрелили бармена, это отнюдь не обрекает вас на следование темной стороне силы в будущем. Каждое действие прибавляет или отнимает очки кармы. За особые достижения будут выдаваться почетные звания.

69, было собрано 999 женщин и всего один мужчина.

Убежищу 101 повезло. Его водяной чип до сих пор в порядке, обитатели не сошли с ума и не поубивали друг друга, мужчин на всех хватает, и даже главный компьютер не попытался взять власть в свои руки. В нем все нормально. Война уничтожила все живое на поверхности, но этот осколок цивилизации уцелел. Люди здесь рождаются, получают профессию, работают на благо общества, женятся и заводят детей, и в конце концов умирают. Все, как в прежние времена, с той небольшой разницей, что весь мир им заменяют одинаковые серые коридоры, освещенные люминесцентными лампами. Обитатели Убежища 101 даже и не попытались использовать Генератор Эдемовых Куш Компактный, чтобы построить город на поверхности. Они замкнулись в себе, и им хорошо. Уже целых двести лет. Но все ли хорошо?

### Рожденный в застенках

История героя Fallout 3 начинается в родильной палате. Отец берет ребенка на руки и делает ему анализ ДНК – чтобы посмотреть, как отпрыск будет выглядеть спустя пару десятков лет. Технологии Убежища (а заодно и усовершенствованного движка Oblivion) великолепны, и позволяют геймеру самому

определить внешность и пол персонажа. Как только все параметры заданы, отец снимает маску – и оказывается, что он чертовски похож на ребенка. Чудеса! Игра автоматически формирует черты его лица так, чтобы точно симитировать родственные отношения персонажей. Детство, отрочество и юность героя – важная часть игры; именно в это время определяют его основные и второстепенные навыки. Fallout 3 использует хорошо знакомую фанатам сериала систему S.P.E.C.I.A.L. с незначительными изменениями. Знаток сообщаем: максимальный уровень развития персонажа – двадцатый, трэйты и перки есть, включая Bloody Mess. Из-за ограничения опыта перки теперь даются каждый второй уровень. Впрочем, в демоверсии Fallout 3 на Е3 молодые годы героя были опущены – нас сразу перенесли ко времени, когда его отец покинул Убежище 101 и стал первым, вышедшим на поверхность за двести лет. В чем дело? Стремясь разгадать эту тайну, наш подопечный также открывает дверь в неизвестность...

### Тень Вашингтона

В археологии есть понятие под названием «культурный слой». При раскопках древних поселений, как известно, обнаруживаются черепки, монеты, предметы утвари и прочие артефакты.



**Приказано выжить**

В отличие от предыдущих частей, здесь много внимания уделяется пище и воде. И то и другое – большая редкость, и геймеру поневоле придется гумать о том, как прожить в Пустоши. Конечно, в игре по-прежнему есть стимуляторы, но очень часто единственный способ восстановить хитпойнты – вдоволь напиться воды в чудом сохранившейся туалетной кабинке. Грязные лужи на улице не пойдут – почти вся легко доступная вода заражена радияцией. Каждая лишняя доза – шаг на дороге на тот свет. Но иногда приходится подвергать себя риску в надежде на то, что позже где-нибудь найдутся лекарства от лучевой болезни. Помимо уровня радиоактивного заражения и количества хитпойнтов, нужно следить еще и за состоянием отдельных частей вашего тела. Ведь не только ваш герой умеет стрелять прицельно – монстры также способны повредить вам ногу или руку. И тут уже никакие стимуляторы не помогут. Нужно либо использовать навыки хирурга, либо плестись в ближайший город к лекарям-NPC. Как и прежде, в дефиците и патроны; особенно – к наиболее мощным видам оружия. Все мало-мальски полезные предметы нельзя расколоть бездумно. Далеко не факт, что им можно будет хоть где-то найти замену.



Обычно предметы одной эпохи находятся примерно на одной глубине – это и есть слой. Копнул глубже – переместился на несколько сотен или даже тысяч лет в прошлое. Иногда шутят, что «культурный слой» создается усилиями наименее культурных людей эпохи – тех, кто разбрасывает мусор под ногами. Но часто слой создается при уничтожении того или иного поселения – при пожаре или, скажем, набеге. И тут уже не до шуток.

В Fallout за несколько часов все Соединенные Штаты Америки превратились в один большой культурный слой. Первые две части игры с их пятью пикселями на спрайт не могли достойно отразить весь ужас ситуации по чисто техническим причинам. Они передавали настроение, но не позволяли геймеру в мельчайших деталях разглядывать постапокалиптический мир. Напротив, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl с его ржавеющими автобусами и застывшими во времени агитплакатами советских времен, по сути, показал, каким должен быть Fallout 3. Но одно дело – заштатный украинский городок, а совсем другое – столица величайшей империи в истории человечества (дело происходит в Вашингтоне и окрестностях, а не Калифорнии и Неваде, как в первых двух частях). Полуразрушенный

Капитолий, вагоны подземки с обгрызанными мышами объявляемыми, причудливо разбросанные по округе остовы автомобилей, нелепые почтовые ящики, в которые уже двести лет как никто не бросал письма, поросшие травой остатки скоростных шоссе – то, что пощадил пламя ядерного взрыва, было уничтожено энтропией. Неужели мир погиб?

Несмотря ни на что, в этой пустыне – вернее, Пустоши – тоже есть жизнь. Первым делом герой наткнется на семейство гигантских вражеских крабов – то есть, простите, – мурьев-мутантов. С голыми руками. Геймдизайнер успокаивает журналистов: в демоверсии Fallout 3 почтовые ящики – место, где всегда можно найти оружие, амуницию и таблетки, прочищающие мозги. Взяв в руки потрепанную винтовку, юный выходец из Убежища чувствует себя куда увереннее. Одного врага он уничтожает несколькими выстрелами, как в обычном FPS. «Все характеристики – и героя, и оружия, и врагов – тщательно просчитываются. Именно от них зависит вероятность попадания, наносимый урон и скорострельность, а отнюдь не от умения метко целиться и быстро нажимать на клавишу», – уверяет журналистов продюсер. По его сигналу геймдизайнер переходит в режим точного прицеливания,

# We are the Expert in HDV

**RX2600PRO T2D256E/D3**

- Частота GPU: 600 MHz
- Частота памяти: 1400 MHz
- Объем памяти: 256 Mb DDR3


**RX2600XT Diamond**
**RX2900XT-VT2D512E**

- Объем памяти: 512 Mb DDR4
- Поддержка технологии CrossFire
- Интерфейс HDMI / звук в формате 5.1

- Частота GPU: 740 MHz
- Частота памяти: 1650 MHz
- Объем памяти: 512 Mb DDR3



Прямое попадание в голову игровой движок демонстрирует со всех ракурсов – практически как в Mortal Kombat.



Отец главного героя объяснит вам, как устроено Убежище. А затем покинет его навсегда.



That's not the way it works. And if you do to go around asking questions like that. Especially not around the Overseer.

На определенном этапе ваш путь пересечется с бойцами Братства Стали. Вам предлагают вступить в его ряды – пусть и временно – и отказываться от этого не стоит.



Технологии Убежищ так совершенны, что даже их рекламный постер пережил вестить лет разрухи.



и действие останавливается. Как в старые добрые времена, можно выбрать один из органов врага и, если вероятность попадания устраивает, выстрелить в него. Повредить ногу – муравей-мутант нипочем не сможет вас догнать. Поразите в усик – сойдет с ума и начнет нападать на собратьев. Наконец, без головы муравей отбросит коньки и уйдет в мир иной. На все атаки тратятся очки действия, количество и скорость восстановления которых зависит от Подвижности (Agility) героя. «А сейчас я вам покажу самое красивое», – продолжает гейм-дизайнер и стреляет в двигатель древнего автомобиля с ядерным движком. Взрыв накрывает остатки чудищ, и тут же ваш персональный детектор радиации начинает жалобно пищать. Остаться здесь долго нельзя. Необходимо собрать все силы и идти дальше. Где-то здесь обязательно будет поселение других людей. Переживших катастрофу на поверхности.

### Белые люди

На многих островах Тихого океана после Второй мировой войны получил широкое распространение так называемый карго-культ. В то время для обеспечения боевых действий на острова с самолетов сбрасывались одежда, консервы и палатки. Туземцы решили, что западные товары созданы духами предков и предназначены для меланезийского народа, а белые люди нечестным путем получили контроль над этими предметами. Поэтому, когда гарнизоны уходили с островов, сторонники карго-культу начинали проводить ритуалы, похожие на действия белых людей, чтобы предметы продолжали появляться. Чтобы получить карго (т.е. товар), островитяне имитировали действия солдат, моряков и летчиков. Они делали наушники из дерева и прикладывали их к ушам, находясь в построенных из дерева контрольно-диспетчерских вышках, изображали сигналы посадки, находясь на построенной из дерева взлетно-посадочной полосе, и зажигали факелы для освещения этих полос и маяков.

Город Мегатонна (Megaton) в Fallout 3 построен вокруг неразорвавшейся ядерной бомбы, которой жители поклоняются. Не то чтобы совсем всерьез – тот же шериф совершенно не похож на сумасшедшего – но должны же обитатели постапокалиптического мира хоть во что-то верить? На улочках Мегатонны видны указатели: «Молиться – там» со стрелкой в сторону искомого артефакта. Стоит подойти к этой

бомбе (не боеголовке ракеты; ведь, согласно легенде, ядерное оружие доставлялось в США исключительно самолетами), как можно увидеть людей, на полном серьезе обращающихся к идолу с просьбами, вопросами и словами благодарности. Если задуматься, эта бомба действительно подарила им вторую жизнь, пощадив две сотни лет назад их предков. Охраняется город полусумасшедшим роботом, который, пошевелив электронными мозгами, каким-то образом определяет, опасны ли вы для его обитателей или нет. Он ошибается. Он не знает, что выпускает в Мегатонну человека, прожившего всю жизнь в осколке цивилизации двухсотлетней давности и получившего достойное техническое образование. Европейца к наивным островитянам. Волка к овцам.

Бомба все еще функционирует – и это главная проблема Мегатонны. Шериф просит вас вывести ее из строя, а таинственный незнакомец в местном баре желает установить на ней дистанционный взрыватель. Спасти или уничтожить город – такой выбор стоит перед вами. Во втором случае локация погибнет в ядерном пламени вместе со всеми NPC, хитро запрятанными предметами и квестами, зато вы получите доступ к новому городу. Выбор за вами. И не беда, если с навыками ремонтника у вашего героя не все хорошо. Вы ведь не забыли о пачке таблеток, найденных в почтовом ящике? Немного встряски для мозгов – и компьютерные схемы становятся куда понятнее.

Отчего-то на всех демонстрациях Fallout 3 прессе показывали более кровавое решение проблемы с бомбой. Верное, оттого, что в этом случае журналисты более полно ознакомятся с миром игры. Например, увидят замечательное метро, где можно взломать компьютер и отправить сервисного бота проверять билеты у мутантов с китайскими клонами автомата Калашникова. Те смеются над железью, пока выстрел из лазерной пушки не обрывает их ничемную жизнь. Пустошь не прощает ошибок.

### «Толстяк» и «Малыш»

Самое время спросить: почему спустя столько лет цивилизация не возродилась хотя бы частично? Где города-близнецы Vault City, что делает Братство Стали? Какие, черт побери, туземцы, карго-культ и Мегатонна? Уж за двести-то лет (действие игры происходит через 30 с лишним лет после Fallout 2) территорию США можно было спокойно поделить на цивилизованные неофеодальные государства

и воссоздать хотя бы часть довоенных технологий. Увы, разработчики пока не готовы делиться с нами подробностями сюжета и объяснять такие детали. Но без Братства дело точно не обойдется. На пути к точке рандеву с заказчиком ядерного террора герой как раз попадает в эпицентр сражения его адептов с армией мутантов. Здесь уже вариантов нет: или с Братством, или в могилу. Финалом схватки становится ваш поединок с гигантским чудовищем, на которое есть только одна управа. Хватаем в руки странное устройство рядом с трупом солдата, соображаем, что это – не РПГ, а самая что ни на есть настоящая портативная ядерная катапульта (с кодовым названием Fatman), и выпускаем заряд. И, поверьте, тут уж не до писка детектора радиации.

### Тру или не тру?

Перевод любой игры из 2D в 3D – дело сложное. А уж когда этим занимается новая компания, нельзя не опасаться за судьбу проекта. Фанатам Fallout не нравится вид от первого лица. Фанаты боятся, что Fallout 3 будет представлять собой The Elder Scrolls IV: Oblivion про супермутантов. Они не уверены в том, что новая игра предложит ту же свободу действий и столь же интересные квесты. Наконец, их смущает мультиплатформенность. Продюсеры всячески стараются развеивать сомнения прессы. Они уверяют, что вид от первого или третьего лица – это современно и ничуть не менее удобно, чем изометрическая перспектива. По умолчанию в Fallout 3 надо играть от первого лица, но также доступен и вид от третьего лица; вернее, из-за плеча, а-ля Resident Evil 4. Разработчики говорят, что уделяют равное внимание и тому, и другому. Но вот ранние заявления о том, что якобы можно пройти всю игру в перспективе «вид издали сверху», то бишь в духе Fallout 1,2, можно считать ложными. Никакого автолевления монстров а-ля Oblivion не будет – просто в некоторые области лучше не соваться без прокачки. Oblivion критиковали за не подстраивающийся под разрешение экрана интерфейс – и это исправили. Со свободой действий, персонажами и юмором тоже, вроде бы, все в порядке – одних только концовок обещано 12 штук. Единственное сомнительное место – заигрывание с тяжелыми для общества темами наркотиков, проституции и насилия. В лучших традициях Fallout враги умирают красиво, обильно оросив почву своей

кровью. Если игровой движок счел, что выпущенная вами пуля должна попасть врагу в голову и убить гада, то эту сцену он продемонстрирует замедленно, показывая со всех выгодных ракурсов. Все это верно и для холодного оружия – кувалды и бензопилы буквально кромят врагов на части. В этом плане Bethesda выполнила пожелания фанатов и сохранила дух оригинальной игры. Мы не утерпели и задали продюсеру вопрос о том, что в нашем представлении дополняет насилие: «Как насчет убийства детей, приема наркотиков и возможности торговать своим телом?» Тодд Ховард понимающе покивал головой и ответил: «Увы, ничего из этого мы себе позволить не можем. Нам не нужно повторение истории с Manhunt 2. Жестокость, кровь – это да, это все укладывается в рамки рейтинга Mature. Все остальное – нет. Убивать мутантов и взрослых людей можно, детей – нет. Конечно, у нас тоже есть стимуляторы, временно поднимающие характеристики, но мы не собираемся рассказывать истории о вреде и пользе наркомании. Мы искренне сожалеем, что фанаты Fallout более не смогут торговать телом и убивать детей, как им бы этого хотелось, но ничего не можем с этим поделать». Надеюсь, мы сможем с этим смириться, правда?

Осталась пара сущих пустяков. Первое: игра выйдет не только на PC, но и приставках нового поколения, причем версия для Xbox 360, похоже, считается основной. Читателям мультиплатформенной «СИ» это вряд ли должно показаться недостатком. Второе: игра выйдет в конце 2008 года, и тогда ее прекрасная графика может устареть. Но это далеко не самое важное в CRPG. Наконец, судя по нашему разговору с разработчиками, игра еще далека от завершения. Они пока сами не знают, как будут организованы взаимодействие с союзниками-NPC и быстрое перемещение по Пустоши. Ездить на автомобилях в реальном времени точно не позволят, но как-то использовать их в игре будет можно. Pip-Boo в игре можно настроить на частоту радиостанции Анклава, который, вроде бы, давно был уничтожен героем предыдущей части. Как такое возможно? «Не скажем», – отвечают разработчики. Появится ли в игре собака? – «Хорошая идея!» – Собака-робот? – «Замечательная идея. Эмиль, запиши!» Быть может, через год таких разговоров с прессой Fallout 3 изменится до неузнаваемости? Что ж, об этом мы узнаем на E3 2008. **М**

# ONLINE ПИРАТИЯ

WWW.PIRATIA.RU

**БЕСПЛАТНАЯ ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА!**

- ✿ Окупись с головой в удивительную атмосферу яркой аниме-вселенной!
- ✿ Создай самую бесстрашную гильдию и выиграй все золото мира!
- ✿ Командуй собственным кораблем и стань Королем Пиратов!
- ✿ Найди новых друзей в самой веселой игровой тусовке!
- ✿ Общайся на русском!

Запишись  
на бета-тест  
прямо сейчас!



# BLACK ISLE STUDIOS

Interplay, какой мы ее знали, с легендарным (и, пожалуй, невозможным в наше время транснациональных корпораций) девизом «By gamers for gamers» давно уже нет, орденосная студия Black Isle после череда катастрофичных кагровых потерь закрыта, но наследие известного издателя и именитого разработчика живет и поныне. Fallout, Planescape: Torment, Icewind Dale, Baldur's Gate... Они навсегда вписаны в летописи жанра CRPG. Но что стало с теми, кто работал над ролевыми шедеврами, известно мало. Мы провели своего рода небольшое расследование – как они, где они и над чем работают. А также вспомнили былое, когда трава была зеленее, солнце светило ярче, все боялись «проблемы 2000», AMD еще не купила ATI, а прогрессивное человечество, и Россия в том числе, играло в Fallout...



Автор:

Максим «Махх» Михеенко  
maxx@gameland.ru



# ОСТРОВУ В ШОТЛАНДИИ ПОСВЯЩАЕТСЯ

Black Isle Studios была создана как внутреннее подразделение для разработки компьютерных ролевых игр издательства Interplay, переживавшего в середине 90-х небывалый подъем. Официальной датой основания студии считается 1996 год, тогда она именовалась Dragonplay и являлась отделением по разработке игр на основе Dungeons & Dragons. Название Black Isle Studios и знаменитый черно-белый логотип отделение получило лишь в 1998, в честь полуострова в Шотландии (это не ошибка — просто в местном диалекте остров и полуостров называются одним словом), на родине основателя студии Фергуса Уркхарта (Feargus Urquhart), которому и пришла в голову идея так назвать студию. Офис компании располагался в часе езды от Лос-Анджелеса, в солнечном городе Ирвин, штат Калифорния. Принцип работы студии сложился сразу: «Создавать лучшие на рынке компьютерные RPG, и только такие, в которые нам, настоящим фанатам ролевых игр, самим хотелось бы поиграть». Команда оказалась верной принципам до самого конца, хотя многие и упрекают BIS за Lionheart: The Legacy of Crusader. Но хотя Black Isle и числится в титрах как разработчик, она выступала продюсером проекта, тогда как непосредственно разработку вела Reflexive Entertainment. Примерно так же, к слову, обстоит дело с обеими частями Baldur's Gate.

В 1998 году, завершив свою часть работ по Fallout 2, несколько ключевых членов студии уволились из-за разногласий с руководством Interplay по поводу будущих проектов и кадровой политики и основали Troika Games. 8 декабря 2003 издательство, испытывающее огромные финансовые трудности, закрыло легендарную студию и перевело оставшихся сотрудников в главный офис компании, где они сделали консольную Baldur's Gate: Dark Alliance II.

Год спустя Interplay впало в еще более глубокий кризис, и было вынуждено продать торговые марки сторонним издательствам. Вселенная Fallout досталась Bethesda Softworks за какие-то 175 тысяч долларов. Костяк легендарной Black Isle сейчас находится в Obsidian Entertainment (основанной, что символично, бывшим президентом BIS Фергусом Уркхартом), которая выпустила Star Wars: Knights of the Old Republic II и Neverwinter Nights 2 и сейчас работает над неанонсированной RPG по мотивам «Чужих» под крылом издательства Sega.



Полуостров Black Isle, Шотландия.  
Родина Фергуса Уркхарта.



## Fallout (1997)

Fallout — это не просто выдающаяся компьютерная игра. Это целая вселенная, невероятно популярная на территории бывшего Советского Союза. Одна из немногих культовых CRPG нефэнтезийной тематики, жестокий мир будущего, в котором остатки человечества борются за выживание на руинах выжженных ядерной войной городов. Дальше вы найдете подробный рассказ о разработке, пока же хочется отметить, что для каждой студии первый проект является своего рода пропуском в большую жизнь, и Black Isle сразу же сделала очень серьезную заявку на будущее.



Одна из немногих культовых CRPG нефэнтезийной тематики, жестокий мир будущего после ядерной войны.

## Fallout 2 (1998)

Продолжение появилось под занавес 1998 года, через год после выхода оригинала. Для Interplay было жизненно важно уложиться в сроки, и команда во главе с Фергусом перед релизом работала днями и ночами. Хотя большинство ключевых разработчиков первой части приняли участие в проекте, часть из них позже ушла в Troika Games, так и не дождавшись релиза. Несмотря на это, Fallout 2, без сомнений, получилась достойной предшественницы. Игра развила все лучшие идеи оригинала, стала гораздо продуманнее, интереснее и... свободнее. Это был первый проект, выпущенный под лейблом Black Isle Studios. Огорчало лишь одно – обилие ошибок, которыми буквально кишела игра. Сказались спешка и отсутствие добросовестного тестирования. Фанатов, впрочем, это совсем не отпугнуло.



Большинство ключевых разработчиков первой части приняли участие в проекте, но некоторые позже ушли в Troika Games, так и не дождавшись релиза.

## Icewind Dale (2000)

Проект, во время работы над которым выросло второе поколение разработчиков Black Isle (первым были создатели Fallout) – на ключевых ролях стояли люди, почти не имевшие опыта разработки. Во время работы над Icewind Dale в студии не было ведущих программистов и дизайнеров, игру создавали все вместе – командой. Действие игры разворачивается на севере континента Фазрун мира Forgotten Realms – в Долине Ледяного Ветра. Изначально разработчики хотели связать сюжет с одноименной трилогией писателя Роберта Сальваторе про темного эльфа Дриззта До'Урдена, но в итоге в игре все происходит за несколько десятилетий до событий, описываемых в книгах. Несмотря на очевидную схожесть с Baldur's Gate (тот же движок Infinity), Icewind Dale получилась с большим упором на исследование подземелий и уничтожение многочисленных врагов, а не сюжет и общение с NPC, и по сей день остается эталонным Hack'n'Slash.



## Planescape: Torment (1999)

По признанию многих – вершина достижений Black Isle Studios. Лучшая CRPG 1999 года, первая и единственная игра, посвященная одному из самых оригинальных миров Dungeons & Dragons – Planescape. По самым грубым подсчетам, в ее текстах свыше миллиона слов, а всю игру можно пройти, почти никого не убив, полагаясь лишь на подвешенный язык и здравый смысл. Главный герой игры просыпается в морге, не помня, ни как его зовут, ни как он здесь очутился. Его тело покрыто шрамами и татуировками, и единственное, что известно наверняка, – он не может умереть, и это пробуждение – одно из сотен. Первым его собеседником становится разговаривающий летающий череп, и это лишь начало долгого путешествия по удивительным мирам в поисках своей смертности и ответов на многочисленные вопросы о человеческой природе, меньшем зле, ответственности за слова и поступки – темы, обычно в играх затрагиваемые редко. Публика, впрочем, подобную серьезность не оценила, и, несмотря на многочисленные награды, продажи оказались крайне невысокими.



## Игра в шпионов

Как обычно и бывает в игровой индустрии, разработка проектов до их официального анонса, проходит в секретности, которой позавидуют ЦРУ и КГБ. Чтобы никто ничего не пронюхал и не услышал случайно в разговорах, вместо будущего официального названия разрабатываемой игры, в беседах между собой разработчики частенько употребляют некие «кодовые» слова. Обычно это какое-то короткое обозначение или фривольная аббревиатура, но в Black Isle Studios система была интереснее. Студия использовала для кодовых названий фамилии президентов и вице-президентов США. Такая необычная и патриотичная система была предложена Джошом Соьером, присоединившимся к студии в 1999 году. Так что рассказ об игрографии мы продолжим уже с кодовыми именами.



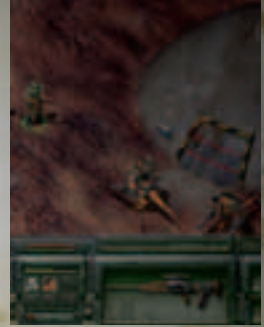
## Проект «Кинг» (King) – Stonekeep II: Godmaker (отменен в 2001)

Продолжение классической ролевой игры Stonekeep, разработанной Interplay в 1995 году Кристофером Тейлором (Christopher Taylor), одним из главных дизайнеров Fallout. Проект, находившийся пять лет в разработке, несколько раз полностью переделывался с нуля, но, в конце концов, был отменен в 2001 году без указания причин.

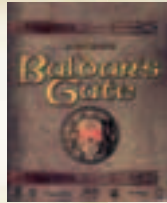


## Народное творчество

Этот постановочный скрин, выданный как первый арт из Fallout 3, украденный из офиса разработчиков, наделал немало шума в 2002 году. На форумах даже началось активное обсуждение и критика «будущего» творения Black Isle. На самом деле это всего лишь фальшивка, созданная Вадимом «Молотовым» Бахлычевым из Nival.



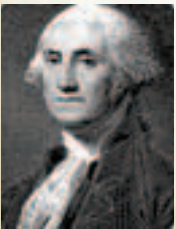
## Сотрудничество с Bioware



Когда молодая канадская команда Bioware пришла к Interplay с Baldur's Gate, американское издательство поручило своему ролевому подразделению (будущей Black Isle) курировать разработку и издание игры. Это и положило начало долгому и плодотворному сотрудничеству канадских умельцев с калифорнийской студией: Bioware помогли Black Isle с лицензированием Infinity, а Black Isle осуществила патронаж серии Baldur's Gate, и все игры на этом движке переключаются друг с другом.

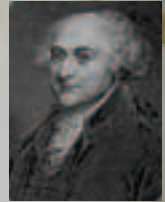
## Проект «Вашингтон» (Washington) – Black Isle's Torn (отменен в 2001)

Разрабатываемый на трехмерном движке LithTech от Monolith и основанный на новой фэнтезийной вселенной проект с ролевой системой S.P.E.C.I.A.L. и боями в реальном времени анонсировали весной 2001 года на GDC. Работавшую демоверсию показали на E3 2001 и к всеобщей радости пообещали выпустить игру уже скоро. Впрочем, на фоне оптимистичных ожиданий нельзя было не отметить не самую лучшую графику, сырость текущей версии и отсутствие четкого понимания у разработчиков, чем станет игра в итоге. В июле того же года проект был официально закрыт. Можно долго рассуждать и мечтать о том, какой оказалась бы игра, доживи она до релиза, но очевидно одно – авторов подвели амбиции, и доводка проекта до приемлемого качества требовала чертову уйму времени. Сказалось отсутствие у команды опыта работы с трехмерным движком, его постоянные обновления и сложности с pathfinding (поиском пути) персонажей... Кроме того, с разработкой Torn связан один из самых больших расколов внутри студии. В то время большая часть коллектива хотела заняться Fallout 3, остальные сотрудники встретили данное предложение «в штывы», но в качестве уступки предложили очень короткие сроки разработки Torn. Ведущий художник игры Дэвид Малдонадо (David Maldonado) признался, что игра до официального анонса находилась в разработке всего четырнадцать месяцев. После закрытия проекта 56 человек, не согласных с таким решением руководства, ушли из студии (самое крупное сокращение кадров в BIS), других перевели на разработку Icewind Dale II.



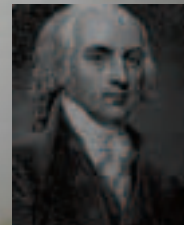
## Проект «Агамс» (Adams) – Icewind Dale: Heart of Winter (2001)

Неплохое дополнение к первой части приключений в Долине Ледяного Ветра. По традиции, добавляло новые области, еще более кровожадных монстров, свежие заклинания, а изюминкой стал режим сложности Heart of Fury для самых закаленных бойцов, невероятно усиливший противников, но и повышающий количество получаемого героями опыта.



## Проект «Мэдисон» (Madison) – Icewind Dale: Trials of the Luremaster (2001)

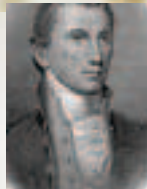
«Дополнение к дополнению», требующее всего лишь установленного на компьютере Heart of Winter. То, что сейчас принято называть Episode и продавать отдельно, Black Isle выложила для свободного скачивания с официального сайта. Trials of the Luremaster привнесло в игру целый замок, переполненный ловушками, чудищами и сокровищами, и независимый от оригинала сценарий, проходимый за 8-10 часов.



## Проект «Монро» (Monroe) – Icewind Dale II (2002)



Полноценное продолжение перешло на правила Третьей редакции Dungeons & Dragons, добавило новые расы и классы персонажей и свыше трехсот заклинаний. Сюжет, разворачивающийся 30 лет спустя после событий оригинала, сперва интриговал, особенно обилием возможностей по решению вопросов не только грубой силой, но изрядно устаревший движок Infinity (а это была уже шестая игра на нем) по сравнению с трехмерными соперниками выглядел довольно уныло. Да и сама игра после неплохого начала скатывалась в бесконечные побоища, слишком сложные для неподготовленных игроков, и изобиловала ошибками и недоработками.



## Проект «Квинси» (Quincy) – Lionheart: Legacy of the Crusader (2003)

Если вы заглянете в учебник по истории США, то увидите, что никакого президента или вице-президента Квинсу на самом деле не было. Это сознательная уловка, придуманная Фергусом Уркхартом. Дело в том, что Lionheart разрабатывалась силами сторонней команды – Reflexive, а BIS выступала лишь в роли продюсера. Задумка была интересная – альтернативная история, в которой Ричард Львиное Сердце и Саладин боролись с демонами и драконами, а Инквизиция преследовала настоящих ведьм и колдунов. Но ролевая система S.P.E.C.I.A.L из Fallout плохо ужилась с боями в реальном времени и магией, почти все задания были в духе «подай-принеси», и игра в итоге оказалась неумелым и к тому же страшеньким подражанием Diablo.

## Проект «Джексон» (Jackson) – Baldur's Gate: Dark Alliance II (2004)



Наступили тяжелые времена, и совсем недавно чисто «компьютерная» студия-разработчик обратилась в сторону консолей. Baldur's Gate: Dark Alliance, разработанная дружественной Snowblind Studios, положила начало волне трехмерных action/RPG для игровых приставок, и не имела почти никакого отношения к играм Bioware. Проще всего описать ее как «консольную Diablo», да еще и с режимом на двух игроков. Dark Alliance II развивала идеи, заложенные в оригинале: незамысловатый сюжет, несколько новых персонажей, единственное серьезное нововведение – система модернизации вещей и обмундирования. Игра получила неплохие оценки и, по иронии, стала последним вышедшим проектом студии.



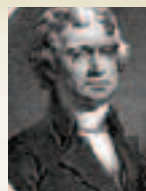
О третьей части Baldur's Gate практически ничего не известно. Работы над игрой начались в 2001 году, а в 2003 проект был отменен.



## Проект «Джефферсон» (Jefferson) – Baldur's Gate 3: The Black Hound (Отменен в 2003)

О третьей части Baldur's Gate практически ничего не известно. Работы над игрой начались в 2001 году, а в 2003 проект был отменен вместе с Fallout 3. Известно только, что она с самого начала не задумывалась как продолжение классической саги, созданной Bioware, – просто из-за особенностей ограничения лицензии Interplay не могла выпускать новые проекты на основе Dungeons & Dragons, кроме как по существующим торговым маркам. Джош Сойер (один из ведущих дизайнеров) вместе с командой успели вложить в игру очень много усилий, прежде чем стало известно, что Interplay потеряла права на разработку игр по D&D, – это и привело во многом к закрытию проекта.

Но вот что самое интересное – четыре года спустя на официальном форуме Obsidian Entertainment Джош Сойер рассказал о... начале разработки некоммерческой версии The Black Hound, создаваемой под его непосредственным присмотром! Права на все материалы по проекту принадлежат сотрудникам Obsidian, и Джош с соратниками полон сил и уверенности закончить дело, начатое в 2001 году, – и закончить как следует – создав полноценный обширный игровой мир, сколько бы времени это ни заняло.





## Проект «Ван Бюрен» (Van Buren) – Fallout 3 (Отменен в 2003)

Последняя надежда Black Isle на возрождение...

Для многих сотрудников студии Fallout 3 был игрой-мечтой, для Джоша Соiera это был тот проект, ради которого он и пришел в компанию. По словам Фергуса Уркхарта, работы над Fallout 3 начались еще в 1999 году, но сначала команда была вынуждена переключиться на Icewind Dale, далее Фергус и Крис Паркер помогли Bioware доводить до ума Baldur's Gate 2, после большую часть команды перебросили на Torp, чтобы выпустить его поскорее и тем самым дать, наконец, зеленый свет разработке Fallout 3. По-настоящему разрабатывать его начали лишь в 2001-м.



Разработчики сделали все, что смогли, они даже успели выпустить внутреннюю демоверсию игры для прессы и издателя (которую недавно выложили на фанатских сайтах, например на <http://nma-fallout.com>), но положение Interplay в тот момент было критическим. Спустя две недели после закрытия самого проекта, 8 декабря 2003 года, легендарная студия прекратила существование.

По замыслу разработчиков, игра продолжала сюжетную линию Fallout 2 – события третьей части разворачивались спустя десять лет после окончания сиквела. Действие игры происходило в юго-западных штатах, к востоку от Южной Калифорнии – Юта, Нью-Мексико, Аризона и Колорадо. Главным героем на сей раз был не Избранный, а обычный человек из Новой Калифорнийской Республики (НКР), захваченный роботами и упрятанный на долгий срок в тюрьму.

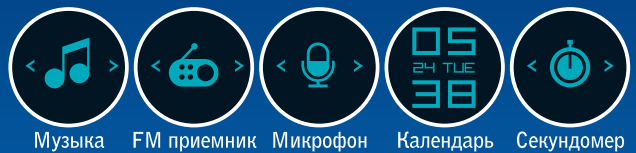
Однажды на тюрьму нападают вооруженные солдаты НКР и предлагают герою бежать. Действие стремительно развивается; мы узнаем, что тюремный компьютер определил, что все заключенные, включая главного героя, заражены вирусом, мы сбегает от роботов-охранников и начинаем разгадывать причину заточения.

Трехмерный движок (взятый из закрытой ранее Baldur's Gate 3: The Black Hound) был почти готов, все основные блоки (создание персонажа, боевая система, перки) были реализованы и подключены. Многие уровни были уже полностью готовы к вставке в игру, шла активная работа над созданием заданий и сюжетной линии, дорабатывалась система S.P.E.C.I.A.L., разработка игры шла по плану и по срокам укладывалась в дизайн-документ. Но теперь все это лишь история... несмотря на то что все наработки Interplay передала в Bethesda Softworks, это будет уже совсем другая игра.



## Чистая музыка ... в цвете

Невероятный звук. Невероятно маленький.  
До 1000 песен\*. 2Гб. Функции:



Музыка FM приемник Микрофон Календарь Секундомер

# ZEN<sub>STONE</sub> PLUS



Полная информация на [www.creative.ru](http://www.creative.ru)

# РАЗРАБОТКА FALLOUT

История разработки Fallout запутанна и непроста – концепция проекта за время разработки менялась не раз и не два. Самые первые строки дизайн-документа были написаны в 1994 году. Тогда же сформировалось общее представление об игре у Фергуса Уркхарта и Тима Кэйна. Изначально игра планировалась совсем не такой, какой мы получили ее 30 сентября 1997 года.

В самом начале над проектом трудился всего один человек – Тим Кэйн, написавший черновую версию движка. На ранних стадиях разработки использовалась совсем другая ролевая система, нежели привычная нам теперь S.P.E.C.I.A.L. Изначально Fallout делали на основе G.U.R.P.S. (Generic Universal Role-Playing System), созданной Стивом Джексоном (президент компании Steve Jackson Games, большой друг Питера Молине, а в прошлом – один из основателей Games Workshop, разработчик Black & White). Планировалось, что это будет первая компьютерная ролевая игра с использованием этой настольной системы, уступающей по популярности только D&D. Тиму удалось в конце концов добиться стабильной и быстрой работы движка, Стив Джексон был несказанно доволен ходом разработки, а команда Fallout начала расти – основа игры была готова, и можно было заниматься созданием детально проработанного игрового мира и взаимодействием игрока с окружающей средой. Вначале игра выглядела совершенно по-другому, концепция игрового мира посто-

янно видоизменялась, перерабатывалась, пока под влиянием творчества Леонарда Боярского не сложился облик будущей вселенной – мрачный постапокалиптический мир с легким налетом ретро и агитационных плакатов 50-х годов. Разработчики вдохновлялись старыми научно-фантастическими фильмами – «Они», «Страсти по Лейбовицу» и классикой современной фантастики – «Бразилия», «Город Потерянных Детей», «Бегущий по лезвию», «Безумный Макс», нашли в игре отголоски «Бэтмана», «Призрака в доспехах», «На пляже» и даже «Звездных Войн». Отдельно стоит упомянуть роман Желязны «Князь света», повлиявший на игры самым причудливым образом, – Тим Кэйн, разрабатывая задания для игрока, постоянно задумывался о том, «что бы сделал Сэм?» (главный герой книги).

В начале 1997 года, когда, казалось, все близилось к финалу и Fallout был уже наполовину готов, произошли серьезные изменения. Плохая новость пришла, откуда ее совсем не ждали – Стив Джексон разорвал контракт с разработчиками, возмущенный уровнем насилия и сценой казни во вступительном ролике (где американский солдат убивает пленника-канадца). Пришлось убирать из игры уже внедренную ролевую систему и создавать собственную. Сбравшись в офисе Тима и вооружившись бумагой и маркерами, в течение рабочей недели разработчики создали A.C.E.L.I.P.S. (чуть позже переименованную в S.P.E.C.I.A.L.) –

систему, представляющую собой вольную переделку все той же G.U.R.P.S.

В ее основу легли семь характеристик – Strength (Сила), Perception (Восприятие), Endurance (Выносливость), Charisma (Обаяние), Intelligence (Интеллект), Agility (Подвижность) и Luck (Удача). Также герой обладал разнообразными умениями – от рукопашного боя и обчистки карманов до починки и первой помощи. При наборе уровней персонажа росли только умения, основные же характеристики задавались в начале игры. А каждые три уровня можно было выбрать перк – особый навык, дающий какие-то преимущества, например, повышенную грузоподъемность или увеличенный шанс критического удара. Созданная система была, возможно, неидеальной (так, одни умения были явно бесполезнее других), но легкой в освоении и куда более свободной, чем D&D с ее жесткой системой классов. Игроки могли создать тупого громилу, снайпера-интеллектуала, вора-взломщика с хорошо подвешенным языком – хватало бы фантазии.

Осенью 1997 года Fallout собрал великолепные отзывы по всему миру, и даже занял первые строчки топов продаж. Впрочем, тираж игры рекордным не назовешь (а всех последующих проектов BIS, к слову, и подавно). Особенно полюбили игру в России, где, кажется, не найдется ни одного геймера со стажем, не знающего об Убежище 13, Пип Бое и Братстве Стали.



## Vault Boy

Настоящий талисман серии Fallout, являющийся любимым аватаром для тысяч виртуальных персонажей на просторах Сети. Без маленького симпатичного человечка сейчас и неммыслим Fallout. Идея принадлежит Леонарду Боярски, а нарисовал его Трамелл Рэй Исаак. Пробразом Vault Boy считают Богатенького Дядюшку Пеннибагса (Rich Uncle Pennybags), ставшего символом игры «Монополия». Vault Boy часто ошибочно называют Pip-Boy, но это разные персонажи.



Так рождался Pip-Boy

# КЛЮЧЕВЫЕ ЛЮДИ



Арт-отдел Black Isle: эти люди сделали Fallout. Слева направо: Anderson, Beardasley, Boyarsky, Dean, Moore, Platner.

## Фергус Уркхарт (Feargus Urquhart)



Основатель, руководитель и исполнительный директор Black Isle Studios на протяжении многих лет. Ветеран индустрии, начинавший еще в 1991 году с проекта The Bard's Tale Construction Set. Один из идеологов Fallout. Приложил руку ко всем проектам студии. В 2003 году, когда дела в компании пошли совсем плохо и два находящихся в разработке проекта были закрыты, Фергус ушел из студии, основав компанию Obsidian Entertainment, где трудится в должности главы студии и ведущего дизайнера. Работал над Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords и Neverwinter Nights 2.

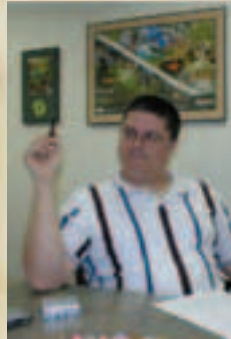
## Крис Эвеллон (Chris Avellone)



Один из ключевых сотрудников Black Isle – работал практически над каждым проектом студии: Planescape: Torment (главный дизайнер), Fallout 2 (его следует благодарить за Vault City, New Reno и многочисленные секретные убежища), Icewind Dale. Помогал Snowblind Studios в работе над Champions of Norrath. Занимался Fallout 3 (Van Buren), практически в одиночку написав объемистый дизайн-документ. Отдельную благодарность Крис заслужил за идею «Библии Fallout» – собрав все старые письма времен создания игры, логи чатов с разработчиками, а также массу дополнительной информации, он систематизировал ее и

выложил в публичный доступ. Позже присоединился к Фергусу в Obsidian, где работал ведущим дизайнером над Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords и Neverwinter Nights 2. В данное время работает над неанонсированным ролевым проектом.

## Кристофер Тейлор (Christopher Taylor)



Ветеран игровой индустрии (более 15 лет), один из ведущих дизайнеров Fallout и Fallout 2, написал руководства для обоих проектов, а также сделал (как сам признается, довольно паршивенький) официальный сайт Fallout. В роли старшего дизайнера присматривал за Fallout Tactics: Brotherhood of Steel.

Кристофер принял участие в разработке свыше тридцати игровых проектов, в Interplay работал ведущим дизайнером на проектах Stonekeep и Star Trek: Starfleet Command. В 2005 году вместе с двумя другими дизайнерами Fallout – Томом Декером (Tom Decker) и Скоттом Эвертсом (Scott Everts) основал Zero Radius Games, занима-

ющуюся настольными карточными играми. Иногда его путают с Крисом Тейлором из Gas Powered Games, ответственным за Total Annihilation, Dungeon Siege и Supreme Commander.

Вспоминая работу в Black Isle, Крис говорит: «Тогда было совершенно другое, особое время, и особая команда людей – каждый из которых был сосредоточившейся на разработке частью механизма. В высшем руководстве Interplay, заполучившего лицензию на разработку игр по AD&D, по большей части сознательно игнорировали наш проект, заранее приписав его к категории «В». А для нас это всего лишь означало минимальное вмешательство издательства в рабочий процесс. Было здорово.

По правде сказать, первый Fallout должен был быть в полтора раза больше, и с более удачной концовкой. Да и система S.P.E.C.I.A.L., внедренная Тимом, Джейсом и мной, была сделана слишком поспешно (я помню, пожалуй, только одну рабочую неделю непосредственной ее разработки в офисе Тима) – и, как позже выяснилось, нуждалась в доработке и шлифовке. Я, к сожалению, не так много знаю о людях, работавших над отмененным Fallout 3 (Van Buren), но, насколько могу судить, они проделали невероятную работу. Мне бы хотелось поговорить с ними об игре и о том, как и что они хотели сделать. К примеру, мне понравилось, как Джош усовершенствовал S.P.E.C.I.A.L...»

## Тим Кейн (Tim Cain)



Продюсер, ведущий программист и один из главных дизайнеров Fallout. В игровой индустрии с 1982 года, первым серьезным опытом можно считать программирование для Grand Slam Bridge (EA, 1985), в 1992 году перешел на работу в Interplay Productions. Был главным программистом на проектах Bard's Tale Construction Set и Rags to Riches, разработал пользовательский интерфейс и различные программные средства, применяемые при разработке Fallout, Star Fleet Academy и M.A.X. В 1998 году, после завершения своей части работ по Fallout 2, покинул компанию и вместе с Леонардом Боярски и Джейсоном Андерсоном основал студию Troika

Games, где трудился над всеми тремя проектами компании в качестве программиста и дизайнера – Arcanum: Of Steamworks & Magick Obscura (2001), The Temple of Elemental Evil: A Classic Greyhawk Adventure (2003) и Vampire: The Masquerade – Bloodlines (2004). После закрытия Troika Games в 2005 работает в NCsoft.

## Леонард Боярски (Leonard Boyarsky)



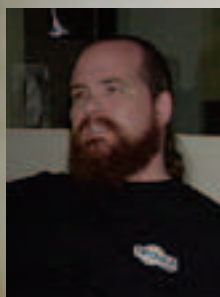
Леонарду Боярски игроки всего мира признательны за внешний вид и стиль Fallout. В проекте он выступал в роли арт-директора, ведущего художника, художника по концептам, одного из дизайнеров и сценаристов. Леонард также работал в BIS над Fallout 2 – придумывал сюжетную линию, квесты, персонажей и локации, а позже покинул стены Interplay вместе с товарищами. В новообразованной Troika Games Леонард выступал в роли арт-директора, концепт-художника, сценариста, 3D-моделера на проекте Arcanum и руководителя проекта, арт-директора, концепт-художника и сценариста в Vampire Bloodlines. После закрытия студии в 2005 году работает в Blizzard.

## Трамелл Рэй Исаак (Tramell Ray Isaac)



Трамелл (известный также как «T.Ray» – вспоминаете такого персонажа из Нью Рено?), работал над Fallout и Fallout 2, и больше всего прославился как автор неофициального символа Fallout – маленького человечка Vault Boy. Он же придумал облик знаменитого Фрэнка Хорригана. После ухода из «Черного острова» работал в должности арт-директора в компании SOE/Verant на проекте PlanetSide, потом перешел в Obsidian, где принял участие в разработке Neverwinter Nights 2.

## Джейсон Ангерсон (Jason Anderson)



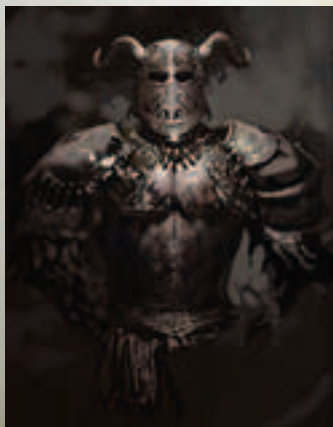
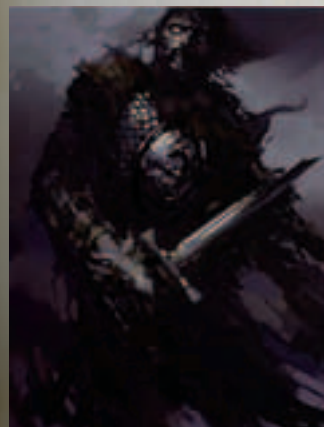
Джейсон начинал в качестве удаленного художника для Interplay в проекте USCF Chess. Позже перешел в штат, где работал дизайнером и художником в Fallout: отвечал за проработку игрового мира, интерфейса и дизайна коробки. Джейсон был первым художником, работавшим над проектом с самого начала, с 1994 года. Также он успел поработать над прототипом второй части, но покинул студию вместе с Леонардом и Тимом. После закрытия Troika Джейсон ушел из игровой индустрии.

## Джейсон Суинн (Jason Suinn)

Одна из ключевых личностей, благодаря которой Fallout получился таким, каким мы его знаем. Идеолог легендарной системы S.P.E.C.I.A.L., краеугольного камня игры. В Interplay Джейсон проработал с 1994 по 2004 год – ровно десять лет, вплоть до самого закрытия Black Isle Studios, приняв непосредственное участие в разработке всех ее игр. После перешел в Turbine Entertainment, где успел поработать над MMORPG Asheron's Call: Throne of Destiny в качестве дизайнера.

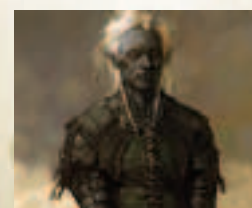
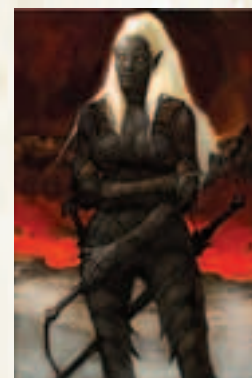
## Джейсон Мэнли (Jason Manley)

Художник, работавший над обеими Icewind Dale и Baldur's Gate II: Shadows of Amn. Отвечал за создание портретов персонажей и эскизы. После завершения работ над Icewind Dale II покинул BIS и сотрудничал с Troika Games (над Vampire: The Masquerade – Bloodlines), Atari, Activision, а в 2002 году основал Massive Black inc, элитную аутсорс-студию компьютерной графики, сотрудничающую с id Software, Blizzard, EA, Sony. Сейчас Джейсон живет и работает в Сан-Франциско, создавая арт и компьютерную графику для ведущих разработчиков игр. Джейсон – один из создателей авторитетнейшего сайта про игровую графику <http://www.conceptart.org>.



## Джастин Свит (Justin Sweet)

Великолепный художник с «вкусной» фамилией, работавший в Black Isle над графикой и иллюстрациями для сериалов Fallout и Icewind Dale. Если за великолепный арт Fallout следует благодарить в первую очередь Леонарда Боярски, то визуальный стиль Icewind Dale – заслуга Джейсона Мэнли и Джастина Свита. Ознакомиться с работами Джастина можно на его личной страничке – <http://www.justinsweet.com>.



## Джош Сойер (Josh Sawyer)

Один из самых уважаемых дизайнеров ролевых игр. Экс-сотрудник Black Isle Studios, он начал еще веб-мастером на проекте Planescape: Torment и стал ведущим дизайнером Icewind Dale II. Отвечал за разработку проекта под кодовым названием Van Buren (экс-Fallout 3) до того самого закрытия студии. В 2005 году приехал в Москву на КРИ и успешно провел мастер-класс, а позже трудился вместе с Джоном Ромером над Gauntlet: Seven Sorrows для Midway Games. Наконец, он нашел свое место в дружном коллективе Obsidian Entertainment, где отвечал за дизайн Neverwinter Nights 2. Сейчас Джош Сойер полностью сосредоточен на работе ведущего дизайнера неанонсированной RPG по мотивам вселенной «Чужих», разрабатываемой в недрах Obsidian при поддержке SEGA. Найдя в плотном рабочем графике полчаса перерыв, Джош любезно ответил на все наши вопросы.

**Приветствуем, Джош! Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.**

Здравствуйте, «Страна Игр». Я родился и вырос в Висконсине, одним из центральных штатов в Америке. Последние восемь лет живу в Южной Калифорнии. Я работаю в Obsidian Entertainment в должности ведущего дизайнера, мне 31 год.

**Расскажите, как вы попали в Black Isle Studios?**

Я с детства играл в настольные ролевые и видеоигры, но в саму индустрию попал лишь в 1999 году. Самостоятельно научившись веб-дизайну и освоив работу с Macromedia Flash, я продемонстрировал ребятам из Black Isle Studios свои навыки и был принят на работу в студию как веб-мастер для официального сайта Planescape: Torment. Спустя несколько месяцев я стал главным веб-мастером студии. В конечном счете, над стартовавшим позже проектом Icewind Dale я уже работал в качестве младшего дизайнера.

**Вы видели видео и первые скриншоты из Fallout 3 от Bethesda Softworks? Что можете сказать? Насколько стиль и направление, выбранное Bethesda, отличается от вашего видения вселенной?**

Я думаю, что пока еще слишком рано высказывать свое окончательное мнение о проекте. На мой взгляд, ребята из Bethesda хорошо уловили общий стиль нашей любимой вселенной и движутся в нужном направлении. Некоторые изменения, вводимые в новые части знаменитых игровых вселенных, частенько подвергаются фанатами сомнениям, но тут, по-моему, все сводится больше к личным предпочтениям каждого. Мне бы хотелось предостеречь людей от пре-

ждевременной критики и посоветовать дождаться цельного готового продукта, а не ругать почему-то разработчиков за спорные нововведения.

**Чем была работа в Black Isle Studios для вас?**

Black Isle была невероятным местом для того, чтобы начать работать в игровой индустрии. У меня ведь не было никакого опыта разработок за спиной, и я не имел достаточно знаний по созданию игр до прихода в студию, но мои детские увлечения настольными ролевыми вселенными позволили мне (хочется верить) внести собственный вклад в разработку и дизайн наших игр.

**А был ли каждый сотрудник BIS фанатом RPG?**

Я не думаю, что каждый в штате был большим фанатом ролевых игр, но почти все дизайнеры обожали RPG. Временами мне кажется, что наши общие пристрастия относительно компьютерных игр тогда были все-таки немного узконаправленными, но это потом изменилось. По крайней мере, в Obsidian мы говорим о гораздо более широком спектре игр и жанров.

**Знаете ли вы, что случилось с командой Black Isle после закрытия студии?**

Ключевые сотрудники Black Isle сейчас находятся с нами в Obsidian. Многие ушли в Pandemic, остальные разбрелись по другим ведущим американским компаниям — Blizzard, Sony, Raven. Несколько человек вообще покинули игровую индустрию.

**Что вы почувствовали, когда пришло сообщение о том, что ваша студия закрывается? День закрытия такой ступени — темный день, пожалуй, для всей игровой индустрии.**

Печально, что все кончилось именно так... Игры, над которыми мы работали в Black Isle, всегда были

немного устаревшими технически и никогда не получали должной полировки — во многом из-за сроков. Последние два проекта, над которыми я работал в Black Isle, были отменены, но, знаете, мне казалось, что у руководства наконец-то появилось четкое видение того, как помочь студии вновь вернуться на передовые рубежи создания ролевых игр. Но Interplay, нашему издателю, просто не хватило денег продолжать поддерживать разработки...

**Любимый проект, над которым вы работали в BIS?**

Моим любимым проектом, наверное, был Fallout 3, потому что я хотел заниматься им с самого начала работы в «Черном острове». Я чувствовал, что у нас действительно получалось реализовать задуманное и что большинству настоящих фанатов первой и второй Fallout придется по душе то, что мы делаем...

**А вы сами играете в компьютерные игры?**

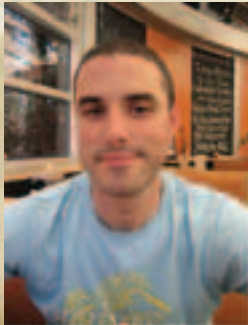
Не могу сказать, что я сейчас хардкорный игрок, но уж точно не казуал! Я не провожу за играми уйму времени, но пытаюсь охватить как можно больше самых различных жанров — от простых «пазлов» до экшенов и варгеймов. Мой сегодняшний «фаворит» — Ninja Gaiden Sigma для PS3. Я совсем недавно приобрел Overlord (это из-за моей любви к Pikmin на GameCube) и Armored Core 4, но еще пока не играл. Ну и, конечно, я только что закончил играть в наше будущее дополнение для Neverwinter Nights 2 — Mask of the Betrayer. Получил море удовольствия!

**Над каким проектом вы хотели бы поработать?**

Я работал над многими замечательными ролевыми играми, но сейчас, пожалуй, мне хотелось бы поучаствовать в разработке какого-нибудь пошагового тактического боевика или быстрой экшн-игры. Любая противоположность прекрасна!



Рабочий стол Джоша Сойера во время работы в Black Isle над Fallout 3.



### PROFILE

1. Полное имя: Джошуа Эрик Сойер (Joshua Eric Sawyer)
2. Дата рождения: 18 октября 1975
3. Никнейм: J.E.
4. Специализируется в дизайне
5. Работал над: Planescape: Torment, Icewind Dale, Icewind Dale: Heart of Winter, Icewind Dale II, Lionheart: Legacy of the Crusader, Baldur's Gate: Dark Alliance, Baldur's Gate: Dark Alliance II, Neverwinter Nights 2
6. Последняя впечатлившая игра: Ninja Gaiden Sigma (PS3)
7. Обычно одет в: джинсы и футболку или в кожаную мотоциклетную куртку
8. По жизни любит: свою девушку, кота, машину, мотоцикл и игры!
9. Не любит: трафик!

Большое спасибо компании «Акелла» за помощь в подготовке интервью.

# В РАЗРАБОТКЕ



WorldShift

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.

### 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.

### 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.

### 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.

### 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.

### 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.

### Галерея

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

### 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».

<b>Тема номера</b>	
Fallout 3	20
<b>Хит?!</b>	
Tabula Rasa	38
<b>Демотест</b>	
Исход с Земли	44
CABAL Online	46
<b>В разработке</b>	
Experience 112	48
Jack Keane and the Dokktor's Island	50
Overclocked: A Story about Violence	52
Supreme Commander: Forged Alliance	54
Kurikin: Nano Island Story	55
WorldShift	58
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	60
SimCity Societies	61
Beautiful Katamari	62
MySims	63
<b>Интервью</b>	
Студия Crytek	64
<b>Репортаж</b>	
E3 2007	68



SimCity Societies

Процессор Intel® Core™ 2 Duo T5600

Беспроводная сеть WiFi

Привод DVD-RW

Гарантия 3 года



Centrino®  
Duo



Core™ 2 Duo  
inside™

Развлечения  
Восторг

Где угодно



YOUR PARTNER FOR BUSINESS

[www.sd2b.ru](http://www.sd2b.ru)

**Ноутбук SD® SW15**  
**с технологией Intel® Centrino® Duo**  
для мобильных ПК позволит Вам наслаждаться цифровыми развлечениями нового уровня и будет сопровождать Вас повсюду.

#### где купить

г. Москва, ЗАО "Цифры" (495) 730-0184, ЗАО "СОЛИНГ-Комплексные ИТ Сервисы", (495) 755-8131, AVJ Computers group на Можайском радиорынке: Можайское шоссе, Можайский радиорынок, павильоны 9/32 и 9/33, AVJ Computers group на Митинском радиорынке(ТК "Митинский"); Адрес: Пятницкое шоссе, владение 14, торговые места G-2 и N-6., ООО "МП-Компьютер" Ленинградский проспект, дом 80, корпус "Б", офис 201, Телефоны: (495) 158-0673, 158-6234 "ИТi 116" ул.Рогова д. 9, корп 2, тел. (495) 947-28-43, 741-13-86, "Нобель" т.(495) 764-76-36, Интернет магазин "Webpanel.ru" т.(495) 772-0079, 315-6205, Сеть магазинов "Цифры": Багратионовский проезд д.7, ТЦ "РИО" ул. Большая Черемушкина, 1, ТЦ "Черемушки" ул. Профсоюзная, 56 1 этаж, линия А, отдел 12, 14, Санкт-Петербург "Нобель" т.(812) 259-85-57, Сеть магазинов "Цифры" т. (812) 320-8080, г.Подольск, "Системная Автоматизация торговли" т.(27) 68-02-79, г.Северодвинск, м-н "Техномир" т.(8184) 527-000, (8184) 52-80-94, г.Архангельск, "Группа Семер" т.(8182) 66-19-61, г.Магнитогорск, "УСТ" т.(3519) 27-89-01, г.Иркутск, ООО "Фирма Билайн" ул. Подгорная 68 а, т.(3952) 24-00-24

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel ViiV, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками права на которые принадлежит корпорации Intel на территории США и других стран.



## ИНФОРМАЦИЯ

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

role-playing.mmo.fantasy

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

NCsoft

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

### РАЗРАБОТЧИК:

NCsoft

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

### ДАТА ВЫХОДА:

IV квартал 2007 года

### ОНЛАЙН:

<http://www.tabularasa.com>



### Автор:

Алексей Барсуков  
badgerbadger@mail.ru

**М**MORPG всегда считались играми «не для всех». У некоторых шестибуквенная

аббревиатура попросту вызвала священный ужас, а сами игры без обиняков откладывались в сторону. Основные причины: «у меня нет столько времени», «хочу за игрой развлекаться, а не работать», а то и вовсе: «это слишком сложно».

Действительно, не найдешь, что возразить: MMO всегда предъявляли к игроку повышенные требования, обладали высоким порогом вхождения и требовали пристального внимания. На протяжении среднестатистической «обычной» игры уйдет где-то 20 часов. Попробуйте спросить любого продюсера MMO, на какое количество игрового времени рассчитано его творение, — он просто рассмеется в ответ. Например, один из фанатов игры World of Warcraft провел в игре 7248 часов. И это не редкость. Стандартная игровая сессия мморпгшника продолжается не

меньше четырех-пяти часов — в среднем в четыре раза больше, чем у любителей игр других жанров.

Однако скоро все изменится, вернее, все уже меняется. Мамонты — огромные и сложные MMO — обречены. Эволюция не стоит на месте, и выживут только те игры, которые привлекут как можно больше игроков. Проще, быстрее. Еще проще и еще быстрее. Доступнее. Разработчики из NCsoft во главе с мастером художественного слова Ричардом Гэрриотом предлагают начать новый этап в развитии жанра с «чистого листа» — с Tabula Rasa.

### Божественная комедия

Борьба за пресловутую «чистоту» начинается с декораций. Эльфы-маги-гномы-гоблины-демоны-орки невероятно надоели, фантазийные штампы и шаблоны стали неотъемлемой частью едва ли не каждой игровой вселенной. Они даже не раздражают, они стали привычными и естественными, как давка в мет-



# Tabula Rasa

ЗАВТРА БУДЕТ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ВЧЕРА! ЛУЧШЕ, ЧЕМ ВЧЕРА... ЛУЧШЕ, ЧЕМ ВЧЕРА? ТОЧНО ЛЬ ЗАВТРА ЛУЧШЕ, ЧЕМ ВЧЕРА?!



ро – неприятно, но неизбежно. Как минимум, одна особенность у Tabula Rasa уже есть – научно-фантастический мир. Действие происходит в недалеком будущем. Инопланетные захватчики напали на Землю и, используя невероятное технологическое превосходство, превратили ее в руины за пять дней. Безжалостные захватчики не жалели никого, и род человеческий был почти уничтожен. Однако вернемся на несколько тысячелетий назад, во времена, когда таинственная раса Eloh достигла вершины развития. Она постигла суть таинственного Логоса, благодаря чему смогла использовать энергию космоса в личных целях. Видимо, от скуки почтенные мудрецы отправились путешествовать по галактике и сеять разумное, доброе, вечное. Многие с радостью встретили при-

шельцев из прекрасного далека, и Eloh обрели достойных учеников. Но, как оказалось, раздавать знания направо и налево было не самым мудрым решением. На одной из планет Eloh натолкнулись на Thrax – созданий злобных, коварных и достаточно умных, чтобы принять предлагаемую информацию к размышлению, а потом использовать полученные сведения против Eloh. Началась война. Учителя вышли из нее победителями, поскольку обладали большей силой. Однако же Thrax одержали идеологическую победу – подорвали веру Eloh в то, что все существа во вселенной изначально добры. Далее сюжет развивается по излюбленному американскому сценарию про права и свободы. Из-за противоречий в рядах учителей произошел раскол, и они разделились на две партии – де-

мократическую и тоталитарную. Адепты последней уверились в том, что низшие создания надо силой подталкивать к светлым идеалам, и, недолго думая, объединились с Thrax и двинулись в путь, покоряя миры и галактики. С тех пор называть их стали Vale – бич, проклятье, смерть. Надо сказать, что мотивация отрицательных персонажей даже в прекрасных играх всегда выглядит не совсем убедительно, но тут уж совсем абсурдна. И ее не спасает ни библейский прототип с падшими ангелами (само слово – Eloh происходит от Elohim – таково одно из имен Бога на иврите), ни переключки с предысторией StarCraft, где загадочные Xel'Naga сотворили протоссов и зергов, пытаясь привить высокие идеалы низшим расам. Итак, под чутким руководством тоталитарного режима Thrax до-



Я памятник себе.  
И долго бугу тем

Руководитель и вдохновитель, командующий парадом Tabula Rasa, – небы известный Ричард Гэрриот, техасский рейнджер, сын астронавта, искусный престижитатор – мастер плетения словес и создания интриг. В 1983-м основал компанию Origin, которую в 1992-м прогнал Electronic Arts, но остался руководить ею и в 1997-м явил миру Ultima Online – первую коммерчески успешную MMORPG, которая, как считается, вывела жанр на широкие просторы. Так, методом проб и ошибок, не в теории, а на практике был поставлен грандиозный эксперимент. В его рамках был придуман ловкий PR-ход: в игре появился персонаж Лорд Бритши – альтер эго Гэрриота (к слову, в реальном мире коренной техасец продолжает изображать британского поганного, что поучас по сильнее классической смеси «французского с нижегородским»). Однако в 2000-м идулия была разрушена: текущие проекты Гэрриота – Ultima Online 2, Privateer Online и Harry Potter Online были закрыты Electronic Arts без объявления причин. Гэрриот хлопнул дверью. Сегодня он член совета директоров компании Space Adventures, которая наряду с российской РКК «Энергия» занимается организацией полетов «космических туристов». В 2001-м году его новая компания Destination Games пописала контракт с NCsoft. За годы, прошедшие с той поры, Гэрриот отметил разе что в десятке продюсеров City of Heroes (2004). Тем не менее он не перестает выступать в роли гуру от MMORPG, рассказывать в интервью об особенностях британского аристократизма, а также на все лапы раскваливать собственный проект, разувая обещания, что тот совершит новую революцию в жанре. Впрочем, остальным это пока не столь очевидно.

Бой в TR, как в старом анекдоте: «Стой, стрелять бугу. – Стою. – Стреляю». Как говорят коллеги, «одноклеточно».



## Под чутким руководством тоталитарного режима земная цивилизация уничтожена. Однако, как всегда, не до конца.

бираются до Земли и, как всегда, уничтожают цивилизацию, и, как всегда, не до конца. Оказывается, демократическая оппозиция много лет назад выступила единым фронтом и даровала людям свои технологии, с помощью которых они покинули Землю и перенеслись на другие планеты. Там люди повстречались с другими пострадавшими от рук Vape. Все беженцы и погорельцы создали общественную организацию AFS (Allied Free Sentinels – Объединенные Свободные Разумные Существа), которая организовала марш несогласных против злодеев. Опираются демократические силы на гуманитарные достижения цивилизации – силы Логоса.

### В словарь смотрели?

Логос в переводе с древнегреческого – «слово». В философии и теологии этот термин среди прочего обозначает

первопричину и основу бытия Космоса. В Tabula Rasa Логосом называется таинственная наука Eloh, с помощью которой можно управлять космической энергией. Состоит она из ряда глифов, образующих стройную систему – что-то наподобие алфавита. Складывая из этих «букв» «слова силы», человек получает доступ к новым необыкновенным способностям. Правда, каждый глиф имеет собственное значение, и «алфавит» скорее напоминает разговорник из основных слов.

Например, чтобы использовать навык Desau (разложение), который наносит некоторый урон в течение определенного времени, необходимо изучить глифы «урон» и «время». Для навыка Frighten (испугать), который заставляет паниковать всех врагов на определенном расстоянии, необходимы «хаос», «разум», «чувство». Чем

сложнее заклинание, тем больше слов в нем используется. Чтобы воскресить соратника, придется выучить глифы «жизнь», «лечить», «цель», «друг», то есть произнести на загадочном языке Логоса – «вернуть жизнь этой дружественной цели». Силы Логоса доступны не всем. Предполагается, что существует определенная группа существ, которые родились с особым навыком, с эдаким «лингвистическим чутьем», и могут изучить основы Логоса. Но чтобы постичь даже самые азы языка Eloh, им предстоит потратить немало усилий: глифы хранятся на специальных алтарях, разбросанных по всей галактике, и их еще надо найти. Передавать знание Логоса нельзя: до алтаря придется дойти самому. В игровой механике Логос напоминает ветхозаветную магию эльфо-гоблинского толка, или, скорее, Силу джедаев.



При использовании «заклинаний» потребляется мана, которая здесь называется power. Каждый герой, вне зависимости от класса, волен изучать силу Логоса, но вот составлять из глифов предложения он может только по определенной разработчиками схеме. У каждого класса существует жестко ограниченное количество умений, но использовать их, не зная ключевые слова, не выйдет. На практике это выглядит так: умение персонажу выдают, а вот доступ к нему открывают только после изучения специальных слов.

Что делать с теми словами, которые для выданных умений не используются, непонятно. Быть может, по мере постижения Логоса откроются дополнительные умения, иначе получается очень глупо: будь я хоть негр преклонных годов, изучивший великий и могучий, но использовать могу всего те несколько фраз, которые в мои уста вложили разработчики игры.

Судя по тысячам пустых мест в интерфейсе, которые должны в дальнейшем заполниться словами Логоса, язык Elof был действительно богатым. Более ста слов и соответствующие им глифы можно изучить на официальном сайте игры. Зачем нужно столько бесполезных знаков? Для всех доступных сейчас в игре навыков понадобится от силы слов 20-30, а каждый игровой класс может обойтись и десятком. Как Эллочка-людоедка, честное слово. Интересно, какое заклинание получилось из слов «хамите» и «парниша»?

### Эх, рас, еще рас

В игре Tabula Rasa, простите за каламбур, раса только одна – люди. Можно выбирать пол персонажа, менять его внешность, но возможностей для настройки внешности немного, для современной MMORPG – считай всего ничего. Три-четыре лица, несколько причесок и слайдер для выбора роста. Все. Правда, в игре в огромном количестве представлены краски для изменения цвета одежды. В бете, по крайней мере, они сыплются с монстров весьма обильно. Класс выбирать не дают вовсе, все начинают зелеными «рекрутами»,

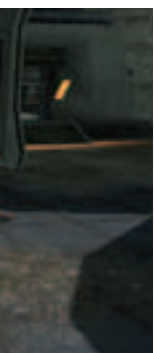
и только на пятом уровне появляется первая развилка – soldier (солдат) и specialist (специалист). Далее дерево разветвляется еще несколько раз. На следующем уровне солдатам предстоит выбрать из commandos (коммандос) и ranger (рейнджер), таким образом определить, где они предпочитают сражаться – на первой линии или подальше. Рейнджеры традиционно более уязвимы, но наносят больший урон. На четвертом уровне коммандосу предлагают выбрать из grenadier (гренадер) и guardian (страж), то есть принять окончательное решение, хочет ли он стать чистым «танком» или все-таки просто устойчивым бойцом первой линии. Рейнджеру предстоит сделать выбор между sniper (снайпер) и spy (шпионом). Sniper – наносит самый большой урон одной цели на большом расстоянии, а шпион может пробраться в стан врага, став невидимым или замаскировавшись. Дерево специалиста ветвится на sapper (сапер) – мастер на все руки, умеет чинить и ломать технику, устанавливать и использовать сложные бомбы, и biotechnical (биотехнолог) – усиливает друзей и ослабляет врагов, проявляет первые зачатки способностей лекаря. Далее саперу предлагают углубить специализацию либо в области взрывных устройств и стать demolitionist (уничтожитель), либо в области работы с техникой и стать engineer (инженер). Инженер обладает уникальной способностью создавать роботов и защитные экраны из деталей, которые он добывает на поле боя, а уничтожитель наносит огромный урон нескольким врагам одновременно. Биотехнологу предлагают возможность стать медиком, специализированным целителем, либо exobiologist (экзобиологом), который может воскрешать врагов в виде своеобразных зомби и даже подчинять своей воле живых противников. В итоге, на последнем уровне развития имеется восемь классов. Интересно, что при переходе из класса в класс навыки предыдущего уровня сохраняются. То есть формально медик представляет собой сочетание классов recruit-biotechnical-medic и может развивать их навыки. Классы различаются, в первую очередь,



«Позабыты хлопоты, остановлен бег. Вкальвают роботы, а не человек». Песенка настоящего инженера.



На скриншоте смотрится этот спрут неплохо, но так близко его лучше не подпускать. Чревато прогулкой с «кларблицем».





Плазменная пушка – весомый аргумент в спорах.



Обратите внимание на интерфейс. Да, разглядеть его непросто, но он там есть.

### Плюсы:

- Интересный мир. Давненько нас не баловали научной фантастикой, отсутствие эльфов и орков – это настоящий глоток свежего воздуха.
- Особая система «магии» – Логос. У этой идеи есть большой потенциал, если нам позволят самостоятельно составлять из слов предложения.
- Система клонирования. Всегда можно «записать» персонажа на сервере и потом вернуться к нему когда угодно. Особенно удобно перед выбором в новой классовой развилке. Причем слотов для сохранения немало.

### Минусы

- Нет PvP. Ни в каком виде. Вообще. Весьма неожиданно для игры от NCsoft, изгателей Guild Wars.
- Прimitивная боевая система. Очень мало спецприемов, нет возможности дополнительной специализации внутри выбранного класса. Весь бой сводится к однообразной перестрелке.
- Невысокий уровень графики. Игра выглядит достаточно однообразно, модели не богаты полигонами, спецэффекты не впечатляют, фзики нет. Хотя это не критичные недостатки для MMO, но стандарты жанра быстро меняются. Возможно, к релизу все изменится, хотя это маловероятно.



А я клонировался и живу спокойно. Даже вот это чудище меня не испугает.

доступом к различным «заклинаниям» Логоса и возможностью использовать различное оружие и доспехи. Этих самых заклинаний выдают очень немного: например, у рекрута – только молния, у биотехнолога – еще одно – десау, то есть на последнем уровне развития у персонажа будет не больше 5-6 заклинаний Логоса. Если только разработчики не вынут из рукава козырный туз и не позволят игрокам самостоятельно составлять слова из найденных слогов, но на это никто пока даже и не намекал. Возможностей для дополнительной специализации персонажа почти никаких. На каждом уровне выдается несколько очков умений и несколько для увеличения параметров, которых ровно три – тело, душа и разум. В Tabula Rasa персонажа всегда можно «записать» – т.е. создать его клон. Для этого просто нужно выйти в меню выбора персонажа и нажать кнопку «клонировать». Изначально эта особенность предлагается игроку перед выбором класса, и позволяет в любое время изменить решение и начать играть «записанным» клоном. Очень удобно.

### Режим: стреляем и бежим

Боевая система продолжает доктрину «упрощения», зачатки которой наблюдались в классовой системе. Интерфейс невероятно скромно – скромная шкала здоровья, энергии, брони, шкала опыта и два окошка для умений и оружия. Оружие активируется по левой кнопке, умения – по правой. С помощью control вызывается интерактивное радиальное меню, знакомое по Neverwinter Nights, для выполнения основных действий. Отличное решение, которое позволяет не перегружать интерфейс ненужными в быту вещами. В общем, это вам не обычная MMORPG, где интерфейс занимает пол-экрана и похож на кабину самолета: активный навык – один, активное оружие – тоже одно, меняются они по нажатию кнопок 1-8. Играется, как и выглядит, – примитивно. Беги и стреляй, беги и стреляй. Больше всего TR похожа на шутер от третьего лица с небольшим вкраплением RPG. Экшновая суть поощряется еще и системой множителей опыта, которая включается в том случае, если удалось очень быстро уничтожить большое количество врагов. Чем больше врагов, тем больше опыта получаешь. Быстро и незатейливо. Никакой тебе сложной боевой системы с преимущественно огнестрельное. «Световые мечи» пока «не

завезли», хотя в ранних роликах они мелькали. Оружие делится по типу повреждений (лазер, плазма и прочее) и по дальности стрельбы. Интересно, что в игре можно и нужно использовать складки ландшафта, чтобы получить тактическое преимущество. Если спрятаться за укрытием, у врага будет меньше шансов попасть в персонажа, если присесть, то увеличится точность стрельбы. Несмотря на это, бой в TR весьма однообразен, как в старом анекдоте: «Стою, стрелять буду. – Стою. – Стреляю». Так вот стоишь и стреляешь, время от времени используешь спецприемы, вернее один из них. Весьма незатейливо и, как любят говорить коллеги, «одноклеточно». Задания обещают разнообразие и нелинейные, с правом выбора, какой из фракций помогать, а с какой враждовать. PvP нет, все воюют против общего врага. А вот NPC прикрутили продвинутой искусственный интеллект, благодаря чему они якобы используют некие специальные тактики, а не прут как баран на новые ворота. По заверениям продюсеров, поле боя будет постоянно меняться, вражеские NPC смогут захватывать дружественные города, которые потом придется отбивать, чтобы просто сдать квесты или починить доспехи. Впрочем, особой осмысленности в действиях NPC пока не замечено. Хотя, действительно, приятно и интересно пробираться через поле боя, чтобы выполнить очередное несложное задание. Наши постоянно сражаются против вражин, правда, иногда выгоднее отступить и аккуратно пробраться, не привлекая к себе излишнего внимания, но главное – чувство погружения есть. Tabula Rasa – это, скорее, MMOTPS, многопользовательский шутер от третьего лица. Конечно, пока еще нельзя делать далеко идущие выводы, но как-то не верится, что NCsoft удалось «переписать» жанр «с чистого листа». Ричард Гэрриот, конечно, умеет говорить красиво и строить воздушные замки цветистых пресс-релизов, но тяга к упрощению вряд ли приведет к чему-то хорошему. Таких игр уже немало, и зачем делать Battlefield с прикрученной к нему ролевой системой и странной магией, не совсем понятно. Тем не менее игру может спасти увлекательная история и внутренний сюжет, который будет постепенно открываться игроку. Учитывая, что PvP здесь нет, что еще делать в мире Tabula Rasa – не очень понятно. И зачем платить ежемесячные взносы. Впрочем, третье место в списке «самых ожидаемых игр» на mmorpg.com чего-то да стоит. **М**

# ZyXEL

Реклама. Товар сертифицирован



По результатам опроса читателей журнала «Компьютер» #12 (34) за 2006 год.

## Разведение Интернета в домашних условиях



Быстрая настройка NetFriend

Интернета в доме хватит всем. Компьютеру в детской комнате, приставке для интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете и даже IP-телефону для экономии на междугородных звонках. Интернет-центры ZyXEL объединяют домашнюю компьютерную технику в сеть и подключают к Интернету по ADSL или выделенной линии на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости.

Цифровые фотографии, музыка и фильмы доступны в каждом уголке вашего дома и надежно защищены от атак хакеров. Чтобы настроить подключение к Интернету и беспроводную сеть, не нужно вызывать специалиста. В любой точке России достаточно выбрать провайдера и тариф из списка, а все остальное за вас в считанные минуты сделает интеллектуальная технология быстрой настройки ZyXEL NetFriend.



**P-660HT**

- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для нескольких компьютеров и ТВ-приставки



**P-660HTW**

- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для нескольких компьютеров и ТВ-приставки
- Wi-Fi для ноутбуков и смартфонов



**P-330W**

- Интернет-центр для выделенной линии Ethernet
- Одновременный доступ к локальным ресурсам
- Wi-Fi для ноутбуков и смартфонов



**P-2602HW**

- Интернет-центр для подключения по ADSL
- Для трех компьютеров, ТВ-приставки и Wi-Fi-ноутбуков
- IP-телефония и мини-АТС для двух домашних телефонов

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

## Массовый исход

О многопользовательском режиме игры Parallax Arts Studio говорит мало. Мол, будет осенью, да. Непременно, обязательно. Дескать, приходите, зовем всех. Однако чего ждать от этого зверя, пока непонятно. «Исход с Земли» – игра сюжетная, уровни гирляндою висят на логической ветке заданий, и что будет, если ее выдернуть, мы все догадываемся. А значит, разработчикам стоит погуманить о хорошем дизайне карт и балансе оружия. Нынешний список якости не добавляет. Сугите сами: топор, пистолет, автомат, дробовик, пара «УЗИ», гранатомет, снайперская винтовка и связки гранат. Автомат мало отличается от пистолета или близнецов «УЗИ», разве что патронов много. Гранатомет, гранаты и «снайперка» обеспечивают быстрый билет на тот свет. Что выберете? При всем том мы прекрасно знаем игры, многопользовательская часть которых оказывалась куда лучше одиночной. Словом, пока загадка, что же приготовили нам жители Северной столицы.



## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:  
PC  
▶ ЖАНР:  
shooter.first-person.sci-fi  
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен  
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«1С»  
▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Parallax Arts Studio  
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1  
▶ ДАТА ВЫХОДА:  
август 2007 года  
▶ ОНЛАЙН:  
<http://www.exodus-game.com/home/?lang=ru>



▶ Автор:  
Александр Каньгин  
[alexk@gameland.ru](mailto:alexk@gameland.ru)

1 Образец того самого минерала в вестибюле Корпорации.

2 Такая вот неприятность. Друг слева не пострагал, увы.

3 С кровью, пожалуй, нужно что-то делать. Срочно.

4 Точно такой пожарный кран есть у меня в коридоре. Огн в огн.

## «ИСХОД С ЗЕМЛИ»

АНТИГЛОБАЛИСТ ФРЭНК ШАГАЕТ ПО ПЛАНЕТЕ.

**Д**ля начала небольшое лирическое отступление. Название «Исход с Земли» будит фантазию, в голове словно зажигаются лампочки-образы. Мне видится главный герой Моисей, выделяющийся рамкой последователей. Он ведет их к лучшей жизни, преодолевая уйму препятствий и опасностей. «К звездам через два десятка головокружительных миссий – первая в истории библейская стратегия». Оригинально, но, увы, никакая цензура не пропустит подобный продукт на рынок. На самом деле все куда проще, «Исход с Земли» – это шутер от первого лица, созданный питерской командой Parallax Arts Studio. В «кузнечных цехах», что расположились на набережной канала Грибоедова, уже выкованы и, более того, явлены миру «Ликвидатор 2» и «Уто-

пия-Сити». То и другое шутеры с пририсью RPG. Будем надеяться, что третья работа избавлена от детских хворей прежних, «разминочных» проектов и сделает пусть небольшой, но все же «бадабум» в стане отечественного игропрома. Задумчиво похрустев жестким диском, демоверсия начала с проигрыша печальной мелодии, а затем показала аж шесть уровней из релиза. Нашего героя зовут Фрэнк, он человек без страха и упрека, не отражается в зеркалах, нем как рыба, способен нести в карманах 5-6 видов оружия и выдерживает попадание ракеты – словом, классический герой экшна. Теперь о ситуации в мире. На дворе 2016 год, ученые перепроверили свои расчеты и пришли к выводу, что слегка ошиблись в прогнозах – планете Земля осталось жить не 5 мил-

лиардов лет, как предполагалось ранее, а всего-то 20 годочков. Затем Солнце спалит все живое, испарит моря с океанами и на шарике случится полный фоллаут. Над проблемой спасения землян бьются лучшие умы человечества. Ученые мужи всю экзспериментируют с генами, силясь вывести особый вид гомо сапиенс, который мог бы приспособиться к жизни на другой планете или выжить в изменившихся условиях. Более остальных в этом деле преуспела загадочная Мегакорпорация, предложившая замещать атомы углерода частицами особого минерала «А.Х.». Измененные таким образом человеки могли бы с комфортом устроиться на выжженных пустошах New-Земли или без вреда для здоровья покорять иные миры. Кстати, тут же и выяснилось, что корпорация-спаситель держит на приме-

те подходящую планетку, но информация о ней хранит за семью печатями. Причина – желание несказанно обогатиться за счет продажи «А.Х.». Пока на каждом шагу не появились плакаты «Приведи друга и получи пять «А.Х.» бесплатно», Фрэнк должен отправиться на работу: плохих убить, хороших спасти, двери открыть, оружие собрать. Жмем старт. «Исход с Земли» – классический шутер. Никаких чужеродных элементов и примесей вы тут не найдете, все в лучших традициях «старой школы». Забег по уровням со стрельбой от бедра изредка перемежается поездками на транспорте (и тоже со стрельбой) и сюжетными перебивочками. Движок почти универсален, неплохо удаются и офисные помещения, и открытые пространства. Хотя стремление ограничить подвижность и попытки направ-



5 Машины не помнят и не поцарапать, ибо у них есть линейка «жизни».

6 На пыльных дорогах далеких планет останутся наши следы. Вот такие.

7 Снайперская винтовка помогает избавляться от забот издалека.

8 Ског-развал, покраска, заправка роботов.



вить движение по заранее очерченному маршруту чересчур очевидны. Окружающая реальность с энтузиазмом отзывается на наши заигрывания. Любой ящик можно схватить, швырнуть оземь, а потом подивиться почти всамделишной физике. Ну а если вы приложили достаточно сил, можете насладиться видом обломков и подобрать какой-нибудь сюрприз: обойму или аптечку. Человечки здесь тоже подпадают под законы Ньютона, правда, не всегда. Во время наших атак ребята сковывают паралич, они стоически выносят свинцовый дождь и стреляют в ответ. Но вот триггер сообщает, что здоровье на нуле и пора того, что называется, красиво умирать. Тут-то все и начинается. Гад с криком отпрыгивает назад и падает на пол, роняя крупные капли кетчупа «Шашлычный». Еще штришок: ноги жертвы при этом

могут изогнуться как угодно. В графике корябят лишь некоторые текстуры. Представьте, убедительные ангары: железо, замызганные стены и вдруг – картонные рубки и коридоры. Что тут, недоработка демо, а может дизайнеры пропустили. Если и стены не уставлены шкафами, а пол не завален привычными для шутеров ящиками и цистернами, дело труба. Магия всего действия исчезает, погружение в мир прерывается... Остается лишь досадовать на халтуру. В такие моменты пустота пугает, глаз начинает замечать обилие прямых углов и ищет мишень – словом, тихий ужас. Зато иллюминация боев удалась на славу. Автоматы изрыгают огонь. Водопад пуль выбивает искры из камня и металла. Взрывы на секунду искажают пространство, это идет полупро-

зрачная волна, сметающая все и вся. И вот первая рана. Окружающий мир на мгновение теряет ясность очертаний. Надо менять тактику боя и лучше просчитывать свои действия. Однако в моем личном списке симпатий на первом месте защитный пузырь, который можно создать вокруг движущегося джипа. Его поверхность злобно гудит и пульсирует, поглощая заряды сторожевых орудий. Интересно, сколько уровней в релизе придется проехать на колесах? Повсюду мелкие рюшечки – толку от них никакого, но внимание к себе притягивают. Вот вам, к примеру: побултыхавшись в прозрачной водиче, гляньте на водолазную маску. На ней остаются капельки влаги, неспешно стекающие вниз. Кислородная маска запотевает от дыхания, что чуточку портит видимость. Теперь представьте такой вот киношный пас-

саж: гладь океана, вдруг выныривает мужественный Фрэнк и расстреливает охрану пляжа. К слову, покойные были в тех самых запотевших масках. Сверкающие гильзы летят в одну сторону, сияющие капли в другую. Ничего не скажешь, внушает. Хотя уровни демо завершены, версия не оставляет впечатления полной. Не хватает мотивации, той самой сюжетной тяги, которая заставляла бы штурмовать уровень за уровнем. Тем не менее, местами «Исход» хорош. Уровень с боевыми роботами хочется повторять вновь и вновь. Правда, возникает вопрос: роботы-то зачем Корпорации? Охранять ненаглядный минерал? Или «шоб было»? Далее. Железные ходуну топают и скрежещут, оружия мало. А если ракета, да в лоб – не хочется. Что-то будет в релизе? **СИ**



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
role-playing.mmo.fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Game-Masters.com
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
EST soft
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
тысячи
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
IV квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
<https://www.cabalonline.com>



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



**1** Свершилось, квест выполнен! Награда: деньги и опыт.

**2** Вглянитесь, вот он – настоящий герой. Кстати, и пейзаж тоже героический – мезиво, а точнее, рябовая гуэль двух хай-лелев чаров.

**3** Торговец броней в Desert Scream. Заметьте, можно нацепить доспехи и «не своего» класса. Правда, защита пострадает.

**4** Некоторые атаки позволяют разом пристукнуть нескольких монстров.

# CABAL ONLINE

РАЗРАБОТЧИКИ ХРАБРО ПРОВОЗГЛАШАЮТ: CABAL ONLINE – ЭТО «РЕВОЛЮЦИЯ В ЖАНРЕ АКШН». ВОТ ТАК, НИ МНОГО НИ МАЛО.

**С**южет, избранный для CABAL Online, давно уже навяз в зубах. Судите сами. В незапамятные времена мир CABAL поглотили хаос и разрушение. Однако, как обычно, не до конца. Благодаря Семи Мастерам Силы вселенную удалось спасти от неминуемой гибели. По традиции, спустя тысячи лет древнее зло снова возвращается. Разумеется, героям пора брать за оружие и рубить в лапшу кровожадных монстров-завоевателей.

## Вы готовы?

Системные требования, заявленные на официальном сайте, скромны, но не обольщайтесь – как оказалось, для комфортной игры требуется совсем не слабая машина. Поначалу нас немного удивило, что небольшие районы CABAL сильно загружают CPU и игра умудряется слегка притормаживать даже на ком-

пьютере средней конфигурации. Кроме того, обнаружилось несколько приятных подробностей. Хотя территории и невелики по размерам, зато хорошо детализированы. В пользу графического движка говорит отличная анимация персонажей и очень красивые визуальные эффекты. Именно это позволяет считать CABAL Online если и не «революцией», то «шагом вперед» в славном деле создания графических эффектов. Музыкальное сопровождение необычно. Для нас приготовлены не традиционные треки, к которым все так привыкли, а нечто неожиданное и даже самобытное. Набор звуков, к сожалению, стандартный и ничего выдающегося не содержит. Теперь два слова о том, где игрушку можно, так сказать, попробовать на зуб. Пока доступны два игровых сервера (Mercury и Mars), в каждом из которых около 16 каналов. Распределены

они по загруженности и классу – торговые, PvP, каналы для премиумов.

## Огнем и мечом

В игре персонажи шести классов: Warrior, Blader, Wizard, Force Archer, Force Shielded и Force Blader. С первой тройкой все ясно. Но вот последние три класса заслуживают внимания, это гибриды, равно способные и к рукопашному бою, и к магическим штучкам. Определившись с классом, подыскиваем своему герою или героине – кому что нравится – подходящую мордочку, прическу и цвет волос. Выбрать придется из пяти-шести вариантов. Респаун персонажа происходит в одном из нескольких населенных пунктов, раскиданных по всему свету. Судьба может забросить вас куда угодно – в Desert Scream, Green Despair или Bloody Ice.

Позволим себе дать совет. Не спешите «идти на дело», сперва пообщайтесь с офицером, инструктором, торговцем броней, оружейником, держателем склада и парой-тройкой NPC. Будьте уверены, эти ребята обучат вас необходимому. Тратить время на поиски не придется, ведь нужные специалисты найдутся в любом захолустье. Теперь о развлечениях. Мир этот не назовешь пустым, ибо каждый клочок суши состоит из нескольких «зон» с разными монстрами. На первых порах вы будете бегать возле поселка и щелкать как семечки неагрессивных пушистиков. Стоит отойти подальше, как тут же придется иметь дело с более агрессивными тварями. Для удобства имена монстров подсвечиваются цветом. Увидели красный? Делайте ноги. Такой моб вами закусит и глазам не моргнет. В самом начале нам объясняют, как пользо-





### Набор кода за реал

Cabal Online – полностью бесплатная MMORPG. Однако в игре действует альтернативная система оплаты. Что это такое? Заявлять игроки могут прикупить премиум-аккаунт. Такое приобретение дает увеличенные рейты на опыт и дроп с монстров. Мало того, добавив денюжат, вы сможете получить и уникальный костюмчик, и забавную зверюшку. К сожалению, расплачиваться нужно с помощью СМС и в евро, поэтому постичь все прелести платной игры нашим соотечественникам будет трудно.



### Еще раз о клиентах

Разработчики Cabal Online стараются тщательно следить за своими подписчиками и, по возможности, оперативно реагировать на их просьбы. Так, после появления мощного русского коммунити, был организован специальный форум для тех, кто говорит на этом языке. Поговорить с соотечественниками вы можете по адресу: <http://forum.cabalonline.com/forumdisplay.php?f=55>



5 Так эффектно выглядит боевая аура героини – стихия воды.

6 Базовые атаки персонажей тоже интересны.

7 В числе первых сильных скиллов – мощный огненный удар.

ваться порталами и быстро попадать даже в самые отдаленные уголки мира, да еще познакомиться с системой инстансов, проще говоря, подземелий или локаций. Правда, попасть туда можно только получив определенное задание. Кстати, одна из приятных черт CABAL – обилие квестов. Набирать уровни веселее, если, совершив подвиг, кроме денег займешь еще и опыт. Задания разнообразны, есть многоуровневые квесты с путешествиями по землям, и прогулки по инстансам, крафтинг оружия и обмундирования. Хотя не обошлось без вариантов: «набей монстров и собери десять шкур». Банально? А может, дань классике жанра?

### Путь героя

Прокачка персонажа происходит так: заработали уровень – разделите очки характеристик между показателями

(STR, INT и DEX). Вроде почти полная свобода распределения статов. Однако впечатление обманчиво, все привязано к предложенной системе ранжирования. Вы не получите важнейшие навыки, покуда не доберетесь до нужного минимума. Распределяя, нельзя забывать о снаряжении. Облечься в ненадежные доспехи и взять новое оружие удастся лишь, когда характеристики достигнут определенного уровня. Умения героя разделены по категориям: Контактный бой, Магия, Пассивные навыки и Специальные навыки. В двух первых случаях мастерство можно прокачивать. Все просто – чем чаще игрок вступает в Контактный бой и пользуется Магией, тем быстрее заполняется полоска опыта. Получив уровень, вы вольны выбрать, какое умение улучшить.

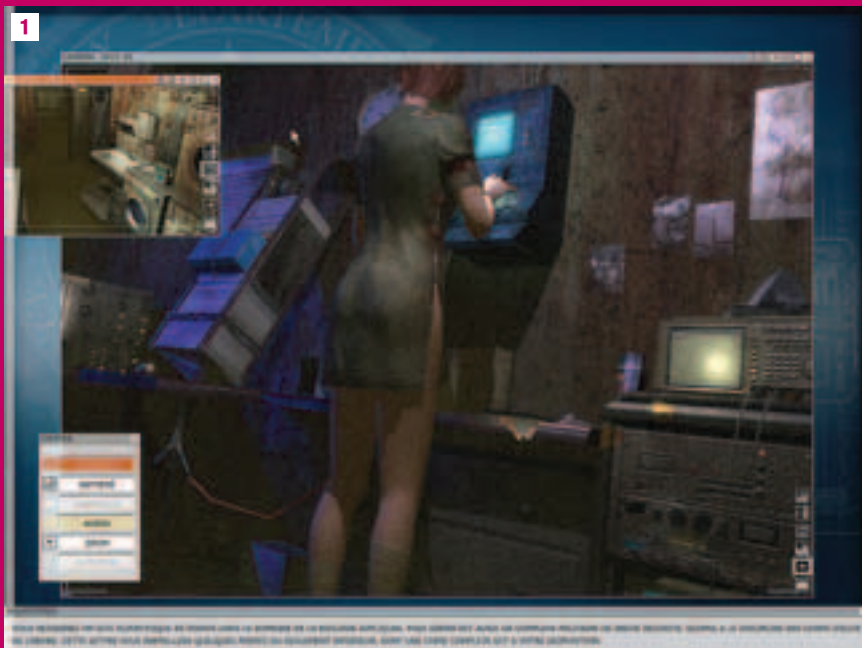
### X-Hit Combo и прочие прелести жизни

Главная фишка игры – это «Combo System», но освоить и использовать ее удастся лишь по достижении десятого базового уровня. На экране – полоска с рисками, когда она заполнится на 90%, нужно по очереди жать на скиллы с панели быстрого доступа. В комбо-режиме нет задержки между навыками и даже очень сильного монстра можно завалить быстро. Еще в CABAL Online есть ауры. Aura – это полезный бафф, на время повышающий характеристики. Не радуйтесь, пока не дотянете до 20 уровня, он недоступен. Боевой режим (Battle Mode) поднимает показатели атаки и защиты. С такой штукой можно проводить сокрушительные комбо. Доступен режим с 30 уровня. Для противостояния игроков предусмотрены три варианта (PvP).

Прежде всего, стандартные дуэли с возможностью в случае успеха подзаработать. Затем битвы между гильдиями, или Guild Wars. Этот режим больше похож на вариант команда на команду. И, наконец, масштабные Войны Наций (Nation Wars). Столь значительные мероприятия проходят на специальных серверах. Награда победителям – Очки Чести (Honor points), позволяющие добиться больших успехов в игре.

### Шашкой замахаю!

Вот и все, что хотелось рассказать о проекте. За бортом осталось немало интересного, да что сделаешь! Впрочем, сами во всем разберетесь. Относительно заявления о «революции в жанре экшн»... Сотрясения основ не случилось, но робкие шажки эволюции налицо. **СМ**



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: adventure, third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Micro Application
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Lexis Numerique
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: нет
- ▶ САЙТ: www.experience112.com



▶ Автор: V.P.  
vp@gameland.ru

**1** Со скриншотом все в порядке, просто для лучшего погружения в игру разработчики будут использовать фильтры, придающие сходство с картинкой реальных видеокамер.

**2** Судя по этому трупу, на корабле явно произошло что-то не очень хорошее. Но есть ли на судне хоть кто-нибудь живой, кроме Николс?

**3** Нам предоставлена возможность наблюдать за событиями одновременно сразу с нескольких точек. Скорее всего, этому найдется и практическое применение.

В Experience 112 есть возможность использовать различные медикаменты. Разработчики поясняют, что пошли на это сознательно, дабы не раздражать игроков постоянной загрузкой старых записей, когда персонаж будет получать какие-либо травмы. Несомненно, хог любопытный, вероятно, он превратит Experience 112 в своего рода интерактивное кино. Но на большее рассчитывать не стоит – RPG тут и не пахнет.



# EXPERIENCE 112

ПОМОЩЬ БЛИЗНЕМУ В УДАЛЕННОМ РЕЖИМЕ.

Lexis Numerique слышали единицы, но продукция компании известна каждому. И это даже несмотря на то, что послужной список французов включает в себя сплошь приключенческие игры для самых юных. Есть один пункт, благодаря которому о разработчиках заговорил весь мир, – In Memoriam. Необычный проект оказался даже не игрой, а щекокущим нервы интерактивным развлечением: авторы заставляли игроков посещать специально созданные сайты, читать электронные письма, просматривать видеоролики сомнительного содержания. Все это требовалось, чтобы разыскать пропавших людей, которые якобы реально существуют. In Memoriam стала для компьютерных игр примерно тем же, чем The Blair Witch Project для мира кино – проект получился столь же необычным и неоднозначным. На этот

раз результат работы Lexis Numerique вряд ли вызовет столь бурный отклик со стороны игроков и критиков, но, как и предшественник, он вполне имеет право претендовать на звание самого оригинального приключения года. Прежде всего, цифра 112 – это не что-то абстрактное, а порядковый номер нашей подопечной (Лиа Николс – знакомьтесь) в рамках какого-то секретного проекта. По всей видимости, до нее существовало еще 111 порядковых номеров и вам любопытно узнать, что же случилось с ними. Смеем заверить, ничего хорошего. Военные вообще на безобидные испытания не способны, а данный эксперимент проводится еще и на секретной военной базе, расположенной на корабле. «И что здесь оригинального?» – спросите вы. Все очень просто: нам не дадут управлять главной героиней. Вернее, в каком-то смысле дадут, но это будет

выглядеть совершенно не так, как мы привыкли. Лиа пытается осознать происходящее самостоятельно, а мы наблюдаем за ней со стороны. Но это не значит, что перед нами подобие пожирающего мозг ТВ-проекта. В нашем распоряжении видеокамеры, механизмы, которые могут открыть двери, система вентиляции, возможность управлять электричеством (за кого мы играем и почему вдруг у нас есть доступ к оборудованию секретных лабораторий – пока что загадка). К примеру, чтобы привлечь внимание девушки, можно включить или выключить нужную лампочку. Когда мы соглашаемся с ее действиями, стоит подвигать камерой вверх-вниз. Впрочем, если наши предложения окажутся неудачными, то не факт, что Лиа захочет следовать дальнейшим советам. Кроме этого, нам предоставят доступ к локальной сети, расположенной на ко-

рабле: основательно изучив жесткие диски, мы найдем видеотчеты, секретные файлы, а также решения различных головоломок. Да-да, авторы обещают нам головоломки даже с таким нестандартным подходом к управлению. Вот только как они будут выглядеть и как их сумеет решить мисс Николс – пока что не известно. Печалит лишь одно обстоятельство: еще не объявлен ни англоязычный, ни русскоязычный издатель. А ведь до выхода игры осталось совсем немного времени. Только без паники – вспомните хотя бы Black Mirror или Runaway, которые также долгое время не появлялись на европейском рынке. Другими словами, торопиться не стоит, и если французский язык вам неизвестен, ради такой любопытной задумки можно и подождать несколько лишних месяцев. **СИ**

# Ritmix

www.ritmixfun.ru  
www.ritmixrussia.ru

Товар сертифицирован. Не является рекламой.

## Музыка в движении? Легко!

Новый стильный mp3-плеер **Meizu RF-7400 by Ritmix** сделает твою свободу полной, а твою музыку — безупречной. Просто прикоснись к миру ярких эмоций — управлять **RF-7400** легко и удобно благодаря сенсорной клавише. **Meizu RF-7400 by Ritmix** — 8 Гб удовольствия!



## Ritmix — ритм твоей свободы!



**ИНФОРМАЦИЯ**

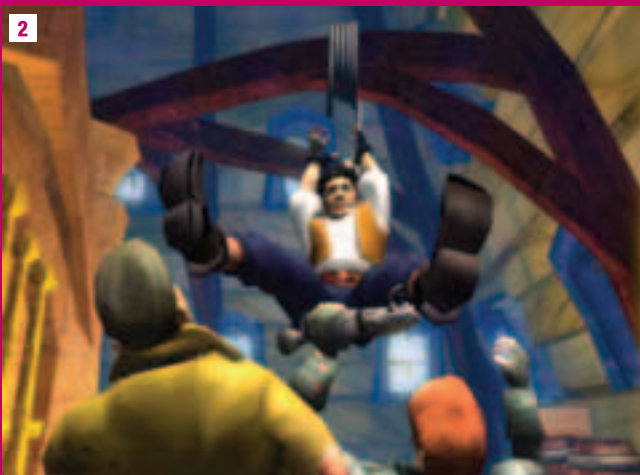
- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: adventure, third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 10tacle Studios
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: Play Ten Interactive
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Deck 13 Interactive
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: август 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: www.jackkeane.com



▶ Автор: V.P. vp@gameland.ru

**Остров Доктора**

Компания, ответственная за локализацию, пока что не может похвастаться длинным послужным списком – сплошь русские версии продукции Activision Value и тому подобных «бюджетных» и детских проектов: крохи с барского стола издателей посолоннее. Однако Play Ten Interactive уже перевела на русский игру Poldi 5 (в российской версии «Пан Польша и Тайны Времени») и Scratches – один из самых неоднозначных проектов прошлого года. Так что, если эти локализации пришлись вам по душе, обратите внимание и на отечественный вариант Jack Keane and the Dokktor's Island – он появится на наших прилавках примерно в то же время, что и в Европе.



- 1 Внешне слегка напоминает Monkey Island 4 – не находите? Хотелось бы, чтобы сюжет оказался не только внешним, но и внутренним – так не хватает зрорового и чутьточку глуповатого юмора.
- 2 Не стоит ожидать от игры экшна – подобные стычки происходят исключительно в видеороликах.
- 3 Не эта ли прекрасная незнакомка пыталась убить Джека по указанию Доктора?

# JACK KEANE AND THE DOKKTOR'S ISLAND

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ В ОКЕАНЕ ЕСТЬ...

**И**нтересно наблюдать за мутациями приключенческих игр в последние годы, не правда ли? Все разработчики стараются поразить покупателей новыми находками и как можно дальше отбегать от типичного определения «квест», к которому мы так привыкли в девяностых. Иногда на горизонте появляются проекты, при взгляде на которые настоящие поклонники жанра невольно вздохнут и вспомнят молодость, прошедшую под знаком «point-and-click», – это и Black Mirror, и Nibiru, и The Secret Files: Tunguska, и Undercover: Operation Wintersonne... чувствуете? Верно, сложно припомнить за последние годы хотя бы несколько приключенческих игр не только с привычным управлением и знакомым интерфейсом, но и со смешными персонажами, а также совершенно аб-

сурдным сюжетом и беззлобными шутками. Причем таких, чтобы если не как в Monkey Island или Toonstruck, то хотя бы где-то неподалеку – скажем, как в Flight of the Amazon Queen. Или Ankh. Последняя игра упомянута неслучайно, Jack Keane разрабатывают старые знакомые – компания Deck 13. Зададимся вопросом: кто этот Джек Кин, имя которого будет красоваться на коробке? Он не герой, не покоритель женских сердец и даже не искатель приключений, а всего лишь капитан дальнего плавания. Не беспокойтесь, это не значит, что добрую половину времени придется стоять за штурвалом. Как раз наоборот – после вступительного ролика любимые морские просторы закроются для Джека на неопределенный срок по независящим от него причинам. А ведь как все хорошо начиналось: за кругленькую сумму Кин взялся отвезти

на один из колониальных островов бравого английского вояку. Да не какого-нибудь там солдата или сержанта, а секретного агента, главная задача которого – обезвредить некоего Доктора Ти. Сей ученый муж вынашивает коварные замыслы относительно Англии – столь коварные, что правительство ее величества весьма обеспокоено. Однако вот огорчение: у берегов острова корабль разбивается о рифы, вся команда погибает, а секретного агента, едва он успевает попасть на злополучный остров, в буквальном смысле слова съедают. А что же дальше? Доктор Ти принимается за Джека и отправляет ему навстречу собственного головореза (женского, кстати, пола). Впрочем, избавиться от незадачливого капитана доктор жаждет не просто из любви к искусству, а по старой памяти. Возникает резонный вопрос: что свя-

зывает Джека и Доктора, но ответ на него мы получим только после релиза. А напоследок несколько сухих подробностей, которыми будет готова похвастаться Jack Keane and the Dokktor's Island: 15 игровых районов, возможность управлять сразу двумя персонажами, десятки ярких, запоминающихся действующих лиц и движок, подерживающий все современные эффекты постобработки. Да еще, ко всему прочему, через виртуальные карманы игроков пройдет более двух с половиной сотен предметов, которые можно будет не только комбинировать, но и продавать (а также покупать) за деньги. Пожалуй, последнее – самое необычное, из того, что будет в игре. Во всем остальном перед нами классическое приключение, по которым так скучают поклонники жанра. Ждем? Конечно! **СИ**

# MEDAL OF HONOR AIRBORNE

РЕКЛАМА

# ДЕСАНТ В НЕБЕ. ПОБЕДА НА ЗЕМЛЕ.

*Для нас война начинается здесь и сейчас.  
Там, внизу, каждый будет сам за себя.  
Каждому предстоит сделать свой выбор.  
Старая колокольня?  
Крыша караульной?  
Или центр вражеского лагеря?  
Каждый сам выбирает свою судьбу.  
Но первый шаг - самый главный.*

*Высадка начнется 8.28*

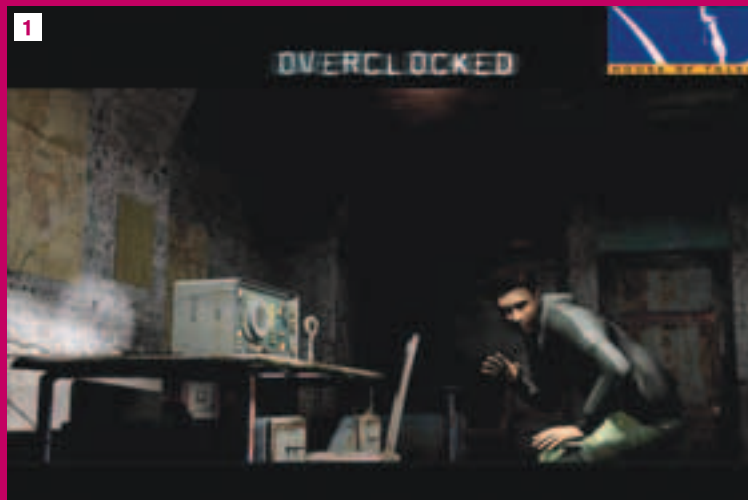
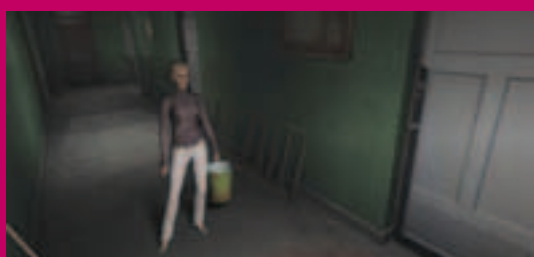
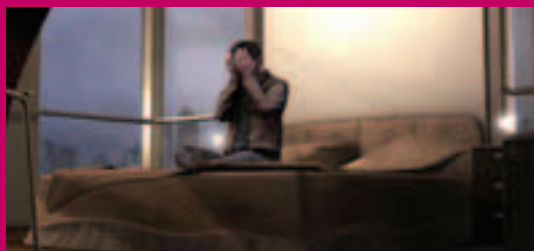
[moh.ea.com](http://moh.ea.com)  
[electronicarts.ru](http://electronicarts.ru)



PLAYSTATION 3



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo, and Medal of Honor Airborne are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are the property of their respective owners.



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: adventure, third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: dtp
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: House of Tales
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: www.overclocked-game.com



▶ Автор: V.P.  
vp@gameland.ru

**1** Что это – stealth-action? Во все нет, просто ви-геороллик. Создатели Overclocked рапорту-ют: мини-игры, которы-ми усердно пичкают свои творения другие разра-ботчики, отсутствуют.

**2** Вряд ли разработчи-ки позволят МакНамаре просто заглянуть после работы в бар и спокой-но пропустить стаканчик, наверняка кто-то из «доброжелателей» назначил встречу в этой забегаловке.

**3** Никогда не снилось, как вы посетили рогную шко-лу в нижнем белье? Так вот, наяву разгильявить по горю почти нагишом, да еще под проливным дождем, намного хуже!

# OVERCLOCKED: A STORY ABOUT VIOLENCE

5 ПОПЫТОК ВСПОМНИТЬ ВСЕ.

**К**омпания House of Tales учится на собственных ошибках. Судите сами: все начиналось с посредственной The Mystery of the Druids, но уже второй проект – The Moment of Silence – стал одной из лучших приключенческих игр 2004 года (заслуги на поприще J2ME мы в расчет не берем). Пусть эту игру подпортили невысокий уровень графики, небольшие огрехи в управлении и не всегда очевидные загадки, зато по сравнению с предыдущим приключением профессиональный рост очевиден. Потому мы вовсе не исключаем, что следующая игра House of Tales станет самым настоящим хитом. Надежду подкрепляет даже то, что разработка затянулась на целых два года, ведь анонс игры был еще в середине 2005-го. Хотя работа и шла, авторы предпочитали держать в тайне большую часть подробностей. Теперь нам известно очень многое,

и мы готовы поделиться всем, что знаем. Для начала о теме. Не надейтесь, немецкая команда не откажется от любимого жанра, поэтому игроков вновь ожидает психологический триллер. Только вот что же нам предстоит на этот раз – сыграть роль воинствующей жертвы, как это было в The Moment of Silence, или взвалить на свои плечи обязанности детектива, в духе The Mystery of the Druids? Вместо прямого ответа сотрудники House of Tales стараются еще больше заинтриговать, дескать, придется побывать и в шкуре следователя, и в амплу подозреваемых. Точнее следователя, ведь он-то у нас один, да и то не совсем обычный. Раскрыть преступление предстоит Дэйву МакНамаре, бывшему военному доктору, а ныне гражданскому психиатру. Человек этот крайне раздражителен, более того, совсем недалек от нервного срыва. Потому вовсе неудивительно, что даже лич-

ную жизнь он наладить не способен. Однако именно Дэйва пригласили к пятерым пациентам, страдающим полной потерей памяти и дезориентацией в пространстве. К слову, все эти люди были найдены на улицах Нью-Йорка с оружием в руках. Логика врача проста: для излечения душевного недуга необходимо понять его происхождение, и в данном случае решение только одно – гипноз. Как вы уже наверняка догадались, нам предстоит управлять пациентами в их собственном прошлом. При этом воспоминания больного могут внезапно оборваться. В таком случае г-н МакНамара сумеет продолжить курс лечения, только получив новую информацию о пострадавшем. Любопытная идея, не находите? К тому же, нечасто нам в руки попадают сразу шесть персонажей! Однако пять сравнительно коротких сюжетных линий (по числу пациен-тов) в конце концов сплетутся в единое

целое, и только тогда мы выясним главное – как сам Дэйв МакНамара причастен к случившемуся. Разгадка не связана с потусторонними силами, House of Tales открыто заявляет, что никакой мистики нет и в помине, игра затрагивает вопросы насилия в современном обществе. Внешне игрушка напоминает The Moment of Silence. Причем сходство не ограничивается урбанистическим пейзажем, на фоне которого игрокам предстоит провести немало времени. Дело в ином, разработчики сообщили, что используют движок предыдущего проекта. Но не стоит терять надежды на интересное и красивое приключение, авторы уверяют: улучшенная модель освещения и реалистичная физика помогут Overclocked выглядеть современно. Что ж, с нетерпением ждем подтверждения, ведь «История о насилии» появится на прилавках уже этой осенью. **СЛ**

Кому нужны дороги, когда есть

colin mcrae™

DIRT™



Адреналин



Экстрим



Разрушение



Стань самым быстрым гонщиком  
и покори настоящее бездорожье.  
Ощути дух DIRT™!

[www.codemasters.co.uk/dirt](http://www.codemasters.co.uk/dirt)

Codemasters™

PC  
DVD

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. "DIRT"™ is a trademark of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters.

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Закупку авторских игр компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шер" (rshield@yandex.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

Бука  
THE RUSSELL GROUP



Содержание «первой серии»: земная империя пала, в галактике безвластие; за право возглавить новый мир бьются Объединенная Федерация Земли (просто люди), Эон Иллюминат (гуманоиды) и Нация Кибран (улучшенная порода людей)...



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Gas Powered Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.thq.com>



▶ Автор: Денис Гусев  
gusev@gameland.ru

1 Колесико мыши от себя – и вот уже перед вами не «лоскутные огеля», а светящиеся микросхемы войск на растрескавшейся земле.

2 Огнй на всех и все на одного.

# SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

КРУЧЕ SUPREME COMMANDER МОЖЕТ БЫТЬ ТОЛЬКО SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE.

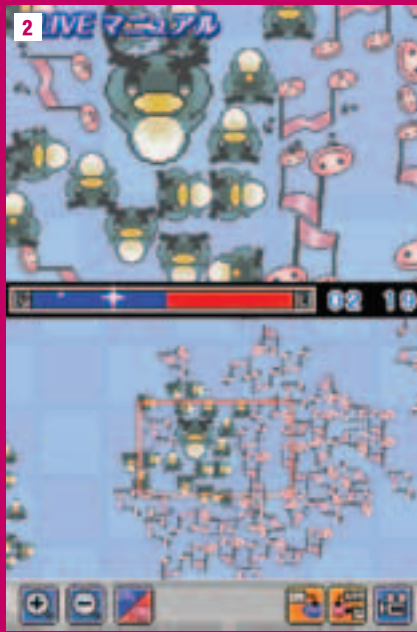
**F**orged Alliance – это не просто вторая часть знаменитой стратегии, а попытка вознести RTS еще выше, – уверяет Крис Тейлор, идейный вдохновитель Gas Powered Games и человек, некогда посуливший игрушку с минимальными требованиями в две видеокарты и четыре монитора. Для продолжения Supreme Commander припасена сотня новых юнитов, куча свежих карт и новая раса. Мы наплугуем игру всеми возможными новинками! К подобным заявлениям люди здравомыслящие относятся скептически, но в случае с Gas Powered Games сомнения излишни. Вспомним, ведь в Supreme Commander господин Тейлор исполнил все обещанное. Хотели тысячи максимально детализированных юнитов – пожалуйста. Требовали невероятную графику, да такую, что аж у процессора за кулером трещит – на здоровье.

Хотели управлять армией из космоса – сколько угодно. Получайте и не жалуйтесь, что вы, дескать, просили величавого эпоса, как в Rome, и игры без «подтормаживаний». Весной этого года Supreme Commander побила все рекорды по количеству военизированной массовки, а уж насколько крутой окажется Forged Alliance, страшно подумать. Новый продукт не add-on, а самостоятельное расширение Supreme Commander, которое можно запустить и без оригинала, и вместе с ним. Авторы взяли за независимый проект, поскольку, по их мнению, иным способом не добавить в игру все необходимое. История Forged Alliance ведет отсчет с момента, на котором оборвалась Supreme Commander. На сей раз Земной Империи – UEF, киборгам и тем из Эон, кто сохранил верность Принцессе и не переметнулся к захватчикам, – предсто-

ит сражаться с инопланетной расой Серафимов. Кстати, последняя чем-то напоминает Эон. Бывшие враги, а теперь просто «земляне», объединятся и дадут отпор противнику. Однако временный союз не отменяет разногласий, и это наверняка добавит Forged Alliance остроты. На протяжении шести операций игроку придется пережить немало. В кампании по-прежнему доступны три старые расы, а вот новая, Серафимы, предназначена лишь для одиночных миссий и мультиплеера. Gas Powered Games не забыли и о киборгах, для них – новые юниты. Однако это лишь цветочки. Основные изменения коснутся интерфейса, управления, искусственного интеллекта и (о ужас!)... графики. Интерфейс станет более дружелюбным и гибким: подключив индивидуальный «скин», можно будет настроить меню под каждую расу. За счет системы быстрой сборки про-

ще окажется управлять юнитами и строительством. Отныне не нужно раз за разом тратить драгоценное время на подготовку новой армии, достаточно нажать всего одну клавишу, и здания вместе с бойцами разместятся на карте по шаблону предыдущего наступления. Словом, полная автоматизация. Графика Forged Alliance будет сложнее, чем у предшественника: на новых и старых юнитов навешают дополнительные шейдеры, а прорисовка объектов на глобальной карте станет более детальной. Однако в Gas Powered Games обещают, что игра не только не потеряет в производительности, но даже начнет работать быстрее. Не совсем понятно, как сие возможно, но это уже головная боль студии. Наша забота иного рода – скопить за лето на приличное железо. Релиз Supreme Commander: Forged Alliance намечен на ноябрь. **С**





**Домашнее чтение**

Если вас увлекает идея стратегии с нанобюитами, обратите внимание на игру Liquid War ([www.ufot.org/liquidwar](http://www.ufot.org/liquidwar)), в которой соперники управляют разноцветными жидкостями, состоящими из множества мельчайших частиц. Если же вам больше интересна этическая сторона вопроса, рекомендуем прочесть рассказ Карла Фредерика «Молитва о погибшей парамеции» и повесть Кира Булычева «Глубокоуважаемый микроб».



# KURIKIN: NANO ISLAND STORY

ВОЙНЫ МИКРОКЛОНОВ

Рассказывая о стратегии Supreme Commander для PC, многие авторы отмечают, что мини-карта при современном размахе боевых действий уже не может оставаться «мини», и без двух мониторов за RTS будущего лучше не садиться. Однако если «писишникам» второй экран – лишние расходы, то для владельцев Nintendo DS – норма жизни. Только вот трёхдюймовой диагонали не хватит на несколько сотен гигантских роботов. Тут больше подойдут войны маленькие и пушистые... например, парамеции, в народе также известные как инфузории-туфельки. Авторы Kurikin: Nano Island Story, впрочем, не искали лёгких путей и придумали своё семейство боевых микроорганизмов, называемых просто kin. Детишки, обитающие на острове Нано, где происходит действие игры, ловят «кинов» повсю-

ду и срамливают в чашках Петри. С точки зрения собирательства смахивает на Pokemon, только вместо покемонов здешних воинов ждёт простая пипетка. Прикоснувшись к сенсорному экрану DS, вы тут же соберёте не меньше полумиллиона микробов – особенно если до этого вы трогали вашего складного друга невымытыми руками. Всего в игре больше сотни разновидностей кино – от «сердечка с бантиком» до «злобного кристаллического банана». Все штаммы сугубо фантастические – выяснить, победит ли птичий грипп сибирскую язву, вам не удастся. Редактор внешности кино тоже не предусмотрен, так что придётся мириться с тем, что по воле дизайнеров каждая козявка обладает парой выпученных глаз и жизнерадостной улыбочкой – честное слово, настоящие бактерии выглядят гораздо интереснее! Возможно, так раз-

работчики намекают, что в боевом режиме гораздо эффективнее рассматривать армию одноклеточных на максимальном удалении, чтобы видеть положение в целом (на нижнем экране). Верхний экран при этом всё равно показывает кусочек битвы крупным планом. Управлять кинами просто – на счёт «раз» обводим группу микробов, на счёт «два» указываем ей, куда плыть. Подув в микрофон, заставляем группу рассредоточиться. Если отряд отодвинуть в тыл и предоставить ему жизненное пространство, кины тут же начинают размножаться – натурально, делением. Ну а столкнувшись с врагом, покемонятся с ним до последней капли лимфы. Время сражения ограничено, ваша цель – уничтожить кино противника или, по крайней мере, добиться численного превосходства ко време-

ни финального гонга. На успех влияют не только тактические решения в ходе боя, но и изначальный выбор армии: в зависимости от температуры и кислотности среды и оглядкой на противника (опять же, вспомним покемонов – земляные боются травяных, травяные – «психических», а «психические» – земляных). Пожирая враждебные колонии, монстры-из-пипетки набираются сил и принимаются плавать, есть и размножаться со всё большим воодушевлением. Мы бы и рады последовать их примеру, но останавливают две вещи – во-первых, оформлена Kurikin до ужаса вторично и до тошноты, извините, «кавайно». Во-вторых, игра заявлена как однопользовательская – с таким-то прикольным боевым режимом! Если к европейскому релизу эти недостатки не будут исправлены, то играть нам в Kurikin только в марлевой повязке. **СМ**

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: strategy.wargame.real-time
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Media Kite
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: бюджет объявлена позднее (США, Европа)
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.nintendo.co.jp/ds/a2kj/index.html?link=txt>



▶ Автор: Илья Ченцов [chen@gameland.ru](mailto:chen@gameland.ru)

- 1 Ловля кино – типичная квестовая «охота за пикселями». Искать микробов придется и в классных комнатах, и на городских улицах, и в лесу. Вот только что-то подсказывает, что пог оборок унитаз на заглянуть не дадут...
- 2 Вы можете перевернуть фокус вручную или включить режим «автоматического показа самых волнующих моментов на верхнем экране».
- 3 Есть сражения между четырьмя разновидностями кино – и нет мультиплеера?!



**1** Чужное местечко: чистое море, скрытое небольшим Depth of Field... и танки среди бела дня!

**2** Обустраиваем базу. Наплачиваем выпуск бронетехники. Ждем неприятеля с распростертыми объятиями.

**3** В Baggage неспокойно...

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, realtime, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: N-Game Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: декабрь 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.ngsdev.com>



▶ Автор: Максим Михенко  
maxx@gameland.ru



**Инопланетная Армага (слева направо)**

Сарты, существа немногочисленные, зато властные, коварные, целеустремленные и обожающие роскошь. На вид сарты довольно необычны, высокие, хуощавые, насекомоподобные, в их облике есть что-то от богомолов.

Бароны Булла. На вид они неуклюжи, их тела напоминают груши, покрытые коричневой испещренной морщинами кожей. Умственные способности этой расы поистине незаурядны.

Мильзоры – грубые и примитивные кочевники. Сильны и агрессивны. Внешность их неказиста, зрачки призмистые существа грязновато-зеленого цвета с грубой кожей, если не сказать шкурой. Эти ребята отличные наемники, они верой и правдой служат тому, у кого больше маны. Именно за это качество мильзоров очень ценят сарты.



# X-TEAM: ДЕНЬ СВОБОДЫ

ПРОВЕРЕННЫЙ В ДЕЛЕ ДВИЖОК «БЛИЦКРИГА 2», НОВЕЙШИЕ ТЕХНОЛОГИИ, ЭНТУЗИАЗМ АВТОРОВ, ДА ЕЩЕ РАВНЕНИЕ НА ЛУЧШИЕ ОБРАЗЦЫ ЖАНРА – ВСЕ ЭТО «X-TEAM: ДЕНЬ СВОБОДЫ».

О тремели канонады Supreme Commander, старина Кейн устал от войны в C&C: Tiberium Wars, и на фронте научно-фантастических стратегических игр наступило некоторое затишье. Никто, конечно, и не сомневается, что в ближайшем будущем нас порадуют add-on'ы и дополнительные миссии для обоих столпов RTS. Но душа требует чего-нибудь новенького, а что появится на игровом горизонте осенью и зимой, это вопрос. Как оказалось, новинок маловато. Многочисленные низкобюджетные поделки студий Восточной Европы и Азии мы в расчет не берем, а для ярких проектов хватит пальцев одной руки. В числе заметных – «X-Team: День Свободы», анонсированная накануне КРИ 2007. На самой конференции она была представлена во вполне играбельном варианте и получила награду «Лучшая игра без издателя».

С тех пор информации о проекте стало больше, его облик окончательно сформировался. Мы пообщались с продюсером Глебом Соколовым, а разбавят текст скриншоты, сделанные специально для «СИ». «X-Team» – это первый крупный коммерческий продукт днепрпетровской N-Game Studios, в багаже которой и «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера», и дополнение для «Блицкрига 2». Неудивительно, что новой игре команда уделяет столько внимания. Уже после анонса стало ясно, что «X-Team» – это не совсем обычная стратегия с футуристическим антуражем. Разработчики стремились к наибольшей вариативности действий. Скажем, путь «А», классический: развивать базу и заниматься производством юнитов, как в традиционной RTS. Тогда как путь «Б» предполагает настоящую RPG

с прокачкой героев, выполнением квестов, добычей нового высокотехнического снаряжения и оружия для команды. Глеб Соколов вспоминает, что вначале предполагалось подавать информацию для игроков так, как это принято в стандартных RTS. Однако по мере увеличения ролевой составляющей, появились не только полноценные диалоги, но и NPC, чтобы было с кем поболтать, а заодно получить информацию или новое задание. Кстати, хороший пример такого подхода – ролевая классика Baldur's Gate. Так что герои, члены команды X-Team, стали живее и интереснее. Персонажи заводят перебранки, устраивают разборки полетов, горячо спорят – словом, героические будни да и только. Завязка напоминает «Войну миров» или «День независимости»: на дворе 2010 год. На Землю напали жестокие инопланетяне. Естественно, их цивилизация

развита гораздо лучше нашей. За сутки сопротивление разрозненных армий, выставленных отдельными государствами, сломлено. Началась оккупация. Земляне, объединившись перед лицом общей угрозы, формируют международную элитную спецгруппу – X-Team. Задача подразделения – уничтожить врага любой ценой. Разработчики обещают, что прохождение будет нелинейным, причем и для отдельных заданий, и для всего сюжета. Порой игроку придется делать выбор, и, поверьте, совсем не простой. Для важных событий планируется использовать пререндеренные видеовставки, а многочисленные ролики между миссиями позволят уследить за развитием сюжета. Еще одна интересная возможность – захватывать и изучать технологии инопланетян, дабы получить доступ к новой технике и оружию. Ну а чтобы это дело

3



### Дружная команда N-Game Studios

#### Глеб Соколов

Соучредитель и директор студии, продюсер X-Team. В игровой индустрии с 1998 года, участвовал в проектах: Time of Minesweeper, «Cascaad: Зона Реактора», Cascaad II: Nitrogenium, «Легенды Аллогов: Наследие Некромансера», Heroes of Might & Magic V, «Великие Битвы: Курская Дуга», «Великие Битвы: Сталинград».

#### Валерий Чернец

Руководитель проектов компании, в частности X-Team, а также ведущий дизайнер. В индустрии с 2001 года, проекты: «Cascaad: Зона Реактора», Cascaad II: Nitrogenium, «Легенды Аллогов: Наследие Некромансера», «Великие Битвы: Курская Дуга», «Великие Битвы: Сталинград».

#### Вадим Степанов

Ведущий программист X-Team. В игровой индустрии с 2006 года, до этого более семи лет занимался системным программированием. Принимал участие в проектах: «Великие Битвы: Курская Дуга», «Великие Битвы: Сталинград».

#### Дмитрий Барышев

Менеджер отдела трехмерной графики, ведущий 3D-художник X-Team. В игровой индустрии с 2004 года, проекты: «Великие Битвы: Курская Дуга», «Великие Битвы: Сталинград».

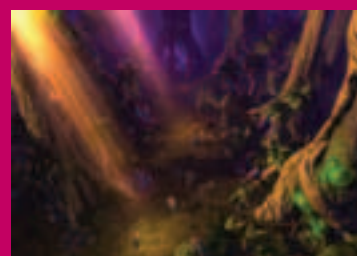


шло веселее, по уровням будут разбросаны артефакты, которые еще предстоит отвоювать в жестоких боях. Теперь пару слов о противниках. В игре две стороны – команда «X-Team» и Инопланетная армада, напавшая на Землю. У людей большой выбор техники, как реальной, так и фантастической. Любители современного оружия всласть погоняют на отечественных танках Т-90 или на британских «Скимитарах». Ну а фантастический арсенал создан в расчете на освоение землянами инопланетных технологий. Великолепный образец творческой мысли разработчиков – танк BFT (названный по аналогии с BFG в Doom). В рядах армады будут существовать с далекой планеты Хог. Первые наброски неземных созданий и их описания смотрите во врезке. В битвах с каждой стороны будет участвовать по 20-25 видов юнитов. Чего здесь

только нет – и сухопутные войска, и авиация, и, нелюбимый многими разработчиками, военно-морской флот. Не обижены и герои, в их распоряжении более тридцати видов обмундирования и оружия. Кроме того, в зависимости от класса, коих три – боец, шпион или паранорм, герой получает набор специальных возможностей. К сожалению, до поры до времени разработчики умалчивают о том, на что персонажи окажутся способны. Война охватит всю планету. Героям предстоит бороться с инопланетными захватчиками и выполнять задания повсюду: в странах Африки, Европы и Азии, на родине и в США. Потому игрокам доведется побывать в самых разных районах. Жаркая пустыня сменяет знакомые пейзажи средней полосы, заснеженные леса и равнины чередуются с горным ландшафтом. Игроков ждут большие города и даже подземные лабиринты.

Хотя в проекте используется готовый движок второго «Блицкрига» (Epigma Engine), разработчики уверяют, что его изрядно переработали. Добавлены новые возможности, использованы последние изыски технологий – bump-mapping, мягкие тени, bloom, HDR-освещение, да и другие шейдерные эффекты. Визуализация пока не завершена, «рефакторинг» все еще идет, а значит, день ото дня игра становится краше и динамичнее. Стали известны новые подробности сетевого режима, о котором говорилось уже в кулуарах КРИ. Он будет связан с контролем различных технологий. Поясним. Если играют четверо, то каждый получает преимущество в какой-то из областей, скажем, для одного из типов техники или вооружения. По ходу игры можно получить контроль и над другими технологиями, нужно лишь отбить их у соседей, и де-

ло в шляпе. На словах-то все это интересно, ну а что получится на самом деле, мы скоро узнаем. Сейчас игра находится на стадии «Reference Playable», проще говоря, на том этапе, когда завершается разработка основных возможностей геймплея. Следующий шаг – наполнение игрового мира графикой, картами, звуком и т.д. За те полгода, что готовится проект, сделано немало. Выход демоверсии намечен на ноябрь, релиз ожидается в декабре. Правда, тут все зависит от отечественных и зарубежных издателей. Но их авторы предполагают объявить осенью. Сейчас еще идут переговоры, но, по мнению Глеба, студия и сама способна издать игру, по крайней мере, для России и стран СНГ. N-Game Studios вдохновляет пример компании Valve. Пожелаем удачи иждеждемся полноценного бета-теста! **СИ**



**ИНФОРМАЦИЯ**

▶ ПЛАТФОРМА:  
PC  
▶ ЖАНР:  
strategy.real-time.fantasy  
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен  
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен  
▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Black Sea Studios  
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
не объявлено  
▶ ДАТА ВЫХОДА:  
2008 год  
▶ ОНЛАЙН:  
<http://www.worldshift-game.com>



▶ Автор:  
Денис Гусев  
[gusev@gameland.ru](mailto:gusev@gameland.ru)

**1** Битва рейнджеров Баззов из Toy Story – красных и зеленых.

**2** Привлекательно, ничего не скажешь. Только юнитов пока кот наплакал.

# WORLDSHIFT

ЗЕМЛЯНЕ ЛИШИЛИ ПЛУТОН ЗВАНИЯ ПЛАНЕТЫ, ЗА ЧТО И ПОПЛАТИЛИСЬ.

**В** XXI веке люди наконец-то догадались, что мирное существование нескольких миллиардов особей затруднительно, если не сказать невозможно. Посему земляне ринулись в космос на поиски свободных планет. Так стартовало великое завоевание солнечной системы, прописные буквы расставте по своему вкусу. Впрочем, сие грандиозное мероприятие завершилось, едва успев начаться. Огромный метеорит, объявившийся на орбите Плутона, направился прямехонько к Земле и расстроил планы захватчиков. Под угрозой оказалось существование всех шести континентов, а идея межгалактического завоевания миглом забылась. На беду, в тот момент все брюсы уиллисы давным-давно перевелись, так что с концом света пришлось смириться. Но, как гласит народная, мудрость,

беда не приходит одна, и падением небесного тела дело не ограничилось. Метеорит не только придавил все живое, но и занес на планету неизлечимый вирус – чуму. Такова в двух словах предыстория новой RTS под названием WorldShift. Работает над игрой болгарская команда Black Sea Studios. Споры нет, хрестоматийные истории о массовых нашествиях инопланетян или глобальных катастрофах кочуют из сценария в сценарий, а если и меняются, то чуть-чуть. Разница едва заметна, поскольку затрагивает лишь частности: тут не мутанты, а гигантские роботы, там ядерный взрыв, а не наводнение – суть неизменна. Вот и приходится разработчикам давать обещания «перевернуть жанр». Основной довод в пользу Black Sea Studios – полное отсутствие модных нынче в RTS ветвей с прокачкой юнитов. Болгары ставят на разбро-

санные по картам бонусы, собрав которые, можно достичь победы. Со времен катастрофы миновали тысячелетия, и началась война трех народов. Расы WorldShift – это люди, мутанты (видимо те, кто больше других пострадал от катастрофы) и представители некой цивилизации Улья. Обитают они на развалинах пяти земных мегаполисов, а живут, собирая древние реликвии вымерших народов. Благо, такого добра в почве сохранилось немало. За эти-то артефакты расы и сразятся не на жизнь, а насмерть. Как находки будут выглядеть и что они дадут юнитам, пока загадка. Наверняка известно вот что: во-первых, добывать реликвии можно и должно, а во-вторых, для этого есть два способа. Один – самому заняться археологическими изысканиями. Правда, прежде чем начать раскопки, вам придется изничтожить всех конкурентов. Чтобы копать

не мешали. Другой путь требует отринуть вражду и объединить усилия всех заинтересованных сторон. Кстати, поверив обещаниям Black Sea Studios, западные журналисты уже успели окрестить этот вариант «кооперативной RTS». Вот и все, что известно о новой стратегии. Пока впечатления двойственные, с одной стороны незамысловатый сюжет, с другой – уйма необычных возможностей. К сожалению, в анонсе лишь вскользь было упомянуто еще об одной интересной особенности WorldShift – огромных игровых пространствах. Авторы сообщили кратко, мол, будут – и все тут. Видимо, Black Sea Studios считают, что незачем сразу раскрывать все карты, а самое завлекательное лучше придержать. Но не расстраивайтесь, судя по срокам, детали будут, причем весьма скоро. Ну а мы, в свою очередь, обещаем не зевать на новостной ленте. **СД**





## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure, third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

The Adventure Company

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/

ДИСТРИБЬЮТОР:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

AWE Productions

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ДАТА ВЫХОДА:

октябрь 2007 года

▶ ОНЛАЙН:

www.adventurecompanygames.com/tac



▶ Автор:

VP.

vp@gameland.ru

1 Некоторые приемы можно назвать оригинальными, но согласитесь, подобные ходы «оператора» оживляют игру.

2 Забудьте бездушного героя And Then There Were None. Пуаро не железный, может в случае чего и прикрикнуть.

# AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN

ЗЛО ПОД СОЛНЦЕМ ДОЛЖНО БЫТЬ НАКАЗАНО.

По традиции, лето – пора отпусков. Ну а как распорядиться свободным временем, это дело вкуса. Одни устремляются к морю и пляжам, другие норовят забраться в горы, да повыше, а кто-то отправляется отдыхать от шума и суеты на красивый остров. Совсем необязательно, чтобы на нем не было и намек на цивилизацию, главное подальше от сутолоки больших городов. Однако согласитесь, работать вместо отдыха – это уже чересчур. Наверняка такая возможность расстроила бы многих, но только не Эркюля Пуаро. Именитый сыщик даже на курорте не позволяет себе расслабиться. Кстати, и подходящее дельце как раз подвернулось – на тропическом острове неожиданно убили известную актрису. Итак, есть все нужное – и злодеяние, и знаменитый детектив. Остается самая малость, требуется распутать это слож-

ное дело и выяснить, кто убийца. Разумеется, полиции такая задача не по зубам. Сюжет игры наверняка знаком большинству поклонников Агаты Кристи. Хотя лучшими творениями королевы детектива по праву считаются «Десять негритят», или «И не осталось никого» в политкорректном переводе, а также «Убийство в Восточном экспрессе», но и повесть «Зло под солнцем» известна и даже дважды экранизирована. Впрочем, к игре имеет отношение только вторая киноверсия, появившаяся в 2001 году. Точнее, нас интересует даже не сама картина, а актер, сыгравший в ней главную роль. Да-да, совершенно верно, речь идет о том самом Дэвиде Суше, который вот уже более 20 лет (!) выступает в амплуа гениального сыщика. Так вот, именно его лицо мы и увидим в игре. От имени AWE Productions о проекте поведает безызывный Ли Шелдон, руко-

водивший созданием не только этой, но и предыдущих версий игры. По его словам, на сей раз Эркюль не станет отлеживаться на диване, ссылаясь на повреждения конечностей. Иными словами, теперь толстячок Пуаро займется поисками убийцы под нашим руководством. Расследование пойдет тем быстрее, чем сообразительнее окажется игрок. Новые персонажи, судя по всему, не предвидятся. О том, возможны ли отклонения от сюжета, пока ничего не известно. Впрочем, для тех, кто прежде не был знаком с игрой «Зло под солнцем», не так важно, изменится что-то или нет. Другое дело настоящие поклонники Агаты Кристи и знатоки прежних игр. Смогут ли разработчики порадовать их? Ответ авторов категоричен: несомненно. Истинных ценителей уверяют, что теперь все диалоги будут прописаны на совесть. Мало того, не исключено, что, выбрав

для сыщика ту или иную манеру поведения, мы сможем повлиять даже на ход событий. И еще одно обещание. По просьбам игроков инвентарь, который раньше был одним из слабых мест, теперь переработан. Правда, что именно изменится и о каких игроках идет речь, не сообщается, но нельзя же рассказать сразу и все. Движок используется тот же самый, зато на этот раз нам обещают увеличить размеры районов. Будем надеяться, что отныне геймерам не придется большую часть времени созерцать однообразные картинки. Сомнительная заслуга, ведь в Evil Under the Sun действие происходит на тропическом острове, а не в огромном замке или в душном поезде. Но оставим сарказм до октября, быть может, на сей раз AWE Productions действительно учли все недоработки прошлого и сумеют сделать приключение, достойное пера самой Агаты Кристи. **СИ**



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: Wii
- ▶ ЖАНР: adventure, third-person/ action, platform
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.capcom.com>



▶ Автор: Андрей Шилоносов  
skaarjd@gameland.ru

**1** Справа – Зак, главный герой. Слева, предположительно, летающая обезьянка Вики. В центре – рычаг, квестовый предмет.

**2** Отныне решение каждой головоломки в наших руках!

**3** Джонни... Морской кролик?

**4** Линк: «А тут я выхожу из-за колонны и тащу сундук на свою лодку, пока они внизу возятся с этой ручкой!».

# ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

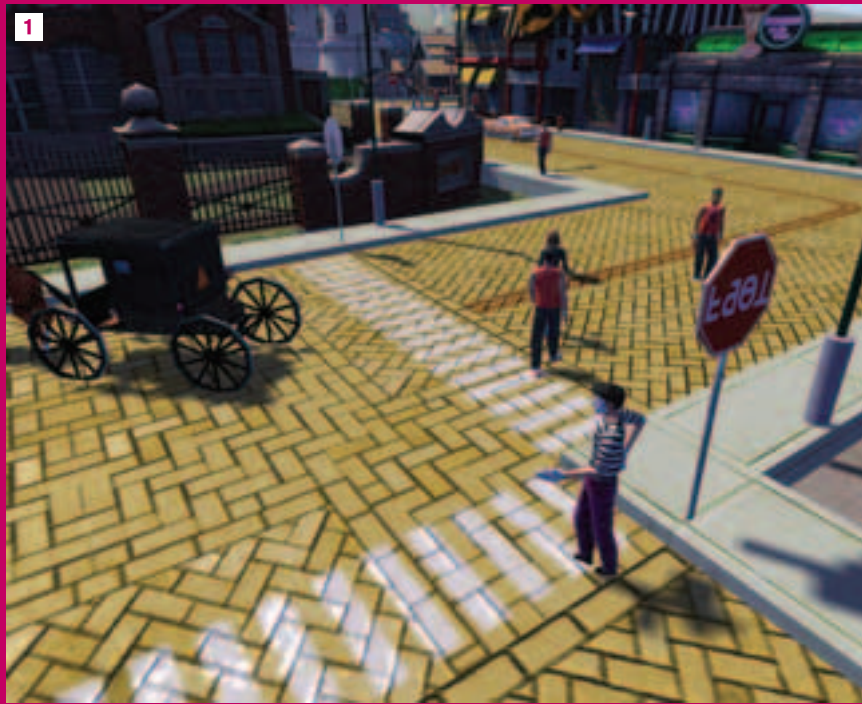
ЗАК И WII НА ОСТРОВЕ СОКРОВИЩ ПИРАТА БАРБАРОСЫ.

**Д**авным-давно пират Барбарос похитил кое-какие сокровища и спрятал их на таинственном острове. Несколько столетий сказания о несметных богатствах бродили по всему миру, передаваясь от одного поколения другому и будоража умы. Поверившие древней легенде авантюристы то и дело отправлялись на поиски сокровищ и неприятностей, но не везло никому. Пока один из таких искателей приключений, Зак, случайно не нашел говорящий череп Барбаросы, который и предложил такое вот соглашение: череп рассказывает Заку, где спрятано сокровище, при условии, что тот поможет снять наложенное на Барбаросу проклятие. Сметнув, что духу в загробном мире сокровища без надобности, а вот проклятие как мешает, Зак соглашается и снаряжает с двумя похожими на покемонов това-

рищами (в числе которых летающая обезьянка Wiki) пиратский самолет. Тут-то и начинается невероятное путешествие. Остров сокровищ, на который летят наши герои, – место загадочное и недружелюбное. Повсюду незадачливых путешественников поджидают головоломки и опасные враги. Типичная завязка, скажете вы? Как бы не так! Capcom, отдыхая от бесконечных переизданий Resident Evil 4, намерена развлечь себя и нас игрой по-настоящему новой и необычной. Берите выше: разработчики пообещали раскрыть такие возможности волшебного пульта Wii, о каких мы и не слыхивали! На мой взгляд, давно пора. Итак, что же такого сверхъестественного мы увидим в игре, внешне столь похожей на The Legend of Zelda: The Wind Waker? Прежде всего, это... курсор. Если нужно переместить Зака из точки «А» в точку

«Б», мы подсвечиваем эту точку «Б» курсором (да-да, как в Diablo). Или подводим к предмету, с которым собираемся взаимодействовать. Предметы эти нужны Заку для решения головоломок. Их необходимо собирать и воздействовать ими на окружающий мир. Все это чертовски напоминает... традиционный квест золотой эпохи 80-90-х годов! Неужто жанр обретет второе рождение на модной консоли от Nintendo? Там будет видно, а пока продолжим. Любое совершаемое Заком действие, будь то применение предмета или попытка выбраться из ветвей дерева после неудачного приземления, потребует от игрока соответствующего обращения с волшебным пультом. Дабы спилить дерево, нужно не только применить на него пилу, но и совершить «пилящие» движения знаменитым брусочком. Чтобы открыть люк самолета – самостоятельно «подергать за руч-

ку». Подозреваю, это откроет новый подвид головоломки: «Догадайся, чего здесь нужно сделать с пультом». Разумеется, не обойдется и без платформенных элементов. Нас ожидает свыше 35 видов врагов и несчетное количество предметов для коллекционирования. Будем надеяться, что и в случае с противниками от нас потребуются не столько скорость да ловкость, сколько смекалка, а выход игры, назначенный на осень этого года, пройдет не с клеймом «еще один оригинальный action.adventure», а под флагом возрождения квестов. Ведь зная Capcom, можно с уверенностью предположить, что в случае успеха «Зака и Вики», последует уйма продолжений, выжимающих из идеи все соки. Откроют ли авторы еще одну золотую жилу, достанутся ли Заку несметные сокровища и получат ли игроки свежие ощущения от подзабытого жанра, мы узнаем совсем скоро. **С**



## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy.city\_building.modern

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/

ДИСТРИБЬЮТОР:

Electronic Arts

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Tilted Mill Entertainment

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ДАТА ВЫХОДА:

ноябрь 2007 года

▶ ОНЛАЙН:

simcity.ea.com



▶ Автор:

VP.

vp@gameland.ru

**1** Город развлечений – словно огни большого цирка. Ну-ка попробуйте заставить этих клоунов поработать.

**2** Города отличаются не только гомиками, но и цветом. К примеру, преступники обитают в уныло-желтом мире.

# SIMCITY SOCIETIES

СНОВА ПРОКЛАДЫВАТЬ ТРУБЫ, ТЯНУТЬ ЭЛЕКТРОЛИНИИ И КОПАТЬ КАНАЛИЗАЦИЮ? ВОВСЕ НЕТ. НА ЭТОТ РАЗ НАСАЖДАЕМ КУЛЬТУРУ И ФОРМИРУЕМ ОБЩЕСТВО.

**Н**ачнем с главного. SimCity Societies – это не изыски в духе SimIsle, SimLife или SimTown, которыми игроков усердно потчевали в 90-х. В ближайшее время мы увидим именно SimCity 5. Не удивляйтесь, порядковый номер убран намеренно. Electronic Arts посчитала, что в последних играх сериала все уже достаточно натешились с макроменеджментом, и решила идти другим путем. Прежде всего, следовало изменить саму суть, чтобы SimCity радовала даже людей далеких от экономики. Кстати, именно так и было с самой первой частью. Ныне в центре внимания уже не готовые миссии, а режим мэра. Конечно, это не значит, что нам предстоит строить и заселять собственный поселок до тех пор, пока холодильник не опустеет. Все иначе. Игрок, в меру сил и умений, обустроивает город, что-то возводит, ре-

шает какие-то задачи. Потом приходят новые заботы, а с ними и недоступные прежде возможности. Словом, идет жизнь. Разработчики уверены, что такой подход куда привлекательнее и, наверное, они правы. Вспомните, как сердце обливалось кровью, когда родной и любимый городок приходилось бросать. А ведь так случалось всякий раз, как миссия завершалась. И еще, теперь строго определенных целей нет, все будет меняться согласно вкусам и желаниям многоуважаемого господина мэра. Теперь читайте повнимательнее, поскольку начинается самое интересное. Перед вами полная свобода выбора, стройте все что заблагорассудится. Хотите мирок в духе 70-х? Пожалуйста! Представляете, по улицам бродят дружелюбные хиппи, повсюду царит миролюбие, а город сияет яркими красками. Не нравится? Не беда. Создайте оплот

тоталитаризма. Там, конечно, все иначе, по мрачным улицам вышагивают колонны солдат, а расставленные повсюду видеокамеры фиксируют каждый чих любого из жителей. Да, последняя картинка получилась не особо привлекательной, но ведь все люди разные. Некто прочитал роман Джорджа Оруэлла «1984» и пожелал все увидеть своими глазами? Добро пожаловать в SimCity Societies. Разумеется, дело не ограничивается этой парой вариантов. Под вашим чутким руководством может возникнуть почти что угодно. Город законченных романтиков или матерых грабителей, город вдохновенных изобретателей или таинственных призраков – все в ваших руках. Жизнь есть жизнь и потому везде возникают сложности. Для хиппи или романтика радужное настроение с утра – это законный повод прогулять работу. Представляете, что будет, если население поголов-

но повеселится с недельку? Между прочим, плохое настроение ничем не лучше. И у жестокого диктатора хлопок не меньше. Если уж слишком прижать граждан, они могут и взбрыкнуть – устроят революцию, и пиши пропало. Как говорится, что посеешь, то и пожнешь. У последней SimCity не только иная идея, но и новый разработчик. Societies занимается не Maxis, а Tilted Mill Entertainment. Наверняка это имя ласкает слух поклонников экономических стратегий. Помните недавний успех Caesar IV? Так вот, это те же ребята. Смеем заверить, почти все оригинальные идеи для продолжения родились в головах авторов, а не сотрудников Electronic Arts. Согласитесь, привлечение стороннего разработчика – удачный способ вдохнуть новую жизнь в почтенный сериал. Посему оставим сомнения, будущее SimCity Societies безоблачно. **С**



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: special.puzzle.action
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2 (split-screen), до 4 (онлайн)
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 26 октября 2007 года (США), конец 2007 года (Европа)
- ▶ ОНЛАЙН: [http://namco-ch.net/beautiful\\_katamari](http://namco-ch.net/beautiful_katamari)



▶ Автор:  
Сергей «Король Всей Космоса» Цильоркх  
[td@gameland.ru](mailto:td@gameland.ru)



- 1 Создание катамари всегда начинается с малого.
- 2 Кремль слева по курсу!
- 3 Летящая корова, верблюды на улицах и слон на крыше – все это очень в стиле Katamari Damacy.



# BEAUTIFUL KATAMARI

ТРИСТА ШЕСТЬДЕСЯТ ГРАДУСОВ ЛИПУЧЕГО ШАРИКА, ИЛИ КАК КАТАМАРИ УШЕЛ ОТ БАБУШКИ С ДЕДУШКОЙ.

**К**ейта Такахаси придумал липучий шарик. Namco этот шарик толкнула, и он покатился по миру, собирая десятки и сотни тысяч фанатов. Только Такахаси-сан шарик этот остановить уже не смог; у него вышло только помочь шарику свернуть в нужную сторону, да и то лишь один раз. После этого Такахаси поспешно умыл руки, а шарик стремительно ринулся под гору, теряя былых поклонников, но собирая зеленые бумажки. Вид этих бумажек не может не радовать Namco, и вот заветный шарик обзаводится прилагательным – «красивый». На деле же Beautiful Katamari красивым никак не получается назвать. Взгляните на скриншоты и убедитесь сами: единственное, что отличает его от собратьев с PS2, – более четкие буквы с циферками. Ну и разрешение повыше, 720p. Угловатые же объекты, которые с пре-

жней легкостью наматываются на шарик, к красоте определенно не имеют ни малейшего отношения. Прежним осталось не только графическое оформление; в геймплее не намечается вообще никаких изменений. По сути, Beautiful Katamari можно рассматривать как add-on к предыдущим частям с добавленным HD-разрешением и онлайнным мультиплеером. Если кто-то еще нуждается в напоминании, что такое Katamari, извольте обратить чуть более пристальное внимание на начало статьи. Да, это и есть липучий шарик. Вы его катаете, наматывая на липкое тело всевозможные предметы, отчего шарик увеличивается в размерах и поглощает все больше и больше: начав с кнопок и гвоздей, можно закончить целыми домами. Управляете вы при этом несчастным Принцем, который по настоянию своего великого предка, являюще-

гося по совместительству Королем Всей Космоса, собирает материал для звезд из всего, что под катамари угодит. И так, в Beautiful Katamari нас ждут несколько (точное число пока неизвестно) новых уровней; свежий саундтрек, наверняка не менее безумный, чем прежние; полсотни игравельных персонажей (как пить дать, очередные кузены да кузины Принца); стандартные для Xbox 360 «достижения» (achievements). Столь же предсказуемо и появление в будущем всевозможного дополнительного контента для скачивания с Xbox Live – скорее всего, очередные аксессуары для Принца со товарищи. Оффлайнный мультиплеер будет как кооперативным (каждому игроку выдастся катить лишь одну из сторон шарика, и только слаженная работа приведет к достойному результату), так и обычным соревновательным –

на больший диаметр шарика по истечению заданного времени. В онлайн же до четырех человек смогут померяться как размером своих катамари, так и числом собранных предметов конкретного типа. Само собой, не обойдется без публичной таблицы рекордов, а игроки, ожидающие появления оппонентов в Сети, смогут развлечь себя веселыми мини-играми. Напоследок стоит упомянуть о путанице, окружающей платформенную принадлежность Beautiful Katamari: в первом анонсе игры, прозвучавшем в апреле этого года, было заявлено появление ее на Xbox 360 и PS3. В то же время свежий пресс-релиз самой Namco в списке платформ упоминает лишь Xbox 360. Неужто Sony потеряла еще один большой эксклюзив от Namco Bandai? Подождем вестей о Tekken 6... **СГ**





# MYSIMS

ЕЩЕ ОДИН ШАГ В СТОРОНУ МИРОВОГО ГОСПОДСТВА.

Глядя, как пудреницы от Nintendo победно шествуют по миру или подсчитывая каждый проданный пенал-с-указкой, вряд ли возможно сдержать нервную дрожь. Особенно, если вы маркетолог Electronic Arts. Еще бы! Романтические барышни с замашками прожженно-казуала, ваша любимая, драгоценная целевая аудитория изменила сияющей зеленой сосулке и разводит нинтендособак и кроликов с вантузами! Пережить такое потрясение под силу только очень опытному менеджеру. А иные в EA и не работают. Бодро развернувшись на месте, издательство выбрало новый курс и гонит волну покупателей обратно в тень крутящегося изумруда под веселые крики «сун-сун». Стоит оговориться: несмотря на заявленную версию для DS, информация пока поступает только об особенностях

геймплея на Wii. Как будет выглядеть та игра, которую нам предстоит «положить в карман»? Представители Maxis предпочитают уходить от ответов. Ясно одно. С привычными долговязыми обитателями виртуального мира придется распрощаться. Чтобы потрафить кавая-ориентированной аудитории Wii, компьютерные чело-веки хорошенько замаскировались. Вместо барби- и кеноподобных манекенов и манекенщиц перед нами почти что представители семейства Pinky. Игровой процесс ожидают, судя по всему, примерно такие же «волшебные превращения». С одной стороны, все привычные ингредиенты, вроде бы, остались на местах. С другой, их основательно замесили и нарубили, дробленое, говорят, усваивается лучше. Игроку предстоит, словно в какой-нибудь SimCity, заново отстраивать зачах-

ший провинциальный городишко. Да не просто так, а мучаясь по пути тяжелым выбором между пиццерией и мэрией или, скажем, школой йоги. Правда, консольные ограничения не дадут воплотить в жизнь самые забористые строительные фантазии. Здания планируется собирать из готовых «кубиков». Зато все детали можно раскрасить по вкусу в любой цвет, чего раньше делать не давали. Еще одна непростительная ранее роскошь — конструктор предметов. Устроен он примерно так же, как и конструктор домов, только кубики для сборки существенно меньше. Не нравится стол или стул? Пристройте к нему развесистые буквые уши! Вот только непонятно, как будет обсчитываться столкновение с такими предметами и перестанут ли симы новой породы так же застревать на полдороге, встав со стула не в ту сторону?

Будем надеяться, что они, даже потерявшись на какое-то время между двух стульев, не испытают той степени дискомфорта, которая накрывает их предшественников всякий раз, когда неудовлетворенной окажется какая-нибудь «низшая потребность». В поисках то ли гармонии, то ли средств упрощения геймплея нам обещают пересортировать нужды подопечных. Их распределят таким образом, чтобы в образовавшейся иерархии низшие составляющие не смогли бы перебежать дорогу высшим. Интересно, что скажет себе нео-сим, одновременно возжаждавший живописи и гамбургеров? Сможет ли исполнить оба желания? Как станет искать компромисс? Останется ли в результате счастлив? И не пригодится ли его рецепт вдохновения некоторым усталым журналистам, да и не только им? **СИ**

## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:  
Nintendo DS, Wii  
▶ ЖАНР:  
simulation.life  
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Electronic Arts  
▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
не объявлен  
▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Maxis  
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОВОК:  
не объявлено  
▶ ДАТА ВЫХОДА:  
18 сентября 2007 года (США)  
▶ ОНЛАЙН:  
<http://mysims.ea.com>



▶ Автор:  
Марина Петрашко  
[bagheera@gameland.ru](mailto:bagheera@gameland.ru)

1 Обозреватели сайта Tur, покопавшись в настройках внешности пре-альфа версии, с увлечением обнаружили, что «мальчишки» от «девочек» ничем не отличаются, и юбочки-платица свалены в редакторе в одну кучу с костюмами брючными.

2 Возможность раскрасить любой предмет окружения в произвольный цвет преподносится чуть ли не как основное достижение новой (?) игры.



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



#### PROFILE

1. Полное имя: Михаил Львович Хаимзон
2. Дата рождения: 26.11.1975
3. Никнейм: INF4RKT
4. Специализируется в: FPS, арт, дизайн
5. Работал на: FarCry, Crysis
6. Последняя впечатлившая игра: Supreme Commander
7. Обычно одет: во все спортивное
8. По жизни любит: Дискотеки, шашлыки, астрологию, женщин и шахматы
9. Не любит: Безразличие, рутину, отсутствие пунктуальности
10. Девиз: Все или ничего!



Первое смоделированное Михаилом трехмерное лицо. 7 лет назад. Nurbis

## Интервью с Михаилом Хаимзоном (Crytek)

Не секрет, что в образцово-показательной немецкой студии Crytek на ключевых ролях – выходцы из России и Украины. И очень греет душу, что прогремевший по всему миру Far Cry и невероятно ожидаемый Crysis – заслуга в том числе и наших соотечественников! Михаил Хаимзон, арт-директор Crysis, с удовольствием ответил на все наши вопросы о будущем мировом блокбастере, о жизни и работе в Германии и рассказал, что в киевском отделении Crytek всюю ведутся работы над самостоятельным высокобюджетным проектом AAA-класса!

**?** Привет, Михаил! Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

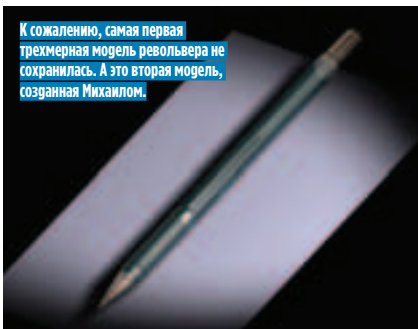
Всем большой привет! Сейчас разделяю свое время между Киевом и Франкфуртом. Во Франкфурте – главный офис Crytek, а в Киеве я работаю над новым секретным проектом.

**?** Вы родились в России?

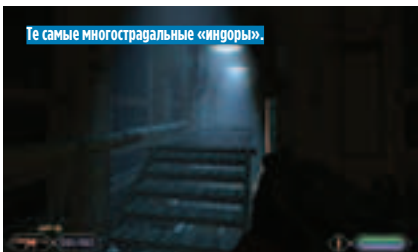
Родился в Москве. До 15 лет жил там, потом уехал за границу. Приятных воспоминаний о той поре у меня мало. Ребенком я был очень стеснительным и хилым, оставался в стороне от всех. Предпочитал сидеть дома и читать, не играл ни в футбол, ни в хоккей. Я ужасно учился, мне это было неинтересно. До сих пор помню совет учителя по физике: «Миша, если ты не перестанешь рисовать на уроках, ничего путного из тебя не выйдет»... Короче, был бы у меня такой сын – убил бы. А потом все в корне поменялось!

**?** А во что любили играть, когда были маленьким? Кем хотели стать?

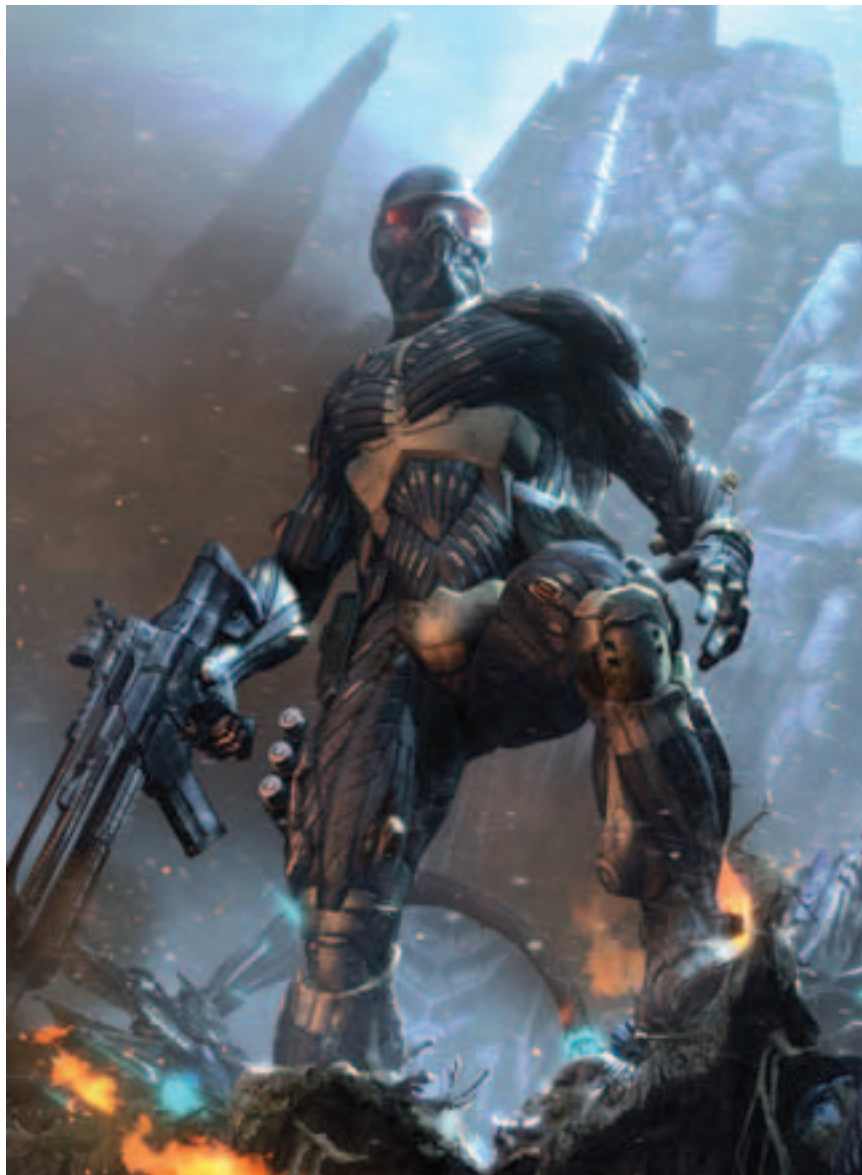
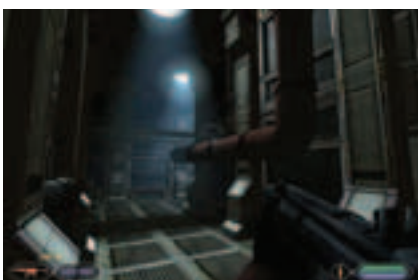
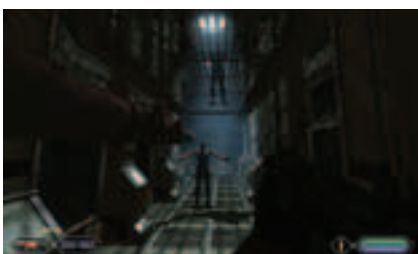
Обожал и до сих пор обожаю шахматы. Ни во что другое не играл. Ходил в секцию баскетбола – ровно один день. На каратэ ходил полгода, пока тренер не нокаутировал. Всю жизнь мечтал снимать кино, видео, рекламу. К сожалению, не было возможности. Когда стал взрослее и серьезно занялся спортом,



К сожалению, самая первая трехмерная модель револьвера не сохранилась. А это вторая модель, созданная Михаилом.



Те самые многостральные «ингоры».



В Crytek сегодня работает свыше 130 человек из самых разных стран мира и самых различных национальностей! Тут есть и португалец, и японец, и финн, и русский, и украинец! В общем, можно с полной уверенностью сказать: Crytek – студия межнациональная! И особенно отрадно осознавать, что в компании так много наших соотечественников. Вот их имена:

**Программирование:**

- Владимир Каялин
- Андрей Хонич
- Тимур Давиденко
- Алексей Мегвесе
- Сергей Шайкин
- Ник Касьян
- Кирилл Булатцев
- Антон Князев
- Станислав Сливаков

**Арт:**

- Дима Гайт
- Евгений Малахевич
- Тимур Муцаев

**Дизайн:**

- Влад Власок

**QA:**

- Денис Барф

**Секретарь:**

- Настя Гербер

**Финансы:**

- Карина Горюенко

Отдельно стоит сказать о Crytek Киев, киевском отделении, открытом в прошлом году. Сейчас студия, состоящая примерно из двадцати профессионалов, усиленно развивается, принимает на работу новых талантливых сотрудников и – во всю работает над неанонсированным AAA-проектом, о котором пока еще ничего, к сожалению, не известно.

хотелось попробовать себя на этом поприще, но, к сожалению (а может и к счастью), это мне не светит.

**Расскажите о своем образовании.**

В Израиле, где я жил в студенческом возрасте, меня не приняли в университет, потому что я не получил аттестат зрелости, да еще и слинял из армии, а там с этим строго. Пришлось идти в частный институт дизайна и графики. Очень боялся, что не пройду набор, конкурс был высокий, а биография у меня неважная. Мое образование не имело ничего общего с тем, чем я занимаюсь сейчас. Все пришлось учить самому. Единственное, за что очень благодарен школе дизайнера, – умению правильно думать.

**Как вы попали в игровую индустрию?**

В индустрию я попал весьма необычно. Началось все с того, что я проработал 4 года в крупной мультимедийной компании, много занимался веб-дизайном, презентациями, 3D-анимациями и так далее. На каком-то этапе наши программисты создали трехмерный движок для симуляции архитектурных проектов. С этого и началось. Сделали пару проектов, заинтересовали вкладчиков, ну и получили пару миллионов долларов на MMO-игру. Тогда все, связанное с Интернетом, очень интересовало

вкладчиков. Естественно, заказ мы завалили – ни у кого никакого представления о том, как делать что-то подобное, даже и близко не было. Но красивая демоверсия была. Ее и моих дизайнерских работ хватило, чтобы заинтересовать работодателей.

**Crytek. Как и почему вы оказались в этой немецкой, тогда еще просто перспективной игровой студии?**

Это тот еще ералаш. Когда почувал, что нашей MMO скоро кирдык, я сделал одну из самых больших ошибок в карьере. Было очень много стрессов, криков, увольнений, и я решил, раз нервные клетки не восстанавливаются, уйду-ка оттуда. А так как до этого я работу искал только раз в жизни, решил, что легко за парочку недель найду новое занятие. Да еще и самомнение у меня тогда было, думал, самый лучший в мире арт-директор, художник, проект-менеджер и так далее. Короче, ушел, сдал рабочую машину, телефон (идиот, за все фирма платила), заготовил гигабайт места на входящие послания, разослал резюме, сию. Жду. Неделю жду. Месяц. Два. Не клюет. Машины нет. Денег нет. Мобильника нет. Работы нет. И света в конце туннеля тоже нет. А если есть свет, то это поезд. Давит мое очередное резюме. Короче, 4 месяца сидел. Самые ужасные 4 месяца в моей жизни. В конце концов дождался трех предложений. От двух фирм в Германии и

одной финской. В Финляндию я не хотел, а из двух предложений немцев выбрал Crytek чисто интуитивно. Не знаю почему, почувствовал, наверное, что там все будет крупно. Ну и Чеват (Чеват Йерли – генеральный и креативный директор «Крайтека». – Прим. ред.) кого угодно уболтает.

**Что можете сказать о Far Cry?**

Над Far Cry я работал в качестве арт-директора, но также много создал непосредственно для игры. Например, нескольких персонажей и почти всю природу. Far Cry делался 3 раза. Первым был остров динозавров. Потом туда приземлялись инопланетяне. Приземлялись они где-то год. Надизайнили мы там такого.... А через год поняли, что фокус игры вовсе не в том, будут ли там инопланетяне, динозавры и прочие твари. Главное – AI, открытые пространства. Все остальное не важно. Собрались в комнате человек десять, выкинули весь дизайн и придумали новый, попроще. И тут наш издатель, Ubisoft, говорит: нам ваши «индоры» (внутренние помещения) не нравятся. И вот вам две недели на прототип. А тут как раз еще из Doom III скриншоты первые появились... Ну, думаем – супер, нет проблем! А на самом деле у нас ноль «индоров». Технология только есть какая-то. И вот мы за



две недели показали, как пролетарии всех стран объединяются, настругали им таких «индоров», что те аж по-немецки заговорили. «Дас ист фантастиш!» Наверное, это и было самым запоминающимся. Игровая индустрия вообще не для слабонервных, это я еще во времена динозавров понял!

**?** Что можете сказать о перехоге на nextgen? Crytek ведь первыми использовали normal map и другие высокотехнологичные штуки наряду с id Software.

Все эти примочки — это, конечно, хорошо, но, например, значение карт нормалей (normal map) сильно переоценивается. При точечном освещении, как в Doom III, Prey, Quake 4, они действительно необходимы. Но беда в том, что карты нормалей накладывают определенный отпечаток на внешний вид проекта, и эти игры выглядят как близнецы. В нашей игре свет более рассеян, и карта нормалей не дает такого сильного эффекта. Мы, например, отказались от них на танках и других машинах. Слишком дорогая цена за слабый результат. Для меня разница была не столько в использовании Zbrush и Mudbox, а в самом подходе к работе. Как сделать запоминающегося персонажа, оружие, танк. Что именно для этого надо, какой шейдер, как смоделировать, как «задизайнить». Когда речь идет о nextgen, для меня это свет, анимация персонажей, симуляция одежды и волос. Вот именно этого, на мой взгляд, в первую очередь не хватает сейчас.

**?** А чем вы сейчас занимаетесь в студии? И в чем заключается ваша роль как арт-директора?

Уже отошел от непосредственно арта и пробую себя в роли продюсера. Работаю над проектом в Киеве. Что из этого выйдет — покажет время, но мне интересно попробовать.

**?** Как сейчас там, в Германии, вы оцениваете отечественную игровую индустрию?

Начнем с того, что департамент R&D (Research&Development — отдел исследования и развития. — Прим. ред.) «Крайтека» состоит преимущественно из «наших». Там уже немцы по-русски понимают. Неприличные слова, в основном, но все равно прогресс! Да и художников у нас много из Украины.

Так что с точки зрения профессиональной компетенции у нас все в ажуре. Главное, на мой взгляд, в умении определить фокус проекта, правильно расставить приоритеты и создать эффективно работающую команду, а не сборище талантливых звезд.

**?** Какой из последних русских проектов вам понравился? S.T.A.L.K.E.R. видел, но сам не играл. Выглядит неплохо, даже очень.

### 0 Crytek

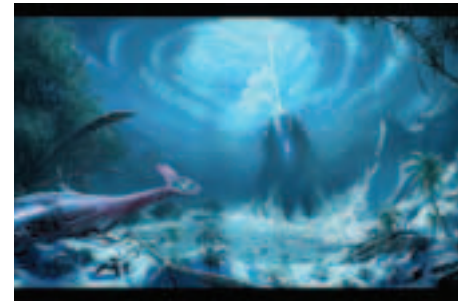
**?** Расскажите немного о студии! Как налажена работа, как коллектив (мы знаем, что многие говорят по-русски), как настрой?

В Crytek'e приблизительно 130 человек из 25 стран. Действительно, очень много русских. Мы работаем в ОГРОМНОМ офисе, оборудованном по последнему слову техники, компьютеры, прожекторы, плазменные панели, приставки — в общем, все, о чем можно только мечтать. Очень интересно общаться и работать с людьми со всего мира. «Крайтек» изначально задумывалась как интернациональная компания, так что это не случайность. Работа у нас напряженная, потому что мы всегда беремся за самые сложные вещи, но цель оправдывает средства. Crytek никогда не будет работать над простым проектом; дело принципа, и репутация фирмы — разрабатывать только крупные, революционные игры.

**?** Чем занимаетесь в студии в свободное время?

У нас играют в жесткий футбол. Надо сказать что Авни, один из трех братьев Йерли, когда-то играл профессионально. Да и все они очень хорошо играют. У нас такие матчи проходят, что «Реал Мадрид» отдыхает. А еще таким образом мы наказываем ленивых работников — их братья Йерли нещадно подковывают и лупят мячами! В пинг-понг раньше много играли. «Крайтек» также предоставляет всем бесплатный тренажерный зал, так что многих можно встретить и там. Ну и по выходным оккупируем клубы Франкфурта.

**?** Как вам Германия как страна, известная своими жесткими законами, — ведь вы разрабатываете, чего уж скрывать, не слишком мирные игры?



Да все время что-то говорят, обещают запретить разработку таких игр, ну так это только разговоры пока. И вообще из-за считанных идиотов такие проблемы. Валют все на игры, а то, что человек явно болен, никого не волнует. Не было бы игр, так на кино валили бы. А вообще Германия мне не очень. В ней хорошо «проживать», но скучно ЖИТЬ...

## 0 Crysis

**?** CRYtek, Far CRY, CRYsis... У Crytek удивительное чутье на названия! А как на ваш взгляд – в чем именно заключается суть Crysis? В чем его соль?

Соли много. Тут вам и герой прокачиваемый, оружие с разными насадками, суперграфика, огромные уровни, замороженные джунгли, инопланетяне, корабль... короче все, что нужно нормальному мужику с пушкой в руках!

**?** Расскажите немного о том, сколько усилий требует создание столь детализированного мира, как в вашем проекте. Если можно, на конкретном примере.

Например, пехотинца нашего мы раз пять делали. Сначала думали сделать просто слегка продвинутую форму и тяжелый вариант, закованный в броню – а-ля Halo. Сделали. Но Чеват Йерли сказал – не хочу, мол, чтоб костом посреди игры меняли, пусть будет один, и оригинальный притом. Так и родилась идея «нанокостюма». А потом мы его задизайнили, построили, и нам не понравилось, как он смотрится в игре. Яркий пример разницы между эскизом на бумаге и готовой моделью. Ну и переделали еще раз. А потом решили, что надо, чтоб у него еще были разные там способности, и еще чуть-чуть переделали. А объяснять, что нужно, чтобы создать хорошую модель, – так это долго...

**?** Рождение компьютерной игры – это всегда событие для разработчиков. Всегда есть какие-то интересные, смешные и просто неожиданные случаи во время разработки. Расскажите, пожалуйста, о наиболее интересных!

Этих случаев было действительно так много, что я уже не в состоянии припомнить какой-либо отдельный пример. У нас, скорее всего, на DVD выйдет «Making of» вместе с игрой, может, там кто-нибудь припомнит. Навер-

ное, самое интересное – что происходило вне офиса. Представьте себе сто молодых здоровых мужиков из 25 стран, запертых на 5 лет в консервативном маленьком баварском городке. Фильм «300 Спартанцев» все видели?? Вот то же самое, только в одежде! «THIS! IS! CRYTEK!!!!»

**?** Какие инопланетяне из приуманных за всю историю игровой индустрии, кино и научной фантастики наиболее легко завоевали бы наш мир? Тренировки из «Войны Миров»? Зеленые человечки из X-Files? Или...

Да никто, они б все у нас в СНГ подошли! Неприспособленные они к реальным условиям. Вот у меня в Киеве, например, горячую воду на 4 недели отключили. Какие там инопланетяне...

**?** Наверняка сейчас всем офисом по вечерам играете в multiplayer Crysis. Расскажите о главных впечатлениях от таких баталлий.

Впечатления разные. Тип игры достаточно революционный в смысле экономики и баланса, поэтому до сих пор не удалось поиграть в идеально выверенную версию. Вообще мультиплеер – дело нелегкое. Но прикольное! У нас есть художник, из Финляндии, Тимо. Так он такой тихий, спокойный, здоровый как шкаф, а как садится играть – только перья летят. Вот так и проявляется настоящая сущность.

## 0 творчестве

**?** Визуальный стиль каких игр вам особенно близок и, как кажется, совершенен?

Мне лично близок ультрареализм. Я не настолько хороший художник, чтобы дизайнить монстров, как в Unreal и Doom III. Да и желания нет. Мне интересно найти способ воссоздать окружающую нас действительность.

**?** Помните ощущения, когда вы впервые запустили пакет трехмерного моделирования?

Я тогда только-только начал работать веб-дизайнером и у нас стоял 3D Studio Max. Другие ребята на нем делали всякие мелочи. У меня, как у новичка, было много времени. И вот однажды я сел за этот 3ds max и начал делать револьвер. И пока я его не сделал, не встал. Я просто засел за него, пока глаза

видеть не перестали... Замучил всех. Но понравилось ужасно. Ну и на меня сразу начали валить все трехмерное, чтоб не выступал.

**?** Ваши любимые художники?

Не скажу. К сожалению, со всеми художниками, которых я считаю лучшими, у меня сложились непростые личные отношения. А для меня профессионал состоит из двух сторон – художественной и личностной. И если я не могу сработаться с человеком, то каким бы матерым профессионалом он ни был, в моем списке он вычеркнут навсегда. Я предпочитаю работать с молодыми, подающими надежды ребятами, а не с состоявшимися «звездами». Результат, поверьте, тот же, но головной боли меньше намного. Вот вам реальный пример: и Far Cry, и Crysis сделаны преимущественно людьми без опыта разработки подобных проектов. Когда работаешь с ними, они впитывают каждое слово, их можно натренировать именно так, как надо для их работы. В конце концов, и им лучше, и мне, как их начальнику. А люди с опытом считают, что раз они уже выпустили где-то там проект, то им не надо объяснять, что такое анатомия, как развернуть, где выдвинуть и так далее – ведь они уже ОПЫТНЫЕ, они это УЖЕ делали. Надо отдавать себе отчет в одном, почти все в Crytek начинают с нуля. Опыт – это прекрасно, но я уверен, что ни в одном проекте, нигде в мире еще никто не сталкивался ни с проблемами, ни с требованиями такого уровня, как у нас.

**?** Если бы вы не стали игровым художником, как бы могла сложиться ваша судьба?

Я об этом даже думать боюсь. Наверное, остался бы в мультимедиа. Игровой индустрии я обязан всем.

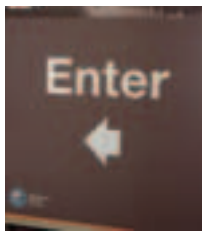
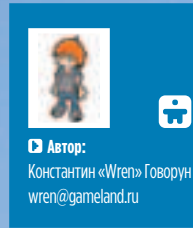
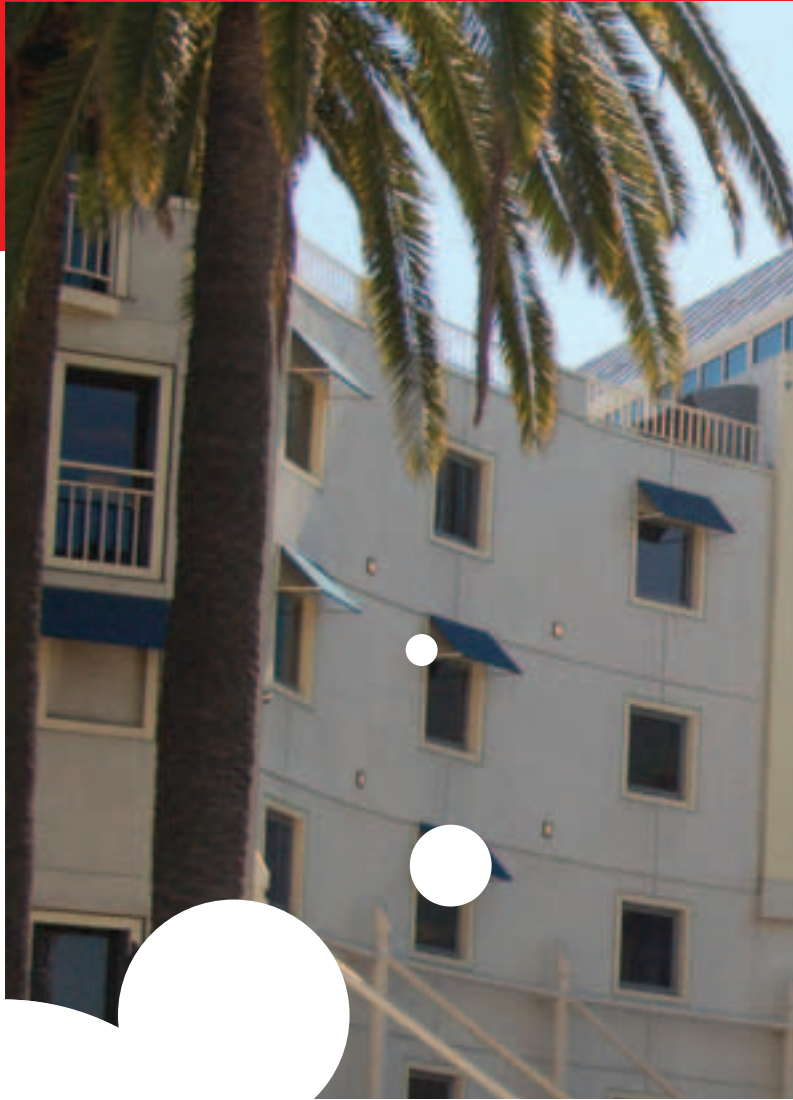
**?** Что пожелаете новичкам?

Терпения и четкого понимания того, во что вы стремитесь влезть. Создание игр – это не забава. Это тяжелая, ответственная работа.

**?** Что сделаете первым делом после того, как Crysis отправится «на золото»?

У меня как раз аврал начнется в Киеве! Я работаю над «Кризисом» уже больше трех лет. Я к нему уже так привык, что «голд» не «голд», мы вместе навсегда! **СИ**

Интересных случаев при создании Crysis было так много, что я уже не в состоянии припомнить какой-либо отдельный пример. У нас, скорее всего, на DVD выйдет «Making of» вместе с игрой, может, там кто-нибудь припомнит.



# E3 2007

Выставка сократилась в размерах, но сохранила основную функцию. Крупнейшие игровые компании по-прежнему используют E3, чтобы рассказать прессе о планах на будущее, а мы уже доносим услышанное до вас. Говорят, что E3 в этом году стала куда скучнее – никаких анонсов новых приставок или громких скандалов. Но ничего удивительного в этом нет – время хвастовства характеристиками железа и жалоб на сложности программирования для PlayStation 3 прошло. Победит тот, кто предложит геймерам больше всего хороших игр. Что планируют Sony, Nintendo, Microsoft и крупнейшие независимые издательства? Об этом мы сейчас вам и расскажем.

КАРТЫ НА СТОЛ!





### Microsoft

- Halo 3
- Grand Theft Auto IV
- Project Gotham Racing 4
- Mass Effect
- Beautiful Katamari
- Ace Combat 6: Fires of Liberation
- Lost Odyssey

### Sony

- Heavenly Sword
- Uncharted: Drake's Fortune
- Haze
- Unreal Tournament 3
- Gran Turismo 5 Prologue
- SOCOM: Confrontation
- Folklore

## БИТВА КОНСОЛЕЙ РОЖДЕСТВО 2007-2008 ГОДА

### Nintendo

- Super Smash Bros. Brawl
- Super Mario Galaxy
- Fire Emblem: Goddess of Dawn
- Rayman Raving Rabbids 2
- Metroid Prime 3: Corruption
- Dewy's Adventure
- Resident Evil: Umbrella Chronicles



# Microsoft

Конференцию Microsoft, как и прежде, вел Питер Мур. Тогда еще не было известно, что топ-менеджер сразу после E3 покинет Microsoft и уйдет в Electronic Arts, поэтому журналистам он показался слишком вялым. Многие шутили: странно, что он не сделал себе новую татуировку в честь анонса Viva Pinata: Party Animals – чем игра хуже GTA IV и Halo? Но раз уж это его последняя пресс-конференция – зачем стараться? Послание, которое Microsoft стремилась донести до аудитории, можно сформулировать так: «В этом году мы предлагаем вам самые громкие блокбастеры и крутые эксклюзивы». Доказательство этого заявления очень простое – предождественная линейка игр для Xbox 360, которую Питер Мур безапелляционно назвал «самой лучшей в истории индустрии». Из пресс-конференции были исключены разговоры о планах компании на 2008-2009 годы и о тенденциях развития индустрии. Вместо этого Microsoft сфокусировала внимание прессы на конкретных проектах, которые поступят в продажу до конца 2007 года (единственное исключение – Resident Evil 5). Их оказалось довольно много, и все же обошлось практически без сюрпризов, из-за чего журналистам пресс-конференция показалась довольно скучной. Были и отдельные яркие моменты. Впервые широкой публике был показан геймплей Rock Band – эдакого ультимативно-го музыкального симулятора, объединяющего в себе геймплей сразу Guitar Hero, Donkey Kong и SingStar. Питер Мур вместе с тремя разработчиками из студии Harmonix прямо на сцене устроил мини-концерт. Один из немногих неожиданных анонсов – игра Viva Pinata: Party Animals, аналог Mario Party, отчего-то разрабатываю-

щийся не Rare, а Krome Studios. Однако главными козырями Мура стали даты анонса уже давно заявленных игр – например, Mass Effect и Halo 3.

И, конечно, цифры. «По текущим продажам мы идем нос к носу с Nintendo Wii и опережаем в два раза PS3», – заявил Мур. Всего с ноября геймеры США потратили на приставки Xbox 360 и игры для них около 2.4 млрд долларов. Все это помогло серьезно вырасти всему рынку, и к концу года впервые в истории США объем продаж игр превысит объем продаж музыки. Как считает Мур, произойдет это благодаря Xbox 360 (к слову, Nintendo считает, что за это же благодарить надо DS). Ведь самый высокий пик продаж в США пришелся на Рождество 2004 года, когда одновременно вышли GTA: San Andreas и Halo 2. Сейчас история должна повториться благодаря Halo 3 и GTA IV.

И не только. Большие надежды возлагаются на Project Gotham Racing 4, Bioshock, Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Beautiful Katamari и Ace Combat 6. С гонками вообще все прекрасно – ожидается, что недавно поступившая в продажу Forza Motorsport 2 разоидется тиражом более 1 млн экземпляров. Казуальную аудиторию Microsoft намерена привлечь семейными играми, вроде Scene It (по сути – клон Buzz! The Big Quiz для PS2), фанатов аниме – новым боевиком от Ubisoft по мотивам Naruto. Любителей консольных RPG – Lost Odyssey. В свое время большой победой Microsoft было привлечение на свою сторону Electronic Arts с ее спортивными симуляторами, и теперь ни одна пресс-конференция корпорации не проходит без демонстрации их свежих версий. Новый Madden NFL '07 представляла настоящая звезда NFL – Регги Буш.

Особое внимание, разумеется, было уделено и службе Xbox Live с ее 7 млн. подписчиков. К следующему июлю Microsoft намерена довести их число до 10 млн. С помощью Xbox Live Arcade геймеры 45 млн. раз скачивали игры, число которых к концу года превысит сотню. Среди них – Sonic the Hedgehog, Hexic 2, Track and Field, Bomberman Live и еще множество любопытных вещей. На скачиваемый контент геймеры уже потратили 125 млн. долларов, и все больше и больше компаний выкладывают свои материалы на Xbox Live. На E3 стало известно, что Disney сделает доступной всю свою библиотеку классических лент – как игровых, так и анимационных. Кроме того, мы говорили о GTA IV, но ведь главное преимущество версии для Xbox 360 заключается в том, что ее обладатели скачают два дополнительных эпизода этого криминального боевика. На PS3 же их не будет, хотя выйдут оба варианта одновременно. Наконец, Microsoft не забыла и о существовании персональных компьютеров – Viva Pinata и Gears of War появятся на PC также в конце этого года.

Пресс-конференция показала, что Microsoft чувствует себя уверенно и не собирается ничего резко менять в своей политике (например, выпускать джойпады с распознаванием движений, игры на HD-DVD или подражать PlayStation Home). У Xbox 360 все хорошо. Игр много, выйдет еще больше. Сетевая служба популярна. Единственная неприятность – жалобы на частые поломки приставок. И с ней Microsoft справилась по-рыцарски – задним числом продлила всем гарантию. Конечно, есть опасность, что Nintendo обгонит Xbox 360 по количеству пользователей, но еще ничего не решено. Еще не появились на прилавках Halo 3 и GTA IV.





# Nintendo

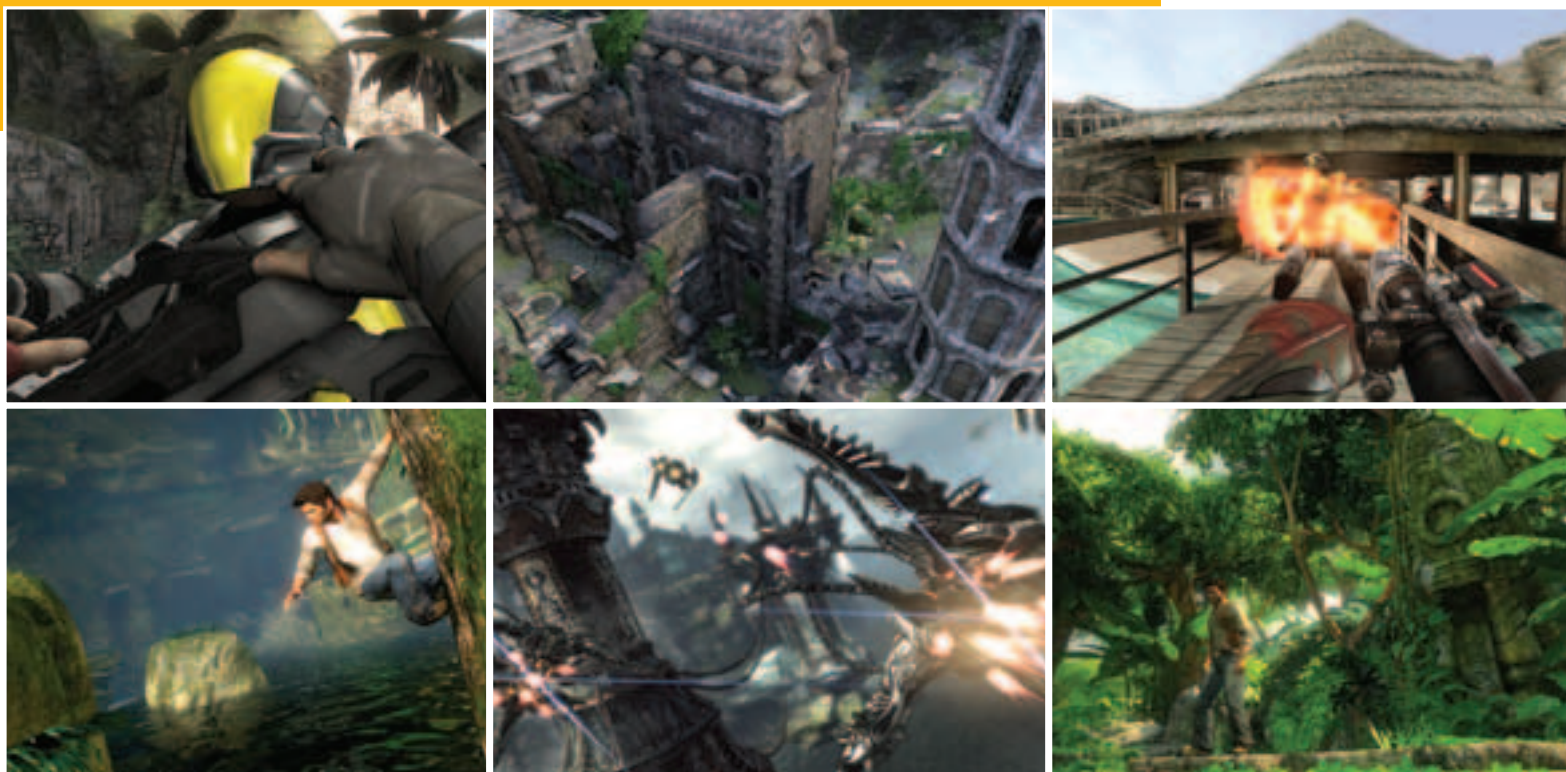
Часто говорят, что Nintendo Wii – приставка, которую покупают себе девушки и бабушки. И что Nintendo именно такую аудиторию и старается привлечь в первую очередь. Это не так. Кажется, Nintendo поняла, что в рассказах о расширении аудитории видеоигр зашла слишком далеко, и поспешила разъяснить свои планы. Главным на пресс-конференции Nintendo были не игры, а образ консолей Wii и DS, сложившийся в головах потребителей. Демонстрировался он с помощью газетных вырезок, статей в Сети, цитат из телепередач и тому подобных образчиков современной массовой культуры. Что важно, все авторы прикольных клипов о Nintendo Wii на Youtube и практически все покупатели приставки – хардкорные геймеры. Повторяю еще раз: покупают приставку все те же самые люди, кто раньше брал себе Nintendo 64 и GameCube плюс часть поклонников PS2, PC и Xbox. Плюс какое-то (незначительное, не более, чем у PSP или PS2) количество простых смертных, которые берут приставку случайно.

Разница между Wii и остальными системами в том, что на обычных приставках, как правило, в семье играет только один человек – владелец. А вот на Nintendo Wii – он и другие его домочадцы. Вряд ли девушка, не являющаяся поклонницей игр, сама пойдет в магазин и купит себе приставку. Но благодаря Nintendo Wii геймеру стало проще объяснять и ей, и друзьям, и родным, зачем ему нужно тратить деньги на электронные развлечения. Таким образом, проекты, вроде WiiFit и WiiSports не только расширяют аудиторию консоли, но и изменяют отношение общества к видеоиграм вообще и улучшают отношение к играм внутри семьи. И это действительно очень важно. PlayStation 3 позиционируется как универсальный медиа-центр для всей семьи, но тогда Nintendo Wii – универсальный игровой центр. Сильно, правда?

На пресс-конференции Nintendo в каком-то смысле извинялась перед обычными геймерами и спешила их успокоить. Нет, компания не собирается сосредотачиваться лишь на проектах для самой широкой аудитории, вроде Wii Sports. Конечно, она анонсировала WiiFit, но еще и подтвердила, что совсем скоро выпустит Metroid Prime 3: Corruption, Super Smash Bros. Brawl и Super Mario Galaxy. Очередная игра о Марио – и вовсе идеальный пример компромисса между хардкорными и казуальными геймерами. Ведь оригинальный платформер Super Mario Bros. был в равной степени интересен и начинающим, и профессиональным геймерам – идеальное развлечение для всей семьи. Те же качества должна сохранить и новая часть. С ней несложно разобратся, но лишь самым опытным бойцам она раскроет все секреты. Никуда не исчезают и хардкорные проекты на DS – взять хотя бы The Legend of Zelda: Phantom Hourglass.

Любопытный факт: уже после E3 на конференции разработчиков в Великобритании был прочитан доклад с названием «Создание игр для жены Миямото». Муж не раз упоминал ее в интервью, но всерьез ей пресса заинтересовалась после доклада Сигеру Миямото на GDC. Так вот, WiiFit на полном серьезе можно назвать «идеальной игрой для жены». Йога, аэробика, танцы, – и все это с помощью Nintendo Wii прямо у вас дома. На месте Nintendo я бы назвал игру Yasuko Miyamoto's WiiFit. Извинения и оговорки на фоне общего победного настроения Nintendo выделялись очень явно. Реджи Физ-Эмей (наконец-то, мы узнали, как правильно произносится его фамилия), вице-президент по маркетингу в американском подразделении, в очередной раз сообщил, что Nintendo DS уже выиграла маленькую войну с PSP, а Nintendo Wii обойдет Xbox 360 по общим продажам к концу года. При этом он несколько раз оговорился, что нельзя считать

успех приставок временным или случайным. Если нельзя, то зачем вообще об этом говорить? Уже давно ясно, что никто в индустрии толком не понимает, чем так хороши Wii и DS, но раз так вышло, что люди их покупают, – все издательства спешно поручают командам разработчиков проекты для этих платформ. Вот, например, Ubisoft пообещала выпустить карманный самоучитель по языкам – My Word Coach, за которым последуют виртуальные тренажеры по всему, что только можно, – вплоть до свиданий с девушками. Сработает это или нет – неизвестно. У Sony с Talkman же не вышло. До сих пор казалось, что хотя бы руководство самой Nintendo осознает, что происходит на рынке, и имеет четкие планы на ближайшие несколько лет. Увы – похоже, тайным знанием владеет лишь Сатору Ивата. Нетрудно было также заметить, что линейка игр от самой Nintendo (да и не только) в этом году в целом копирует то, что мы видели на GameCube. Анонс Mario Kart Wii с рулем и появление WiiZapper (конструкции в виде пистолета, в которую вставляются Wiimote и «нунчак») были в целом ожидаемыми. Новый канал Check Mii Out, предназначенный для обмена аватарами по Сети, смотрится дико примитивно на фоне красот PlayStation Home, а сервис WiiWare – правильный, но запоздалый ответ на Xbox Live Arcade. И, тем не менее, почему-то как раз сейчас Nintendo попала в точку. То, что не хотелось покупать на GameCube, оказалось востребованным именно теперь. Карикатурные Mii-аватары гораздо милее и приятнее, чем идеальные модели людей из PlayStation Home. «Настало время, когда Nintendo поведет за собой индустрию, – подвел итог пресс-конференции Физ-Эмей. – Мы предлагаем уникальные интерактивные развлечения. Будущее – за нами». Аудитория бешено заплотировала. Это безумие? Нет, это Nintendo!



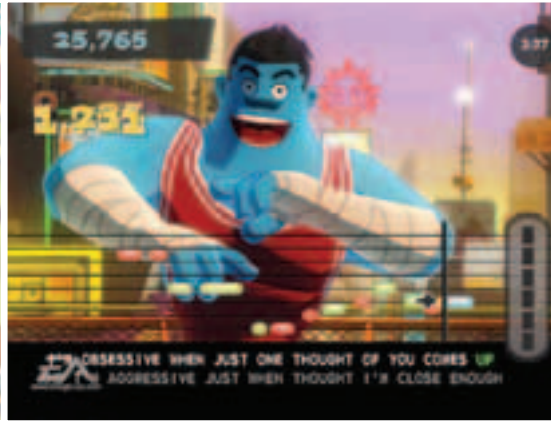
## Sony Computer Entertainment

Пока Microsoft хвасталась лидерством на рынке домашних консолей нового поколения, а Nintendo — на рынке портативных, Sony оставалось лишь вспомнить, что PlayStation 2 с ее 118 млн владельцев все еще остается самой популярной приставкой всех времен и народов. Больше никаких вменяемых цифр Sony представить не смогла (впервые за много лет), поэтому сосредоточилась на сервисе PlayStation Home и играх для PlayStation 3. Конечно, игры для PSP также показывали, но ничего принципиально нового не припасли — очередные части SOCOM, Syphon Filter, WipeOut и The Sims 2. При всем к ним уважении, это не то, ради чего можно покупать приставку. Даже обновленную — более тонкую и легкую. Даже с портретом Дарта Вейдера. Достаточно любопытная тенденция — одновременный выпуск проектов для PlayStation Network и PSP, как в случае с Echochrome. Это действительно удобно всем — особенно если версию для PSN предлагается скачать с UMD для PSP. Главное отличие PSN от Xbox Live Arcade, на котором сделал акцент Фил Харрисон, — отсутствие ограничений на размер игры (64 Мбайт). Это позволяет выпускать в таком формате достаточно «увесистые» проекты, вроде Tekken: Dark Resurrection, Warhawk и WipeOut HD. И это уже серьезный плюс для PSN и PS3 в целом.

Серьезный прирост популярности PSN может дать сотрудничество Sony с NCsoft, издательством, специализирующимся на MMORPG. В конце концов, на Xbox 360 пока вменяемых MMORPG нет и не предвидится (кроме порта устаревшей Final Fantasy XI). Что касается игр для PS3, то большая часть проектов от независимых издателей — те же, что мы увидим на Xbox 360. Два временных эксклюзива — шутер Haze от Ubisoft и Unreal Tournament 3 от Midway — очевидно, призваны сгладить эффект от скорого выхода Halo 3. Ни слова не было сказано о Final Fantasy XIII, зато всех лишний раз успокоили: Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots никуда не исчезла. Однако сила Sony Computer Entertainment — в ее внутренних студиях, и за их счет компания вполне может вытянуть приставку. Ratchet and Clank Future: Tools of Destruction, Killzone 2, Heavenly Sword, Drake's Fortune, LittleBigPlanet, Gran Turismo 5 и новый проект Infamous от команды Sucker Punch — это уже вполне приличная линейка. Откуда взялись все эти игры сейчас и почему они не были анонсированы и выпущены раньше? Есть ощущение, что Sony, наконец-то, поняла, что не способна полноценно поддерживать все три платформы одновременно, отказалась от поддержки PS2 и свернула

до минимума разработку игр для PSP. Достаточно задать простым вопросом: где Gran Turismo 4: Mobile? Ответ очевиден — ей пожертвовали, чтобы ускорить работу над Gran Turismo 5. И это абсолютно правильно. Главное для компании сейчас — поднять PlayStation 3 с помощью как полноценных релизов, так и проектов для платформы PlayStation Network. В отличие от Microsoft, Sony на пресс-конференции вперемешку показывала и те игры, которые еще не скоро появятся на прилавках. Причем праздничные релизы — практически целиком продукция независимых издателей. Топ-менеджеры Sony в интервью фактически признаются, что сезон 2007 года для компании все равно провален, но зато в 2008-2009 годах PlayStation 3 наберет обороты и возьмет реванш. Ведь к тому времени подоспеют и Metal Gear Solid 4 с Final Fantasy XIII, и многие крупные проекты от внутренних студий Sony. А PSP? PSP доказала жизнеспособность и никуда с рынка не исчезнет, но и пытаться догонять и перегонять DS уже бесполезно. Самое главное для Sony сейчас — больше никогда не давать микрофон Джеку Треттону, руководителю американского подразделения компании. Он чуть было не испортил все дело.

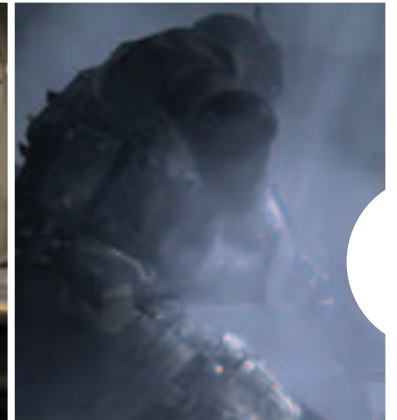




## Electronic Arts

Пресс-конференцию крупнейшего независимого издательства в любом случае сравнивали бы с мероприятиями «большой тройки», и Electronic Arts выступила достойно – интересные анонсы, хорошо срежиссированное шоу, яркие ораторы. Но вот сценарий пресс-конференции многих журналистов шокировал. Центральное место на пресс-конференции заняло представление нового бренда – EA Casual Entertainment, который встанет в один ряд с EA Sports. Игры для самой широкой аудитории, по мнению Electronic Arts, – это и простенькие пазлы да карточные игры с сервиса Pogo.com, и более серьезные проекты для Nintendo Wii и других приставок. Так, танцевально-музыкальный симулятор Voogie вполне можно сравнивать с культовым Space Channel 5. Необычные персонажи, хорошая подборка треков и любопытные бонусы, вроде поддержки 3D-очков и возможности записывать видеоролики со своими выступлениями, – все идет в плюс к игре. К казуальным же можно отнести проекты для мобильных телефонов. Их названия хорошо всем знакомы: Madden, Harry Potter, NBA Live, Bejeweled, The Simpsons и Tetris. Под эгидой EA Casual Entertainment также выйдет сборник мини-игр EA Playground для Nintendo Wii и симулятор телеигры Smarty Pants. Это ответ на Wii Play и сериал Buzz от Sony соответственно. Последний крупный проект от EA на пресс-конференции – музыкальный симулятор Rock Band – успел засветиться на пресс-конференции Microsoft и тоже не слишком походил на традиционные интерактивные развлечения.

Вы спросите: а где же обычные игры от Electronic Arts? Где Need for Speed ProStreet? Какой смысл о них рассказывать подробно – эта сторона издательства и так хорошо известна всем геймерам.



## Activision

Чуть выше я упоминал, что EA – крупнейшее независимое издательство. Так вот, уже после окончания выставки пришло известие, что в настоящий момент лидер по продажам в США – Activision, а EA впервые за десять с лишним лет была смещена с первого места. Как же так вышло?

Дело отнюдь не в буме на казуальные игры. Activision строго следует урокам EA и просто выпускает много предсказуемо хороших проектов. Разве что «дойные коровы» у компании другие. Например, это сериал Tony Hawk, новая часть которого – Tony Hawk's Proving Ground – как было объявлено, «вернет геймплей к корням». Представлял ее лично Тони Хок, который рассказал об улучшенном управлении, новых замечательных режимах, показал видео из игры и прокомментировал его.

Вторая важная часть линейки Activision – игры по мотивам фильмов. На сей раз менеджеры компании решили выделить Bee Movie и Spiderman: Friend or Foe. Интересы человека-паука представлял комиксист Стэн Ли (да-да, компания под каждый значимый проект пригласила на пресс-конференцию звезду). Кстати, знаете, чем Activision отличается от EA? Ее игры по мотивам фильмов получают стабильно 6.5-7.0 баллов из 10, а аналогичные проекты EA – 7.5-8.0. Остальные издательства, как правило, производят страшный мусор.

К ведению Activision относятся сериалы Quake и Doom и их отпрыск Enemy Territory: Quake Wars, которого мы уже устали ждать. Разработчики рассказали о классах персонажей и различиях между строггами и землянами. О Call of Duty 4: Modern Warfare мы уже подробно рассказывали в предыдущих номерах «СИ», и здесь ничего нового не увидели. Американский офицер на сцене, красивый трейлер – аплодисменты аудитории. Сериал, который начинался как один из подражателей Medal of Honor, стал одним из лидеров жанра FPS и одним из краеугольных камней успеха Activision.

И, наконец, Guitar Hero III. Ее представлял Slash, бывший гитарист группы Guns N' Roses. Оказывается, он будет одним из боссов Guitar Hero III, за него можно будет сыграть, и еще он сочинил часть композиций. Класс! Кстати, лидером по продажам Activision стала не за счет проектов по мотивам фильмов и даже не Call of Duty; благодарить следует... Guitar Hero II. Музыкальные симуляторы нынче в моде.



## Midway

Как известно, в последние несколько лет Midway переживает расцвет. Когда-то компания клепала посредственные аркадные игры и жила за счет сериала Mortal Kombat. Сейчас же у нее есть несколько суперпопулярных сериалов, и она постоянно выкатывает все новые и новые оригинальные хиты. Правда, есть подозрение, что смена поколений приставок сильно подорвала финансовое положение компании. Поскольку количество приличных игр на E3 от Midway удручает.

Началась пресс-конференция с показа Stranglehold. В красивом трейлере Чоу Юн-Фат (Chow Yun Fat) в роли Капитана Текилы разделялся с четырьмя врагами в лучших традициях боевиков Джона Ву. Midway объявила, что к PS3-версии будет прилагаться HD-версия фильма «Круто сваренные», которым, оказывается, вдохновлялись авторы Stranglehold. Все это уместится на одном диске формата Blu-ray.

Второй козырь в линейке Midway – Blacksite: Area 51. Предыдущая игра сериала рассказывала об инциденте на секретном объекте в штате Невада, новая – о том, как содержащиеся на базе инопланетяне все же вырвались на свободу. По сути, это очередной высокобюджетный FPS с современным оружием, современным же геймплеем (возможность управлять техникой, спецспособности и так далее) и любопытным сюжетом. На пресс-конференции также сделали акцент на системе морали ваших трех подопечных – дескать, если напарники не будут уверены в своем лидере, то вряд ли будут слушаться – скорее постараются спрятаться в укромном месте.

Ну и, наконец, третье и основное блюдо. Марк Рейн, вице-президент Epic Games уточнил, что Unreal Tournament 3 выйдет в ноябре и на PS3, и на PC. Дескать, многие геймеры неверно поняли слова представителей Sony и решили, что на компьютере игры тоже не будет. Он также рассказал, как сильно любит комьюнити моддеров и что ждет не дожидается, когда их ручки доберутся до UT3.

Собственно, на этом показ Midway и закончился. Немного странно, что компания вообще ничего не сообщила о новом Mortal Kombat – лишь показала геймплей Ultimate Mortal Kombat для DS. Будем надеяться, что Эд Бун не сидит сложа руки. Также была анонсирована игра Aqua Teen Hunger Force Zombie Ninja Pro-Am для PS2, но я сильно сомневаюсь, что вам она интересна.



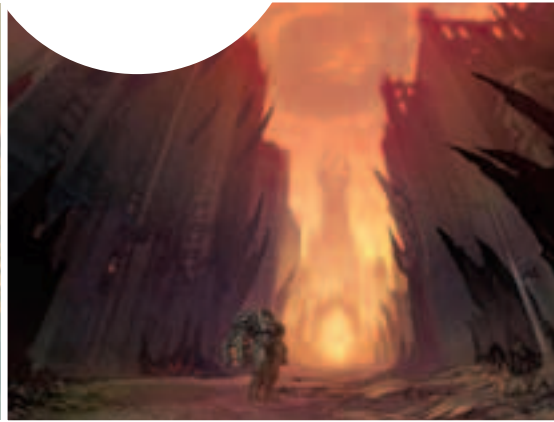
## Konami

У нас сложилось впечатление, что работникам Konami сообщили о пресс-конференции за десять минут до мероприятия. Малоизвестные прессе люди по бумажке (!) с запинками (!!!) прочитали скучный пресс-релиз (!!!) и показали нарезку роликов. Главные игры для Konami на этой E3 – Dance Dance Revolution: Hottest Party (Wii), Contra 4 (DS), Castlevania: The Dracula X Chronicles (PSP) и Metal Gear Solid 4 (PS3). Единственный и очень важный сюрприз – официальный анонс Silent Hill 5 (PS3, Xbox 360). Об игре известно очень мало – лишь то, что главного героя зовут Алекс Шеперд и он возвращается домой с войны. Его младший брат Джошуа исчез, и искать его придется в том числе и на улицах Сайлент Хилла... Композитором сериала по-прежнему остается знаменитый Акира Ямаока.

Скучающие физиономии журналистов осветились улыбками, когда на сцену вышел Хидео Кодзима. Вообще, Хидео Кодзима выступал на E3 дважды. В первый раз – на пресс-конференции Sony, показывая ролик Metal Gear Solid 4. Он был веселый, улыбался, говорил через переводчика и поведал, что MGS4 – последняя игра сериала, и на ней приключения Снейка закончатся. В ответ зал смеялся минуты три. Это понятно. Все свои, все в теме. Знают, сколько раз Кодзима заявлял ровно то же самое.

Второй раз геймдизайнер выступал уже на пресс-конференции Konami. Там Хидео Кодзима был очень злой, нервный и, вопреки обыкновению, говорил по-английски сам, без переводчика. Он сказал, что все его друзья отговаривали его от поездки на E3. Дескать, «никого из наших там не будет, выставка умерла, забудь о ней». Но он сам был на всех E3 с 1995 года, презентация новых трейлеров MGS на E3 стала для него и его команды традицией, поэтому он вопреки всем приехал и привез-таки новый трейлер. И еще он надеется, что в следующем году с E3 «все будет в порядке», что бы это ни значило.

После этого публике предложили расходиться. Сначала никто не поверил – думали, это шутка, и сейчас Konami продолжит мероприятие. Но потом нас настойчиво попросили освободить помещение. Сложно сказать, почему так вышло – есть мнение, что Konami (равно как и другие японские издательства) недовольна нынешним форматом E3, и решила это продемонстрировать посетителям.



## THQ

Самая веселая и зрелищная пресс-конференция вышла у THQ. Wii-версию Raw vs. Smackdown 2008 представляла чемпионка США по реслингу (по версии WWE) на пару с еще одной красоткой. Прямо на сцене они устроили показательный матч, размахивая Wiimote. Рефери даже пришлось их утихомирить, чтобы девушки ненароком не разбили плазменный телевизор.

THQ в этом году чувствует себя великолепно, ее топ-менеджеры уместно шутили на сцене и явно были горды тем, что делают. Действительно, у THQ есть что показать по всем направлениям. Из игр по мотивам кино – Cars: Mater-National и Ratatouille. Из экшенов от третьего лица а-ля God of War и Devil May Cry – Conan. Сразу хочу уточнить: этот «Конан» – однопользовательская игра, и не надо путать ее с Age of Conan: Hyborian Adventures от Eidos.

Как говорят в THQ, сейчас каждая приличная компания разрабатывает хотя бы три военных симулятора одновременно, но у THQ он пока один – Frontlines: Fuel of War. Игра была впервые представлена еще на прошлогодней E3 и является вариацией на тему Battlefield со злободневным сюжетом (Запад воюет с Россией за нефть). Что касается оставшихся симуляторов, THQ обещает наверстать упущенное и через год выдать еще шесть штук. Может быть, шутка, может – нет.

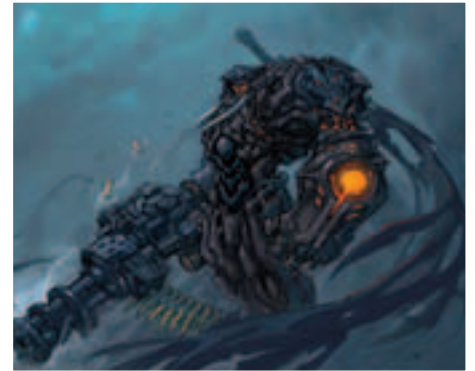
Не так уж давно стартовавший сериал Destroy All Humans! в скором времени обзаведется сразу двумя продолжениями. Destroy All Humans! Path of the Furors выйдет на PlayStation 3 и Xbox 360, Destroy All Humans! Big Willy Unleashed – на PS2, Wii и PSP, причем основной будет версия для Wii. Версия для Xbox 360 выглядит слабовато по меркам консолей нового поколения, но в остальном просто великолепно. В сериале впервые появятся полноценные воздушные бои, а также, кхм-кхм, инопланетяне-буддисты.

Любая приличная компания должна иметь в разработке несколько автосимуляторов, и у THQ есть что показать публике: Juiced 2: Hot Import Nights, Stuntman: Ignition, MotoGP'07 и MX vs. ATV Untamed выглядят более чем прекрасно и способны легко затмить тот же Motorstorm.

Что касается оригинальных игр и Nintendo Wii, этот сектор в THQ прикрывает de Blob. Достаточно странный проект – цветной шарик катается по черно-белому городу и возвращает в него жизнь. Выглядит любопытно, но есть ощущение, что персонажей, мир и идею авторы придумали, а геймплей – пока нет.

Тему God of War, помимо Конана, развивает боевик Darksiders. Главный его герой – Война, один из четырех Всадников Апокалипсиса, по каким-то причинам потерявший почти все свои способности. Сценарий для игры пишет известный комиксист Джо Мадурейра (Joe Madureira).

В финале THQ вернулась к теме зрелищных боев без правил с очередной игрой сериала UFC. Нокаут.

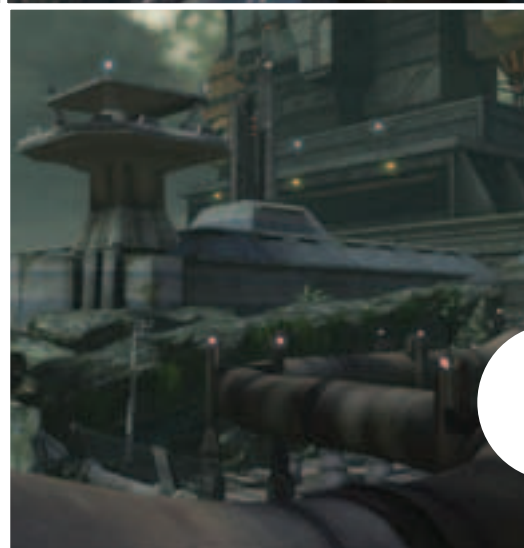


## Ubisoft

Крупнейшее европейское издательство выступило на E3 довольно вяло, что неудивительно – в мае компания провела собственную мини-выставку UbiDays, где и анонсировала новые игры. А повторять те же слова дважды как-то скучно. На пресс-конференции Ubisoft поделилась планами о развитии сериала Petz, к которому вскоре добавится игра Dolphinz. Все, кто давно хотел купить себе дельфиненку, должны быть счастливы, правда? Имитатор гитары для DS под названием Jam Sessions пресса восприняла тоже сдержанно – все помнят, чем закончилась история с Electropunkton.

В остальном все было довольно традиционно – трейлеры Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, Rayman Raving Rabbids 2 и Tom Clancy's Endwar. Бурю восторгов вызвал ролик игры по мотивам The Lost. Она была анонсирована давным-давно, но Ubisoft хранила молчание, и казалось, что проект давным-давно отменен. Несколько более подробной презентации удостоился военный симулятор Brother's in Arms: Hell's Highway – прессе рассказали, как действует индикатор риска для засевших в укрытии бойцов. На этой E3 чуть ли не каждая компания сочла нужным заявить какой-нибудь эксклюзив для Wii. В случае Ubisoft это – Nitrobike, ничем не примечательный мотосимулятор с управлением, заточенным под Wiimote. На всякий случай компания подтвердила, что Haze остается эксклюзивом для PS3, и продемонстрировала не слишком убедительный ролик.

Главным блюдом пресс-конференции была демонстрация рабочей версии Assassin's Creed, которую представляла продюсер, Джейд Рэймонд. Все было честно – настоящий игровой уровень, элементы интерфейса, живые враги. Джейд рассказала, что в Assassin's Creed главное – подкрасться незаметно, ударить, а затем скрыться. Впрочем, об этом мы и так догадывались. У Assassin's Creed есть одна проблема – ее уже давно хочется не изучать по демоверсиям, а купить и пройти до конца.



## Disney Interactive

Обычно компания Disney мало ассоциируется с играми. Понятное дело, что на GBA постоянно выходят какие-то дешевые поделки по мотивам диснеевских мультфильмов, но вряд ли это интересно более-менее серьезным геймерам.

Однако пресс-конференция была собрана не просто так. Например, Уоррен Спектор (известный по Wing Commander, Ultima и Deus Ex) сообщил, что его новая студия Junction Point Studios будет работать над новым проектом для Disney. Ни названия, ни даже жанра пресса так и не узнала, но вряд ли это очередная проходная игра по мотивам мультфильма.

Второе важное заявление – анонс нового сетевого сервиса под названием «D gamer». Это что-то вроде Xbox Live, но рассчитано специально на фанатов диснеевских мультфильмов. С помощью сервиса можно будет общаться с партнерами по играм, создавать аватары и обмениваться виртуальными подарками. Первая игра, поддерживающая его, – The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, очередная часть «Хроник Нарнии», которая приурочена к одноименному фильму.

Главная «обычная» игра от Disney – свежая часть шутера Turok. Она выйдет уже в феврале следующего года и посвящена приключениям Джозефа Турка на планете динозавров. Особой цензуре игра не подверглась – рептилии охотно пожирают людей, и на детское развлечение новый Turok никак не похож.

В остальном все было достаточно предсказуемо: Hannah Montana: Music Jam и High School Musical: Sing It – музыкально-развлекательные игры по мотивам диснеевских телешоу. К счастью, их было не так много, и журналисты не сломали себе челюсти, зевая от скуки. Будем надеяться, что через год к «Турку» Disney Interactive добавит еще пару-тройку высокобюджетных проектов и заставит конкурентов как следует понервничать.



## Take-Two

Как известно, в последние месяцы Take-Two перенесла несколько потрясений. Сначала со скандалом сменилось руководство компании, а затем цензоры фактически запретили Manhunt 2. Take-Two относится к самым богатым издательствам, однако львиную долю дохода приносит сериал Grand Theft Auto. Take-Two хочет изменить это положение, но пока, увы, не очень-то получается. Помочь в этом Take-Two взялся Сид Мейер, представивший на пресс-конференции Sid Meier's Civilization Revolution. Что показательно, она выходит на PS3, Xbox 360, Wii и DS, но не на PSP и не на PC! Сид Мейер пообещал, что Цивилепедию можно будет читать в онлайн, рассказал пару слов о новой механике и сообщил, что можно будет победить, вовсе не ввязываясь в войны. Но в целом, похоже, это все та же старая добрая «Цивилизация».

Другая важная часть линейки Take-Two – спортивные игры, выходящие под лейблом 2K Sports. Так как на пресс-конференции собралась преимущественно американская пресса, ей продемонстрировали геймплей All-Pro Football 2K8 – симулятора американского футбола. Впрочем, как и в случае с EA, только десять фанатов могут четко сказать, чем новая часть отличается от старой. К тому же, пользователи уже много лет голосуют долларом за игры от EA, и непонятно, почему это должно быть не так в этом году. Более всего публике интересен был боевик Bioshock. Прекрасная графика, завораживающий мир, умелая постановка сюжетных роликов – настоящий приключенческий боевик нового поколения. Жаль, что всего лишь один в линейке Take-Two.

Ну и, наконец, главное блюдо – Grand Theft Auto IV. Вдобавок к двум давно знакомым всем трейлерам разработчики запустили демоверсию и показали, как виртуальный Нико бродит по Либерти-сити, садится в роскошную тачку и катается по городу. Вполне достойная графика – особенно если учесть размеры игрового мира и свободу действий. Впрочем, других отличий от старых GTA пока не видно. GTA IV выходит в октябре этого года на PlayStation 3 и Xbox 360 (PC-версия пока не заявлена вовсе). Думаю, не нужно ходить к гадалке, чтобы понять, на чем Take-Two озолотится в 2007-2008 финансовом году.



## Игры из ангара

Легко заметить, что немало крупных компаний – в основном, японских – не проводили собственные пресс-конференции, ограничившись обычной экспозицией в ангаре и апартаментами в отеле для встреч с журналистами. Среди них – Namco Bandai, Capcom, Sega и Square Enix. Дело в том, что компании попросту не привезли на выставку ничего такого, ради чего стоило устраивать пресс-конференцию. Японские издательства находятся в особенно невыгодном положении – через пару месяцев пройдет Токио Game Show, и вполне логично готовить демoversии игр к своей собственной выставке. К тому же, в августе пройдет Games Convention в Лейпциге, и там тоже надо что-то показывать. Так что лишь через пару месяцев мы сможем рассказать вам, чем же живет эта часть индустрии.

Пока же Namco Bandai прячет от журналистов Soul Calibur IV и Soul Calibur Legends, Capcom в очередной раз дает возможность поиграть в Devil May Cry 4, Atlus хвастается Persona 3, NCsoft – Tabula Rasa, а Square Enix раздает интервью о Final Fantasy XII: Revenant Wings, новой части Final Fantasy: Crystal Chronicles для DS и очередном дополнении к Final Fantasy XI. Sega окончательно превращается в наполовину «пищинное» игровое издательство по образцу Activision и EA, но тем не менее показала Nights: Journey of Dreams. Правда, пока без Wii-управления. Игра уже есть, а как к ней приспособить Wiimote – пока неясно.

Из российских компаний в этом году на E3 приехали лишь «1С», «Акелла» с Postal 3 и GSC Gaming World с приквелом S.T.A.L.K.E.R.

Более подробно о планах всех компаний и показанных ими играх вы сможете прочитать в разделе «В разработке» в этом и грядущих номерах «Страны Игр».



## Питер Мур – прессе

### О пресс-конференции Microsoft

Мне показалось, что пресса была разочарована. Не было ни очередных татуировок, ни анонса Metal Gear Solid для Xbox 360. В этом году мы приняли решение сфокусироваться исключительно на ближайших рождественских релизах и ничего не рассказывали о планах на 2008-2009 годы и будущем индустрии. Увы, сейчас это было бы неуместно. В праздничный период все три консоли должны представить публике, что у них за душой, и в первую очередь это игры. И на пресс-конференции мы выложили карты на стол.

### О жизни после Halo 3 и GTA IV

Too Human, Alan Wake, Halo Wars, Fable 2, Banjo Kazooie. Пять эксклюзивов от внутренних команд, которые выйдут в 2008 году.

### О пресс-конференциях Sony и Nintendo

У Nintendo все прошло традиционно: Регжи, Ивата-сан, Миямото-сан. Что касается Sony, их эксперимент с вещанием из Ноте любопытен, но я не уверен, что мне понравилось. Мне все это показалось натянутым.

### О тайных дефектах Xbox 360

Нет какой-то одной-единственной причины, по которой приставки выходят из строя. Есть целый комплекс проблем. Понадобилось 12-14 месяцев наблюдений за людьми, которые активно используют консоль, чтобы обнаружить тенденции к поломке. Они возникают при очень специфичных условиях, и мне не хотелось бы вдаваться в технические подробности. Мне бы хотелось, чтобы геймеры рассуждали так: если появилась проблема с Xbox 360 – ее решит Microsoft.

### О Стране восходящего солнца

В Японии нельзя все измерять огнями только продажами железа. Это всего лишь малая часть очень сложных отношений между Microsoft и местными компаниями. В этой стране главное – уважение, достоинство и умение сохранять лицо при любых обстоятельствах. Конечно, очень просто заявить: «Да-да, мы понимаем, что вести бизнес в Японии невозможно – местные геймеры не любят американцев, они слишком преданы японским компаниям, им не нравятся иностранные игры». Кому нужны эти жалкие извинения? Пусть даже мы продаем 3 тыс. консолей в негелю – ну и что? Важно, что мы там есть. Просто сам факт присутствия на рынке. Ведь Япония – колыбель нашей индустрии. Немало лучших игр производится там до сих пор. Мы собираемся представлять интересы многих японских издателей в Европе. Мы очень уважаем этих людей, а они уважают нас. Им нравится то, что мы не боимся трудностей и не сдаемся. И благодаря этому у нас и у вас есть игры вроде Lost Odyssey.

**ЧТО ЗНАЕМ?**

В африканской пустыне укрыт город Аль Хали, где сошлись прошлое и будущее, а в мир явилось зло. Для спасения человечества выслан спецотряд «Иерихон».

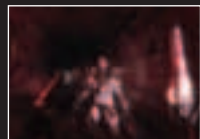
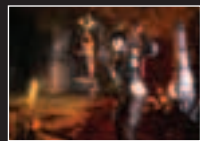
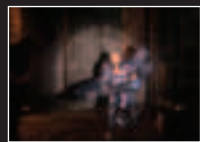
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Хорошей интриги, созданной именитым мастером ужасов, ярких спецэффектов и зрелищных видеовставок.



# Clive Barker's Jericho

ПЛАТФОРМЫ: РС, XBOX 360, PS3 | КОГДА: В КОНЦЕ 2007 ГОДА





«...главная надежда российского  
шутеростроения...»  
Игромания. Июль-2007

«Проклятие над российскими  
разработчиками снято...»,  
ЛКИ. Июль-2007



# ИСХОД С ЗЕМЛИ

- Динамичный и непредсказуемый сюжет
- Разнообразные локации и игровые персонажи двух планет
- Прекрасные визуальные эффекты
- Реалистичная физика и транспортные средства

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





**ЧТО ЗНАЕМ?**

Лучшая ролевая игра E3, созданная с участием корифеев жанра. Битвы между демонами и людьми при помощи магии и науки.

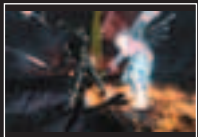
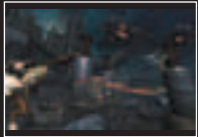
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Хорошего баланса, интересного геймплея, новейших графических эффектов.



# Hellgate London

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: В ОКТЯБРЕ 2007 ГОДА



# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1C МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам заказов, возврата  
и условий покупки  
в сети 1СМультимедиа  
обращайтесь в фирму 1С:  
123018, Москва, ул. 04 д.4  
Семёновская, 21  
Тел.: (800) 727-93-07,  
Факс: (800) 687-48-07  
e-mail: 1c@1c.ru, www.1c.ru

**ЗАЩИТИТЬ ЗЕМЛЮ ИЛИ  
УНИЧТОЖИТЬ ЕЁ - ВЫБОР ЗА ТОБОЙ!**



## ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

Разгром жалкую армию лоббики!



Война миров никогда еще не была такой красивой!



Защити Землю от инопланетного захватчика!



ACTIVISION





### ЧТО ЗНАЕМ?

В одиночку придется играть за бывшего наемника Кейна, а вот второму игроку все же доведется управлять психопатом Кейном. Для мультиплеера обещаны «инновационные» уровни, где смогут порезвиться восемь человек разом.

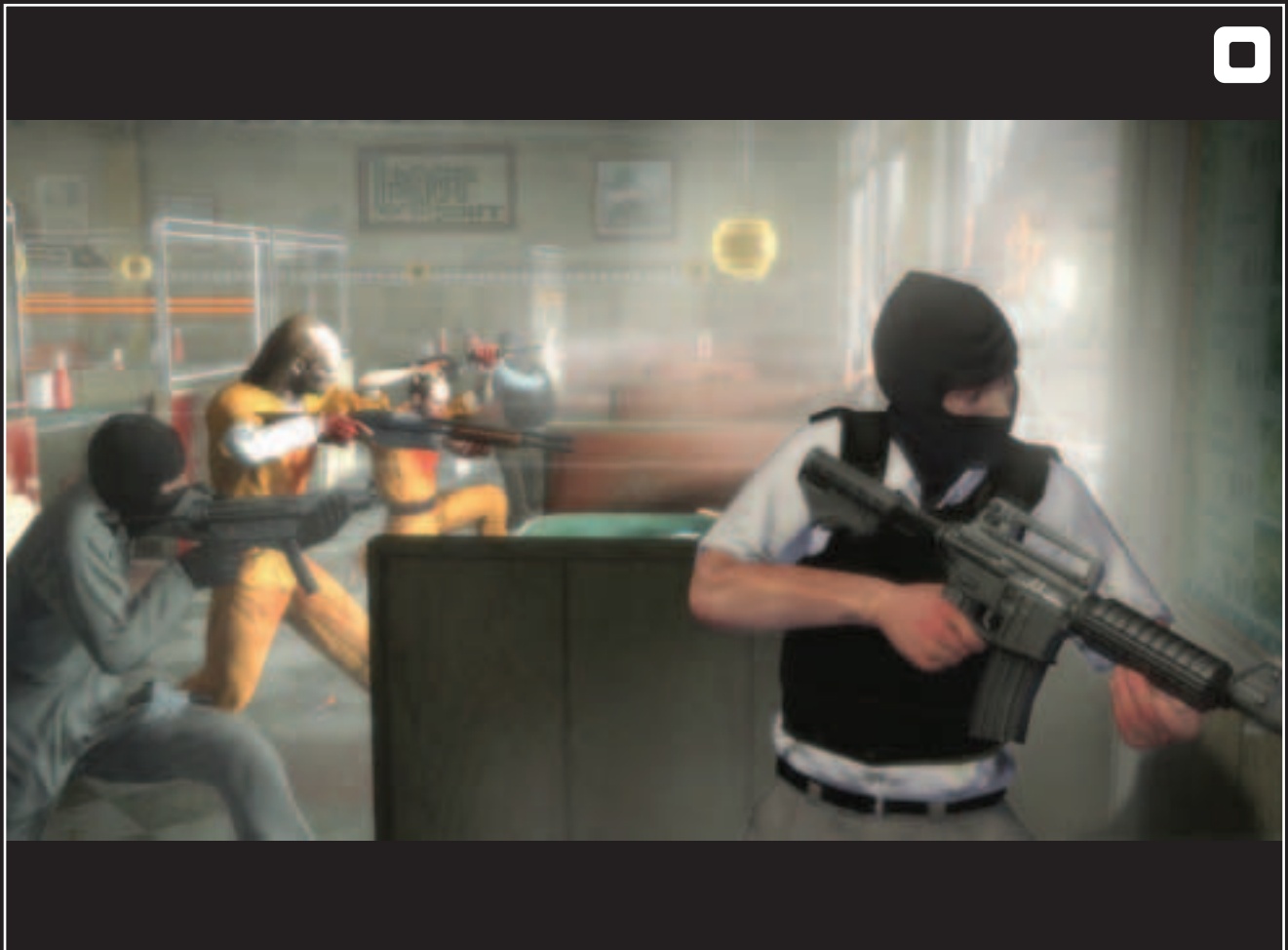
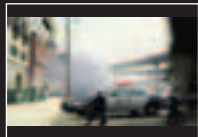
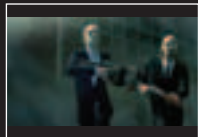
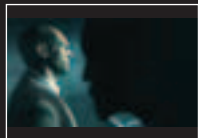
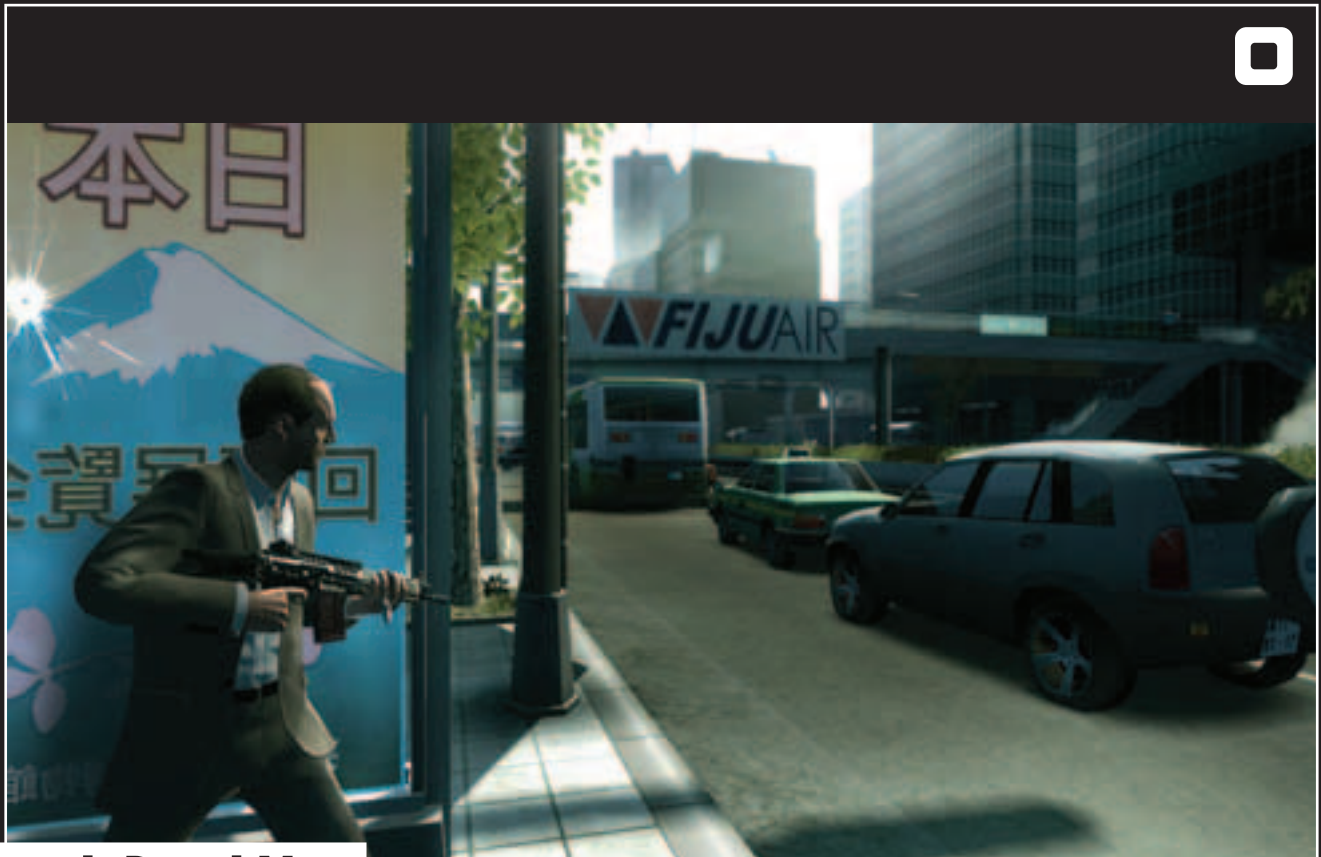
### ЧЕГО ЖДЕМ?

Удобной системы тактического управления командой подчиненных, хорошей графики, откровений в мультиплеере.



## Kane & Lynch Dead Men

ПЛАТФОРМЫ: X360, PC, PS3 | КОГДА: В КОНЦЕ 2007 ГОДА



# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

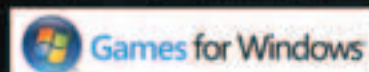
По вопросам рекламы, заказов  
и услуг обратитесь  
к сети «1С:Мультимедиа»  
адресовать в фирму «1С»  
125018, Москва, ул. 04 д.4  
Саломовская, 21  
Тел.: +7(495) 721-93-07,  
Факс: +7(495) 687-48-07  
e-mail: info@1c.ru, www.1c.ru



«Неповторимая динамика,  
выдержанная атмосфера,  
безумное число тонкостей  
и нюансов - это очень  
особенный, ни на что  
не похожий шутер».

«Игромания»

## BIOSHOCK



ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР

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

<http://bioshockgame.com/>

РЕКЛАМА



**ЧТО ЗНАЕМ?**

MGS3: Subsistence была пробой пера. Сетевой режим четвертой части станет, похоже, совершенно отдельной игрой. Это и есть Metal Gear Online.

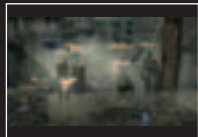
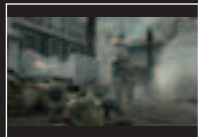
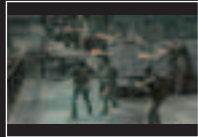
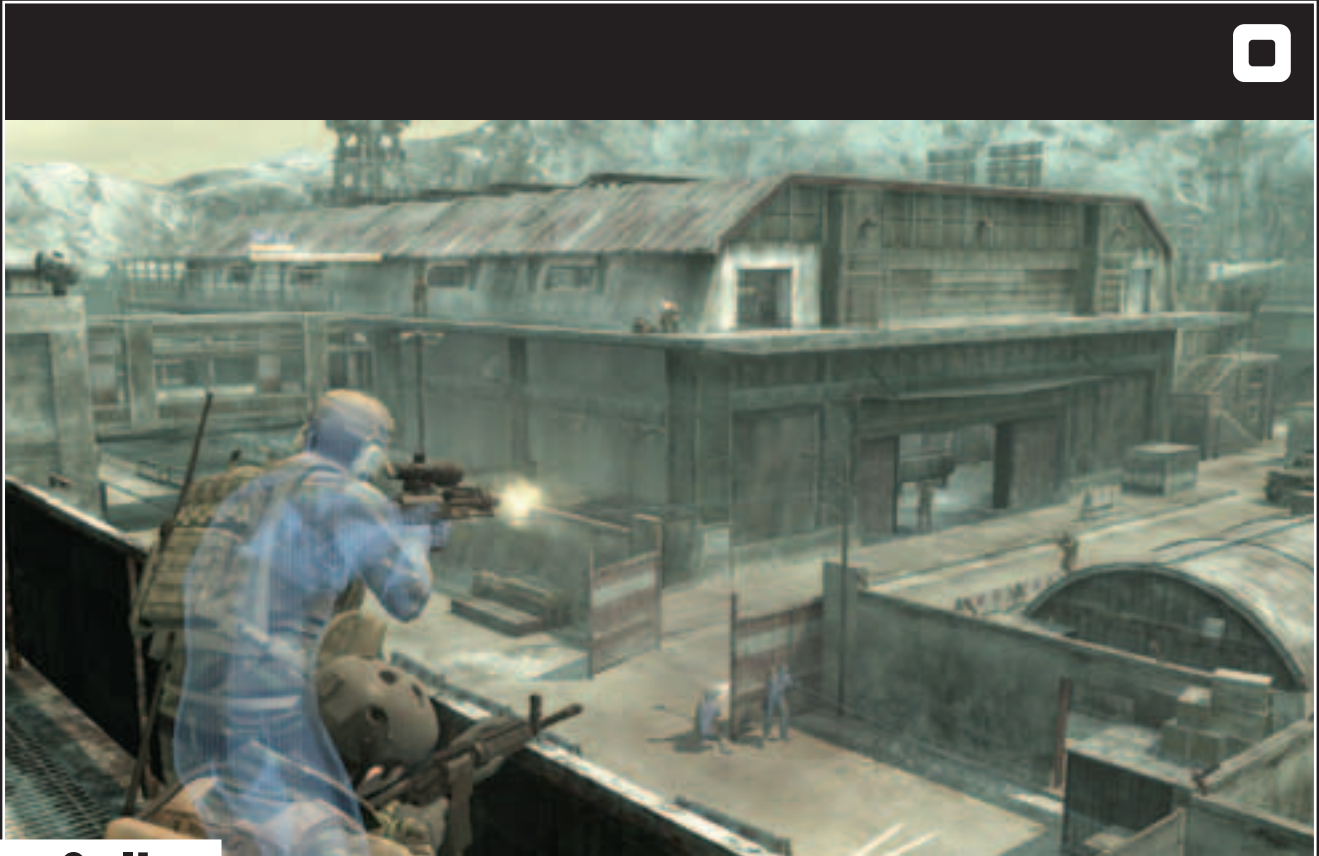
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Ковзима обещает, что эта версия MGO будет больше похожа на игру в прятки, чем Subsistence, а мы готовы покупать MGS4 два раза: первый раз одиночную, второй раз – сетевую.



# Metal Gear Online

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: В КОНЦЕ 2007 ГОДА



# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ МУЛЬТИМЕДИА

Поиск новых талантов ведется  
в игровой индустрии  
и в сфере IT-Мультимедиа  
информатика и дизайн (1С)  
125080, Москва, ул. БФ,  
ул. Соловьевская, 21,  
Тел.: (495) 737-82-87,  
Факс: (495) 601-44-87  
http://www.1c.ru, info.1c@nvc.ru

ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

## НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



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

© 2007 ЗАО "1С" и его дочерние организации  
ИГР. РАЗРАБОТКА КОМПАНИЕЙ ARISE.  
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRAHX PRODUCTIONS  
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004

Реклама

ARISE

KRAHX  
PRODUCTIONS





**ЧТО ЗНАЕМ?**

Action-adventure (но, скорее всего, beat'em up) во вселенной Soul Calibur, использующий нунчаку и пульт для выполнения ударов и комбо. Подтверждено присутствие Таки, Зигфрида, Айви, Мицуруги, Ассасина, Лизаргмена, Найтмера и Астарота.

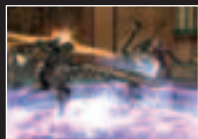
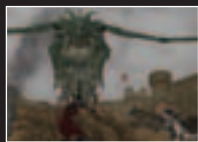
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Отзывчивого управления, грамотной реализации виртуального фехтования, продолжительного одиночного режима и сбалансированного мультиплеера.



# Soul Calibur Legends

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: В КОНЦЕ 2007 ГОДА





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
**1С** МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам доставки дисков  
и другой работы  
в сети «1С» Мультимедиа  
обращайтесь в форму «1С»  
123026, Москва, ул. 8А,  
ул. Серафимовская, 21,  
Тел.: (800) 727-82-82,  
Факс: (495) 661-44-01  
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

# ОНИБАЭЙД



Реклама



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





### ЧТО ЗНАЕМ?

Сражения с динозаврами отныне не самоцель, а всего лишь средство. Здоровенные звероящеры здесь третья сила: могут закусить как вами, так и вашими не-другами.

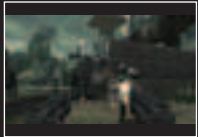
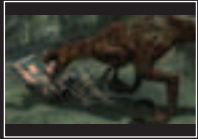
### ЧЕГО ЖДЕМ?

Классной графики, жестоких убийств и уймы возможностей натравить злобных зубастых тварей на назойливых врагов.



## Turok

ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: В НАЧАЛЕ 2007 ГОДА



# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам доставки игр  
и другой работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в форму «1С»  
123008, Москва, ул. 5А,  
ул. Серафимовская, 21,  
Тел.: (800) 727-80-87,  
Факс: (495) 661-44-07  
1c@1c.ru, http://games.1c.ru

## XIII ВЕК Слава или смерть



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.  
© 2007 Unicorn Games. Все права защищены.

Реклама



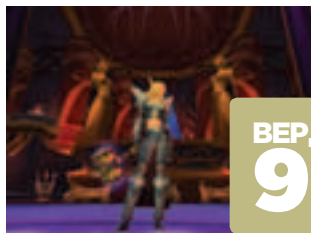
# Гид покупателя: Игры

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

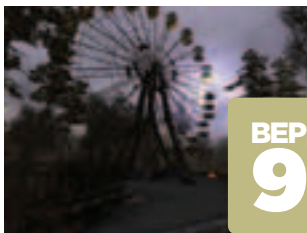


**ВЕРДИКТ**  
**9.5**

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

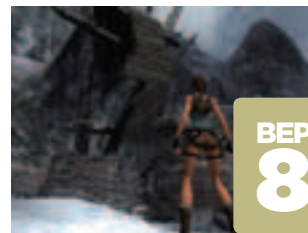


**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

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, переленные 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	Overlord	PC, Xbox 360	role-playing, tactical	Ашот Ахвердян	№16(241)
10	Адреналин 2: Час пик	PC	racing, arcade	Сергей Цилюрик	№16(241)

## ПРИСТАВКИ

### God of War II

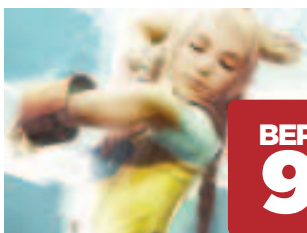


**ВЕРДИКТ**  
**9.5**

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 Арина Паллада сменила милость гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

**ПЛАТФОРМА:**  
PlayStation 2  
**ЖАНР:**  
action-adventure  
**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
SCEE  
**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. Ветра 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	Colin McRae: DiRT	Xbox 360	racing	Александр Устинов	№14(239)
9	Virtua Fighter V	PS3	fighting, 3D	Игорь Сонин, Александр Устинов	№08(233)
10	The Darkness	Xbox 360, PS3	shooter, first-person/adventure	Red Cat, Александр Устинов	№16(241)

## Гид покупателя: Железо

КОМПЛЕКТУЮЩИЕ ДЛЯ ПК, КОНСОЛИ И АКСЕССУАРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ГЕЙМЕРАМ-НОВИЧКАМ О ЛУЧШЕМ «ЖЕЛЕЗЕ» ДЛЯ ИГР. ОНО ВАМ ПОНАДОБИТСЯ, ЧТОБЫ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ ВСЕ ХИТЫ, О КОТОРЫХ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СТРАНИЦАХ «СИ». В СЛУЧАЕ С РС-ПРОЕКТАМИ ПОНАДОБЯТСЯ ХОРОШАЯ ВИДЕОКАРТА И ДРУГИЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ. А ЧТОБЫ ЗАПУСТИТЬ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2 ИЛИ XBOX 360, НУЖНО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩУЮ ПРИСТАВКУ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ИГР, ЗДЕСЬ НЕТ ХИТ-ПАРАДА ЛУЧШИХ ПОКУПОК. ВМЕСТО ЭТОГО КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ОБ ОДНОМ РЕКОМЕНДУЕМОМ НАМИ УСТРОЙСТВЕ ДЛЯ РС-ИГР И ОДНОМ – ДЛЯ ПРИСТАВОЧНЫХ ИГР.

PC

### ДОСТУПНОЕ КАЧЕСТВО

Флагманские модели видеокарт ATI, без всякого сомнения, хороши, но по карману не каждому геймеру. Именно поэтому существуют куда более доступные варианты, в которых найден компромисс между производительностью и розничной стоимостью. В качестве примера можно взять два новых семейства видеокарт от ASUS – EAH2600 и EAH2400. В их основе лежат графические процессоры (технология производства: 65 нм) Radeon HD 2600 и HD 2400 с полной и безоговорочной поддержкой технологий DirectX 10. В каждом семействе есть по две модификации: XT и PRO. Первая отличается большими частотами ядра и памяти. В линейке EAH2600 есть также модель XT D4 – ключевая особенность этой видеокарты заключается в 256 Мбайт памяти DDR4 (!). Ее номинальная частота 2,2 ГГц против 1,4 ГГц у простой XT с DDR3. Новинки оборудованы доработанной системой охлаждения. Теперь площадь рассеивания тепла увеличена на 25%, благодаря этому достигается понижение температуры графического процессора на 20 градусов (EAH2600PRO/HTDP/256M) или 10 градусов (EAH2600XT) по сравнению со стандартными решениями. Стоимость EAH2600 и EAH2400 будет варьироваться от \$60 до \$150 в зависимости от конкретной модели.



КОНСОЛИ

### PLAYSTATION 3

Приставка поступила в продажу в США и Японии в ноябре 2007 года, с весны 2007 появилась в России и в Европе. Это домашняя игровая система седьмого поколения, прямой конкурент Xbox 360 и Nintendo Wii. На данный момент она занимает третье место по продажам в целом в мире, хотя и обгоняет Xbox 360 в Японии. Всего продано около 3.5 млн. систем. Основной носитель информации – диски формата Blu-ray Disc, однако приставка поддерживает также SACDs, DVD и CD. Для игр и фильмов на Blu-ray приставка PlayStation 3 выводит графику высокого разрешения – вплоть до 1080p. После обновления прошивки приставка умеет также преобразовывать видеосигнал для обычных DVD, а также игр для PlayStation и PlayStation 2 в стандарт HDTV (чтобы избежать эффекта пикселизации). Изначально существовали две модели приставки – с винчестером на 20 Гбайт и 60 Гбайт; от первой постепенно отказались. Сейчас в США появилась новая – с винчестером на 80 Гбайт.

К настоящему моменту лучшие игры для приставки – шутер Resistance: Fall of Man, гонки MotorStorm и файтинг Virtua Fighter 5. Самые ожидаемые игры этой осени – Heavenly Sword, Uncharted: Drake's Fortune, Haze, Unreal Tournament 3, Gran Turismo 5 Prologue, SOCOM: Confrontation, Folklore, Assassin's Creed, GTA IV, BioShock. Кроме того, только на PlayStation 3 выйдут такие суперхиты, как Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Tekken 6 и Final Fantasy XIII. Считается, что PlayStation 3 – самая мощная игровая система на рынке, однако субъективно графика в проектах для PS3 и Xbox 360 находится на одном уровне. С августа 2007 года в Европе доступен Starter Pack – комплект из PlayStation 3 и двух игр. Стоит он столько же, во сколько раньше обходилась одна консоль, – около 22 тыс. рублей.



# Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

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



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



**СТАТУС:**  
Стратег

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Hoshigami Remix

Странно, но ремейк Hoshigami на DS мне даже понравился. На PS опе я игру в свое время разгромил за зануство и завышенную сложность (перед каждой новой сюжетной битвой нужно было ходить на тренировку и тупо прокачивать на несколько уровней своих персонажей). Теперь экспсы, полученной на нормально сыгранной сюжетной битве, вполне хватает на то, чтобы игри на следующую сразу, а не после часа тренировки. Зануство, правда, никуда не делось.

**Александр Трионов**  
operfl@gameland.ru

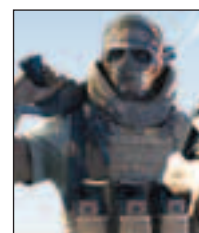


**СТАТУС:**  
Эпигон

**СЕЙЧАС ЧИТАЕТ:**  
24 вида горы Фудзи кисти Хокусая

PSP благополучно отгана в подарок. Играть дома при наличии PC – глупо, да и некогда, а звание портативной консоль оправдывает с трудом. Слишком большая, в карман не положишь, держать нао обеими руками, да и игры по большому счету такие, что нельзя спокойно прерваться, доехав до нужной станции или пересаживаясь на другую ветку в метро, – попробуй, скажем, завершить гонку в таких условиях. Наверное, пора попробовать DS.

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

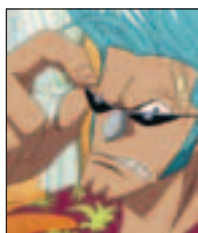


**СТАТУС:**  
Оружие Провигения

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Bomberman Live Mario Party 8

Загумался: а во что играть ближайшей осенью? Бюджет ли вот что-то такое, чтобы прямо ах, как жгу? Что ж, упорядочиваем мысли: хочу Umbrella Chronicles, хочу Orochi Warriors, верю в Jericho и в Party Animals. Но две Главные Игры Осени – беспорны: Army of Two и Bladestorm: The Hundred Years' War. И черт с ним, со всем остальным, если эти два куска потенциального удовольствия будут так же хороши, как это представляется сегодня. Аминь.

**Игорь Сонин**  
sonin@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Спецкорреспондент

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Ace Combat 6: Fires of Liberation Counter-Strike: Source

Забрал Xbox 360 из ремонта. Консоль заняла положенное место и вновь светит зеленым кольцом жизни. Из пропущенных гемверсий более всего впечатлил Ace Combat 6. Никогда в жизни не увлекался авиасимуляторами, а здесь красота такая, что хочется умчаться с воздушного поля боя и любоваться солнечными бликами на фюзеляже. Ну и прочие новости: материал про яой написан; готовлю спец о поломках Xbox 360.

**Денис «SpaceMan» Никишин**  
spaceman@gameland.ru

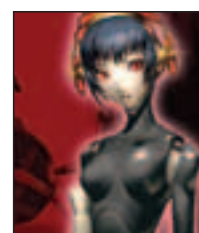


**СТАТУС:**  
Директор всех ниндзей

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
The Darkness

На свежкупленном ноутбуке оказалась прегустановленной Windows Vista. Из всех новых примочек мне показалась забавной только одна – та, что крутит картинки из указанной папки в маленьком окошке на рабочем столе. Закинув на ноут несколько сот метров хентайного арта, я почувствовал, что Билл Гейтс не зря ест свой хлеб с икрой. Сестре прибулда тоже пришла по вкусу, только крутит она иллюстрации из папки с язем...

**Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Демонический редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Sword of the New World: Granada Espada

Ошибка при печати альбома с иллюстрациями, и вот Persona 3 доберется до американских магазинов не 24 июля, а только 14 августа. Очень приятно, что Atlus так заботится о качестве релизов, но и немного обидно: сейчас я рассчитывала уже всю коллекционировать Персон и налаживать отношения с одноклассниками в презказанной игре. Остается утешать себя, что три недели – это все же не полгода, например.

**Марина Петрашко**  
bagheera@gameland.ru



**СТАТУС:**  
В ремонте

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
майлера-штукатура

Согласитесь, пережить ремонт – то еще приключение. Однако со времен Sokoban'a люди рабочих профессий не появлялись в играх за своим основным занятием. Марио не в счет – он все больше прыгает и не поставил в своей игри жизни ни одного приличного унитаза. Может быть, любовь к стихийному ремонту – чисто русское изобретение? Как «Тетрис». Я вот дууаю, а может на Wii и эта тема получит свое разВитие?

**Сергей Цилюрик**  
td@gameland.ru

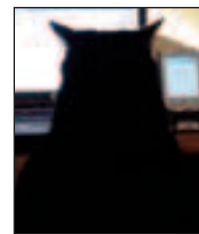


**СТАТУС:**  
Суперманчкин

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Dead Rising «Манчкин»

Имея под рукой пачку всегда готовых составить компанию энтузиастов, грех не увлечься всевозможными настольными играми (особенно в свете того, что столь ожидаемая Mario Party 8 оказалась из рук вон негодной). Из всего перепробованного в фаворитах остается «Манчкин» – юморная карточная RPG, посвященная прокачке и подставам. Жаль, что в России, суя по всему, так и не выйдут многочисленные к ней дополнения.

**Red Cat**  
chaosman@rambler.ru



**СТАТУС:**  
Вернулся домой

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
работу

Отпуск вбуг вернул из небытия PSP, на которую я почти махнул рукой. Вспомнилось, что консоль не только игри играет, но и музыку, и видео, и даже фотки показывает. В Москве это ни к чему: гля музыки есть iPod, гля видео и фоток – ПК. Но iPod был временно оставлен из-за нежелания покупать сетевое зарядное устройство, а брать в отпуск комп – лучший способ этого самого отпуска себя лишиться. Так что PSP оказалась единственным универсальным выбором.

# Глюк'Оза®

## ЗУБАСТАЯ ФЕРМА

# СВИНСТВУ. БОИ!



© 2007 ООО «ТК Монолит». Все права защищены. © 2007 GFI. All rights reserved. © 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/.

РЕКЛАМА



**Сергей «TD» Цилюрик**  
td@gameland.ru

**ДАЕШЬ РЕАЛИЗМ!**

**СМЕНА ПОКОЛЕНИЙ КОНСОЛЕЙ – ДЕЛО СЕРЬЕЗНОЕ. РАЗ ЗА РАЗОМ ОНА РОЖДАЕТ ОДИН И ТОТ ЖЕ ВОПРОС: «ЧТО НОВОГО?». В СЛУЧАЕ С ПЯТЫМ ПОКОЛЕНИЕМ ВСЕ ОЧЕВИДНО – ПЕРЕХОД ИЗ 2D В 3D, СОВПАВШИЙ С ПЕРЕХОДОМ НА ОПТИЧЕСКИЕ НОСИТЕЛИ, ОТКРЫВШИМ ДОРОГУ КАЧЕСТВЕННЫМ ВИДЕОРОЛИКАМ, БЫЛ ГРАНДИОЗЕН. ШЕСТОЕ ПОДНЯЛО 3D НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ. ЧЕГО ЖЕ ЖДАТЬ ОТ СЕДЬМОГО?**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

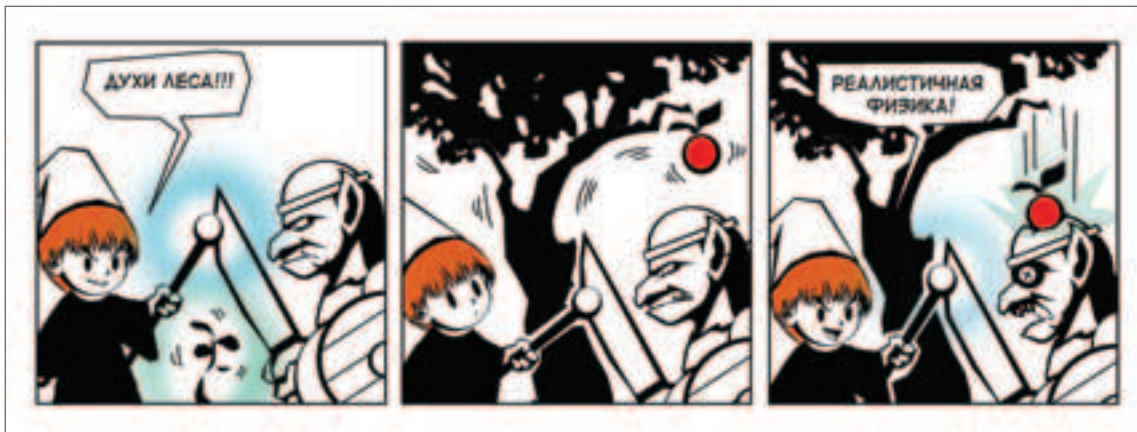


**Ф**изики. Пора бы уже. Качество звукового оформления в играх выросло словно на дрожжах, за какую-то декаду перекрыв дистанцию между убогим MIDI-звучанием и пятиканальным аудио. Огромное число полигонов на моделях, крайне четкие текстуры, реалистичное освещение, всевозможные эффекты и шейдеры – все это стало для всех нас уже привычным. При этом окружающая среда в играх по-прежнему остается до неприличия статичной, а интерактивность сводится к редким разрушаемыми объектам да скриптам, призванным ее симитировать. За примерами далеко ходить не надо. Gears of War, самый расхваленный шутер, являет собой лишь набор унылых серо-коричневых коридоров. Вялая ragdoll-анимация трупов – все, что хоть как-то напоминает физику в «Шестернях войны». И на простой вопрос: «а можно ли было подобное сделать на предыдущем поколении консолей?» ответ очевиден – да. Gears of War – не прорыв. Равно как и Lost Planet, и Resistance, и что угодно, за исключением, разве что, Dead Rising. Не только из-за количества зомби – из-за достойной интерактивности, которой так не хватает практически всем современным играм. Первой ласточкой «физикоцентрического» построения геймплея был, пожалуй, шутер Trespasser. Утянутый на дно своими многочисленными недочетами, он так и не смог оказать серьезного влияния на индустрию и был незаслуженно забыт. Зато Half-Life 2 попросту не мог пройти незамеченным – и физика в нем играла чуть ли не главенствующую роль. Скажите честно, неужели Рэйвенхольм вас не впечатлил? Лично я после его прохождения был абсолютно уверен, что Resident Evil 4 (в то время в очередной раз переживший перенос даты выхода) выйдет мертворожденным, не будет способен тягаться с той интерактивностью, что была в Half-Life 2.

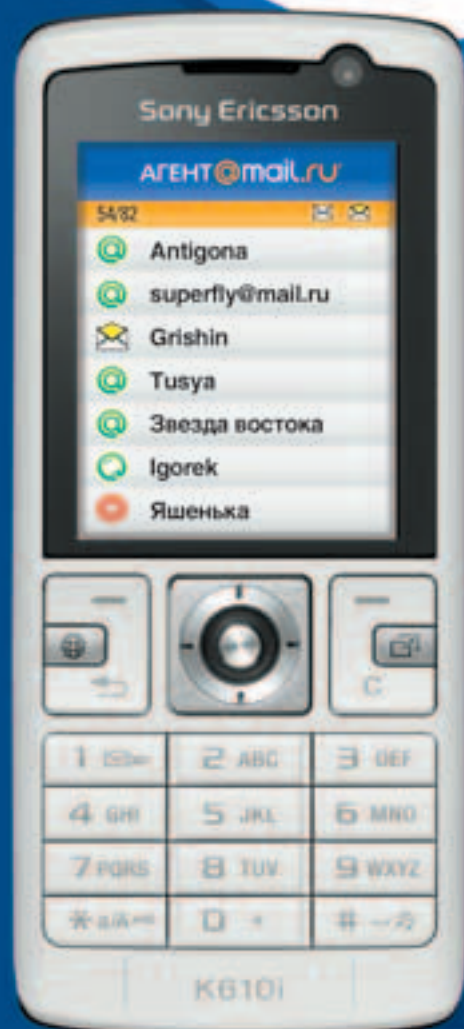
В итоге RE4 оказалась все же отличной игрой, хоть и пошедшей по иному пути, а вот лучшим боевиком про зомби стал уже упомянутый в этой колонке Dead Rising от той же Сарсом – как раз благодаря очень «живому» окружению. Второй пример после Dead Rising, который я хочу привести в пику «статичным» играм, может показаться многим несколько странным – Bullet Witch. Обаятельная чуть ли не всеми критиками, «Пулеведьма» настолько глубоко интегрировала физику в игровой процесс, что диву даешься. И, не обладая сверхтехнологичной графикой, она ухитряется быть крайне зрелищной. В этом отношении ее можно по праву назвать духовным наследником 10000 Bullets, где slo-mo сменилось магией. Именно заклинания дают повод для восторга. Когда беснующийся торнадо разворачивает крышу наглухо заколоченного ангара и выворачивает наружу его содержимое, преобразуя поле боя; когда метеоритный дождь превращает стоящий рядом небоскреб в руины – не скриптом, но по моему выбору, и в реальном времени – так, что гигантские бетонные блоки, ливнем падающие на головы врагов, могут задеть и незадачливую ведьмочку, – то-

да и понимаешь, что это – настоящий некст-ген. Сплав зрелищности и интерактивности. С повышением интерактивности увеличиваются и требования к «интеллекту» игровых персонажей. Не только главный герой должен уметь взаимодействовать с окружающей средой – противникам давно уже надлежит научиться чему-то большему, чем банальное использование преград в качестве укрытий. То же касается и союзников: в столь захваленном в этой колонке Dead Rising чудовищное поведение NPC является чуть ли не главным недостатком игры. Наконец, именно персонажи, выглядящие реалистично, но ведущие себя неестественно и абсурдно (что для нынешних игр не редкость), создают столь неприятный эффект Uncanny Valley. Каковы перспективы у игр грядущего (или уже нынешнего?) поколения? Достаточно хорошие, надо заметить. Взгляните, к примеру, на геймплейные ролики BioShock: вот и продвинутый AI, и интерактивность на высоте. Впрочем, на момент выхода этого журнала вы лично уже сможете убедиться в том, насколько BioShock отличается от обычных шутеров. Другой пример, который попробовать на зубок в

ближайшее время не удастся, – Star Wars: The Force Unleashed. Технологические демки, на которые можно сейчас полюбоваться, действительно впечатляют: в них и персонажи знают об окружающей среде и взаимодействуют с ней, и сами детали декораций ведут себя в соответствии с действиями персонажей. Остается уповать на то, что The Force Unleashed достанется грамотный геймдизайнер, который использует все функции замечательного движка игры с умом. Подытоживая: игры нового поколения должны, по крайней мере, стараться превзойти то, что было раньше. Вышеупомянутое – лишь основа, фундамент для того, чтобы сделать шаг на следующую ступень, но никак не предел. Когда игры избавятся от взрывающихся бочек и вездесущих ящиков? Когда серые коридоры перестанут быть основным элементом в дизайне уровней? Когда персонажи прекратят стучаться лбами о невидимые границы игровых миров? Может быть, не в этом, а лишь в следующем поколении консолей? К счастью, технические демки для PlayStation 3 доказывают: сделать физику реальной можно уже сейчас. За работу?







## 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](http://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**



**Игорь Сонин**  
sonin@gameland.ru

**КОЕ-ЧТО О ФИЛОСОФИИ**

**ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В НЫНЕШНЕЙ ПОП-КУЛЬТУРЕ – ТО, ЧТО АМЕРИКАНЕЦ ОХАРАКТЕРИЗОВАЛ БЫ КАК «BUZZWORD» – ШИРОКО РАСПРОСТРАНЕННЫЙ НЕОЛОГИЗМ С НЕЯСНЫМ, НО ПРИВЛЕКАТЕЛЬНЫМ ЗНАЧЕНИЕМ. ОБСУЖДЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОСТИ В ЖУРНАЛЕ О ВИДЕОИГРАХ – ДУРНОЙ ТОН, МЫ ВСЕ ЗНАКОМЫ С НЕЙ НЕ ПОНАСЛЫШКЕ. ЗНАКОМЫ С НЕЙ, НО НЕ С НАУЧНЫМ ВЗГЛЯДОМ НА НЕЕ. НЕДАВНО МНЕ ДОВОЛЕЛО СДЕЛАТЬ РЕФЕРАТ ПО ФИЛОСОФИИ НА ТЕМУ ВИРТУАЛЬНОСТИ, Я ПОЛЬЗУЮСЬ СЛУЧАЕМ И ДЕЛЮСЬ ОСМЫСЛЕННЫМИ СВЕДЕНИЯМИ.**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

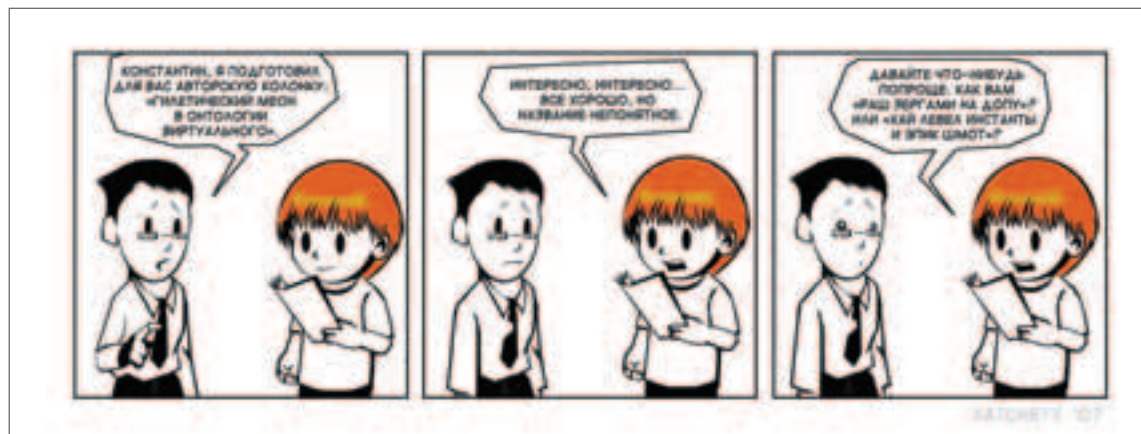


**Ч**то философия понимает под словом «реальность»? Представления о ней много раз менялись, и мыслители часто ставили под сомнение само существование той реальности, в которой мы с вами якобы находимся. Платон, например, в пятом веке до нашей эры предположил, что подлинный мир – мир вечных и неуничтожимых идей, а материальный мир – лишь его бледная тень, одно из возможных воплощений. Рене Декарт в семнадцатом веке искал хоть что-то, что мы можем знать наверняка. Результатом его поисков стало высказывание «Cogito ergo sum» – «Я мыслю, следовательно, существую». Подлинной реальностью Декарт считал реальность сознания. Можно сомневаться, что то, что вы видите, действительно существует, но нельзя сомневаться в том, что как предмет мысли оно действительно наличествует. Еще дальше пошел Иммануил Кант, задавший тоже, казалось бы, простой вопрос: «Можем ли мы увидеть пространство?». Человек может увидеть вещи, почувствовать ветер или воду. Но если постепенно убирать из пространства все вещи одну за другой, что останется в конце? Само пространство, которое не доступно ни одному из имеющихся у человека органов чувств. Значит, мы не можем объективно утверждать, что пространство существует. Все, что мы видим и ощущаем, – лишь псевдомир, созданный нашими собственными органами чувств. Нынешняя жизнь в условиях стремительно развивающейся техники диктует новые актуальные проблемы. Раньше реальность – пусть необъективная и непознаваемая – была на всех одна (или, по крайней мере, разные субъективные реальности можно было свести к одной). Теперь же наши реальности все сильнее расходятся друг от друга. Предположим, человек сидит и набирает текст в Microsoft Word. Он может заметить, что прямо сейчас происходит отторжение ближайших по отношению к нему вещей. Тело, комната, мир повседневных вещей бледнеет, и человека увлекает другое: текст, который появляется на экране монитора. Строго говоря, этот текст не существует как вещь, его материальный ана-

лог – набор электрических зарядов на микросхемах памяти, которые недоступны ни одному из наших органов чувств. Человек не может назвать этот текст существующим с такой же достоверностью, как стол, на котором стоит монитор, или стул, на котором он сидит. Но тем не менее именно текст сейчас влияет на него сильнее чего бы то ни было. Можно сказать, что человек попадает в особую реальность; в мир иных предметов, которые не имеют материальных очертаний. С семидесятых годов в обиходе был термин «искусственная реальность», придуманный американским художником Майроном Крюгером, а слова «виртуальная реальность» появились в языке на десять лет позже, причем не столько в научных работах, сколько в художественной литературе и кино. В России исследования виртуального идут уже не первое десятилетие, а в Институте философии РАН официально существует Научно-исследовательский центр виртуалистики (<http://www.virtualistika.ru>), провозгласивший «Манифест виртуалистики» в 2001 году. Любопытно, что термин virtus как еще неактуализированное, потенциально возможное свойство вещи употреблялся уже в средние века. «Манифест виртуалистики» определяет четыре признака виртуальной реальности.

Вот они.  
– Порожденность: виртуальная реальность продуцируется активностью какой-либо другой реальности, внешней по отношению к ней.  
– Актуальность: виртуальная реальность существует актуально, только «здесь и теперь», только пока активна порождающая реальность.  
– Автономность: в виртуальной реальности свое время, пространство и законы существования (в каждой виртуальной реальности своя «природа»);  
– Интерактивность: виртуальная реальность может взаимодействовать со всеми другими реальностями, в том числе и с порождающей, как онтологически независимая от них.  
Наиболее доступным можно считать «гуманистское» определение виртуальной реальности – это «особая информационная среда, генерируемая творческой активностью воображения человеческого сознания». О все возрастающей множественности виртуальных объектов в современном мире говорят различные исследования. Наиболее радикальные мыслители, например такие, как Ричард Рорти, заявляют о тотальной виртуализации. С точки зрения Рорти, бессмысленно говорить об объективном мире; все, с чем мы имеем дело, – это множест-

во картин мира, нарисованных различными социальными группами. В таких условиях понятие истины потеряет смысл и сама истина больше не признается синонимом выражения «на самом деле». Сегодня признавая суждение истинным, мы всего лишь признаем наличие описываемого положения дел в нарисованной нами картине мира, то есть в созданной нами виртуальной реальности. Выражаясь более формально, истинным суждение является только тогда, когда содержание данного суждения согласуется, то есть не противоречит всей сумме других суждений, продуцируемых в той или иной форме дискурса. Американский физик Ричард Фейнман (1918 – 1988) писал: «Нам необыкновенно повезло, что мы живем в век, когда еще можно делать открытия». Лет через сто, когда философию виртуальных реальностей будут преподавать в школах, а MMORPG станут не более диковинными, чем книги в мягкой обложке, человечество насытится виртуальностью. Все будет расставлено по полочкам, реакции разума будут известны, исследованы и предсказуемы. Нам тоже повезло: мы можем столкнуться с новыми реальностями без каких-то существенных затрат, и на первый план выходит уже не вопрос «как?», а вопрос «зачем?». На него нам и предстоит ответить.

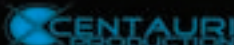




Игра не по правилам, парень, тут все ненормально, тут прав, кто лучше стреляет и кто менее парится, и рокер и фраер в этом вареве варятся, гарь от шин задымившихся превращается в марево.

Гетто. Улицы фонарями сутуляются, сам решай, кто ты - бог или мокрая курица, в свое время всем нам придется прижмуриться, смерть висит на хвосте - жми на газ, не теряй лица.

Кровь. Пот. Пули. Бензин. Рок-н-ролл.



All Rights Reserved. "Rock Podvrataku", characters and film, are copyright of MR.FILM PRODUCTION, s.r.o. and TV NOVA, FV PLAST, a.s., 2006

© 2007 "Тотал Тан Интерактив". Все права защищены. [www.playten.com](http://www.playten.com) © 2007 «Руссобит-Паблицинг». Все права защищены. [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)

Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>

РЕКЛАМА

## РЕЗНЯ ОСМЫСЛЕННАЯ И БЕСПОЩАДНАЯ. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ И МАССОВОЕ СОЗНАНИЕ

**П**рофессионализм, как известно, — мастерство в какой-то отдельной, подчас чрезвычайно узкой области. Изучение африканской литературы постмодернизма, наблюдение за молочнокислыми бактериями в щелочной среде, расчет теплопотерь зданий, проектирование двигателей внутреннего сгорания, понимание особенностей отечественного телевидения, изменений в налоговом законодательстве, динамики курса акций. Сохраняя здоровый — читай: свежий — взгляд на предмет, профессионалы и в частной жизни могут рассказать массу неожиданных и познавательных сведений. Вот, например, встречаюсь я с подругой, которая занимается историей французской прессы середины XX века, а она мне и сообщает: «Представляешь, я тут обнаружила, что в 1945 году в Париже выходила русская газета «Честный слон»! Прелесть, не правда ли?»

Настоящий профессионал не изменяет себе и на отдыхе, отыскивая в ежедневной рутине приметы своей страсти. Агроном, приходя в гости, не останется равнодушным к болезням комнатного цветка, полиграфист обратит внимание на особенности цветоделения в журнале, даже если хотел почитать определенную статью, а математик, играя в преферанс, не преминет уточнить количество возможных комбинаций в каждой отдельной партии. Прослужишь пару лет в табачном журнале — будешь вздрагивать, замечая кого-то с сигарой, будь то Хамфри Богарт в «Мальтийском соколе» или толстопуз в «Венском кафе».

С компьютерными играми — ровным счетом то же самое. Вдоволь наигравшись и разобравшись с тем, что в игре, я коллекционирую то, что находится ВНЕ ее — например,

пристально слежу за тем, как они влияют на повседневную жизнь. Собираю, так сказать, сплетни. Не скажу, что это занятие из приятных: возникает ощущение, будто компьютерные игры — просто-таки рассадник извращений и отклонений, оружие против подрастающего поколения, посильнее атомной бомбы. Как расскажешь что-то подружкам — так те по очереди в обморок-то и падают.

Вот, например, из последних известий. Тридцатидвухлетнюю австралийку, которая отправилась в Штаты навстречу своей любви из World of Warcraft, арестовали за совращение малолетних — ее избраннику оказалось всего семнадцать. А пятилетнего сына подруги моей маникюрши отправили к психологу, потому что мальчику стали повсюду, даже в собственной весьма упитанной мамаше, мерещиться скелеты. Не готовая к новому образу родительница с ходу обвинила во всем приставку, которая, видимо, включается автоматически, как видеокассета в пропахшем нафталином фильме «Звонок», и сама предлагает ее чаду сплошь шутеры и разные некрономиконы, воздействующие на неокрепшую психику. А тут, как на грех, немецкие ученые обнаружили, что любители виртуальных гонок чаще бесприставочного народа подвергаются штрафам за превышение скорости. Куда катится мир! Еще чуть-чуть, и по улицам начнут разгуливать люди с песьими головами, раздавая детям младше десяти плейстешены, а молодым людям старше одиннадцати — другии ви! А все почему? Информационный и культурологический фон (простите мое арго), сложившийся вокруг компьютерных игр, не меняется с середины 1990-х, когда появилась большая часть киношных интерпретаций «за гранью добра и зла»:



Автор:  
Светлана Тарасова

Double Dragon с Дакаскосом, Street Fighter с Ван Даммом, киношный и мультяшный Mortal Kombat.

В 2000-е эта линия была продолжена: D&D, две части Resident Evil, позорный Doom. Из всей этой, мягко говоря, по-разному воспринятой фанатами, э-э-э... эклектики разве что Silent Hill не сплеховал. Ежели взять недавнее кино, «вдохновенное» эстетикой компьютерных игр, на ум приходят прекрасные во всех отношениях «Олдбой» да «Убить Билла».

При очередном столкновении с кошмарами мозг наблюдательно-го профи пронзает парадоксальная мысль. А что, если пришла пора надеть резну бензопилами, невозможную мясо-кровищу с пиксельными монстрами хотя бы каким-то, но смыслом, пусть очевидными, но настоящими эмоциями. Чтобы стало ясно, что вся мерзопакость не просто так. Ну, как это было в том же Silent Hill'e, или как умеет Тарантино.

Предлагаю новый национальный проект – создание позитивного облика шутеров от всех лиц и всякого рода файтингов! Основным способом улучшения имиджа в массовом сознании (которое, к слову, формируют домохозяйки и офисная интеллигенция) может выступить серия произведений искусств, в которых бы рассматривалась целесообразность компьютерной борьбы, ее воспитательный смысл.

Попытка пойти по такому пути была предпринята несколько лет назад в первом романе популярной нынче парочки беллетристов Гарроса-Евдокимова «[Голово]ломка» про выдуманную компьютерную игру Head Crusher, который я давеча перечитывала. Главный герой романа – молодой клерк одного из крупнейших банков Риги Вадим Аплеттаев, жизнь которого происходит


по схеме, десятилетиями выработанной в западном обществе:

«Лучшие свои, активнейшие и продуктивнейшие годы ты посвящаешь деланию карьеры, геморроидальному сидению в офисной коробке, офтальмологическому тарашению в монитор, скрупулезному возвращению будущей пенсионной ренты».

И однажды маленький человек Аплеттаев, внутреннего протеста которого хватает лишь на дневник, где он по-черному ругает свою работу и коллег, и на истребление гоблинов в виртуальном пространстве, начинает другую жизнь, неожиданно и криминально. Прямо на рабочем месте герой жестоко расправляется со своим ненавистным и действительно мерзким начальником. С этого момента реальность для Аплеттаева превращается в игровое поле, а главной целью становится устранение «всякой мрази».

По заслугам наказанные «жертвы» Аплеттаева – «галерея типов», одинаковых в своем отношении к миру жлобов. Он своеобразный мститель – за все поколение, оказавшееся в пространстве «душного офиса», проводящего свою жизнь в тихой механике и рутине клеркско-менеджерского существования.

Вот вам и смысл! И какой! Социальный! О таком назначении рези мобов не стыдно поговорить в любой компании, а заодно сойти за знатока не только мелочей бытовой детской психологии и желтых деталей австрало-американских романов, способного к социальным обобщениям на основе виртуальных баталий. Слава «Честного слона» и несомненная польза советов, как вылечить больную пальму, меркнут и бледнеют. Ведь получается не просто треп, а треп в высшей степени профессиональный, узкоспециализированный.

Со смыслом, так сказать. 

# 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

0 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.

<b>Хит!</b>	
The Darkness	102
Overlord	108

<b>Обзор</b>	
Odin Sphere	112
Адреналин 2: Час пик	116
Crush	120
Harry Potter and the Order of the Phoenix	122
Автопробег «Черное море»	124
Полный привод: УАЗ 4Х4. Уральский призыв	125

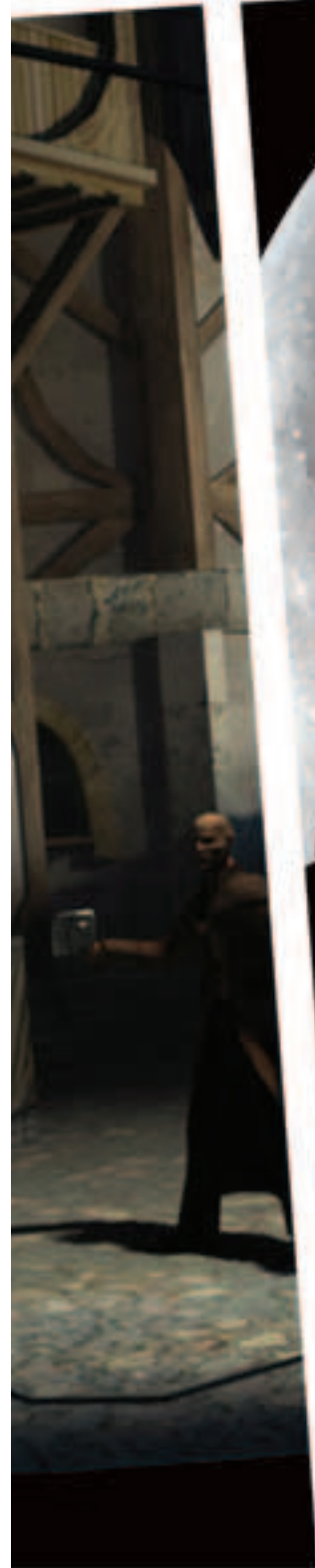
<b>Дайджест</b>	
Enclave	124
Логово уракана: Побег из замка Синджа	124
CSI: Дело в Майами	124
Шорох: Последний визит	125
Зверский футбол	125
33 квадратных метра: Война с соседями	125



## The Darkness



# ВАМПИРЫ НОЧЬ ВОЗМЕЗДИЯ



РЕКЛАМА



© 2007 Mayhem Studios s.r.o. ©2007 GFI. All Rights Reserved © 2007 «Руссобит-Публишерс». Все права защищены. [www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru) Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (495) 811-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (800) 811-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>



ХИТ!

THE DARKNESS

# THE DARKNESS

УЛИЦЫ НЬЮ-ЙОРКА МОГУТ БЫТЬ ОЧЕНЬ ОПАСНЫ В ТЕМНОЕ ВРЕМЯ СУТОК. И КОМУ, КАК НЕ ГЕРОЮ THE DARKNESS, ОБ ЭТОМ ЗНАТЬ.



**Не замерзать!**

Многие разработчики сегодня так полагаются на возможность исправить любую ошибку выпуском патча, что частенько упускают эти самые ошибки из виду. В частности, в The Darkness вы имеете все шансы столкнуться с зависаниями игры – которые, увы, лечатся исключительно перезагрузкой консоли. Беда эта приходит не то чтобы часто (автор данных строк столкнулся с ней уважды), но этого достаточно, чтобы испортить настроение. Есть и более неприятные вести: если вы вовремя не выполните второй квест с гармоникой, велика вероятность ближе к концу игры угодить в «ловушку для геймдизайнеров», точку невозврата. Игра заикнется, и пройти ее будет невозможно – начинайте заново.

**ОТЛИЧНО**

**Н**есколько лет назад малоизвестная студия Starbreeze, до того никакими выдающимися подвигами не отметившаяся, умудрилась изрядно взбудоражить поклонников жанра FPS. Переполох вызвала игра The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, выпущенная для Xbox, а несколько позже – и для PC. С виду довольно обычный (пусть и очень красивый для своего времени) шутер на поверку оказался бронебойной смесью из продуманного игрового процесса и отменного сюжета, которые никого не оставили равнодушным. Немаловажной составляющей успеха также стал чрезвычайно обаятельный главный герой, мрачный убийца Риддик, в исполнении не менее обаятельного Вина Дизеля. Популярности этой

игры не сумел помешать даже коммерческий провал одноименного фильма от кинокомпании Universal – явление для игровой индустрии колоссально редкое. Тем не менее ожидаемого продолжения мы так и не увидели\*. Начальники Universal, потерпев неудачу в кинотеатрах, потеряли к Риддику всякий интерес. Ну а сотрудники Starbreeze, не тратя времени зря, нашли нового героя и после долгих кропотливых трудов выпустили The Darkness, игру, во многом сходную с их прошлым творением – и по духу, и по содержанию.

**Расстроенный юбиляр**

Двадцать первая годовщина – настоящее событие в жизни любого американца. Совершеннолетие. Уйма новых гражданских прав (вроде права свободно употреб-

лять алкоголь) и, если как следует разобраться, ни одной новой обязанности. Опять же, подарки от родственников – и какие подарки! Кому-то достаются именные часы, кому-то мобильный телефон со стразами... А вот Джеки Эстакадо, племянник видного нью-йоркского гангстера Поли, получил от любящего дядюшки ко дню рождения самую настоящую бомбу с часовым механизмом. Особую пикантность подарку придал тот факт, что бомба взорвалась точно в момент передачи сувенира имениннику. Однако что-то в программе праздника пошло не так – и теперь Джеки носится по всему городу, надеясь повидаться с Поли; толпа дядюшкиных нахлебников, вооружившись до зубов, бегает за Джеки, норовя осыпать его другими убойными презентами. А некая

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: shooter.first-person/adventure
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Starbreeze
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Xbox 360
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.2kgames.com/thedarkness>



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

**ВЕРДИКТ****8.5****ПЛЮСЫ**

Интересный сюжет, увлекательный игровой процесс, отличная графика, запоминающийся герой.

**МИНУСЫ**

Вооружение несбалансированное, сюжетный режим коротковат, а многопользовательский несовершенен.

**РЕЗЮМЕ**

Великолепный шутер, которому не хватает самой малости, чтобы стать идеальным.

\* Хотя о долгожданном продолжении «Хроник Риддика» из стана разработчиков по-прежнему ничего не слышно, прямо сейчас студия заканчивает проект под названием The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena – «улучшенную и дополненную» версию игры 2004 года для Xbox 360 и PlayStation 3.



Расправы Берсерка над беспомощными жертвами напоминают кадры из дешевых фильмов ужасов.

Сюжетный режим в The Darkness, безусловно, представляет наибольший интерес. Однако и про многопользовательские баталии сотрудники Starbreeze не забыли – пусть и работали над ними явно с меньшим старанием. Одновременно по сети могут играть до восьми человек, большинство предлагаемых режимов стандартны – от вечнозеленого Deathmatch go не выходящего из моды Capture the Flag. Вероятно, любопытнее всего будет попробовать себя в роли дарклинга – низкорослого, хилого, но невероятно прыткого и страшного в ближнем бою существа. Кстати, «темные» способности доступны и во время сетевых матчей – вот только попытка нескольких участников одновременно обратиться за помощью к Тьме обычно превращает процесс в слайд-шоу.



Мясные туши не защитят врагов от вас и ваших погрязных. А вот свет ламп ярковат. С этим срочно нужно что-то делать.



Если не хотите лезть под пули, отправьте Берсерка на разведку – этот душегуб ничего не боится и наверняка расчистит путь.

По мере прохождения вы то и дело будете наткнуться на бумажки с телефонными номерами. А если есть номер – его нужно набрать! Беседы с неизвестными абонентами не всегда содержательны, но могут открыть доступ к бонусам, вроде выпусков оригинального комикса The Darkness и различных арт-материалов. Кроме того, люди на том конце провода иногда на редкость информированные – и, в общем-то, не прочь погелиться знаниями совершенно безвозмездно.

потусторонняя сила, именуемая себя Тьмой, недвусмысленно заявляет о своих правах на молодого бандита – попутно наделив его множеством странных, но чрезвычайно полезных в гангстерских разборках способностей.

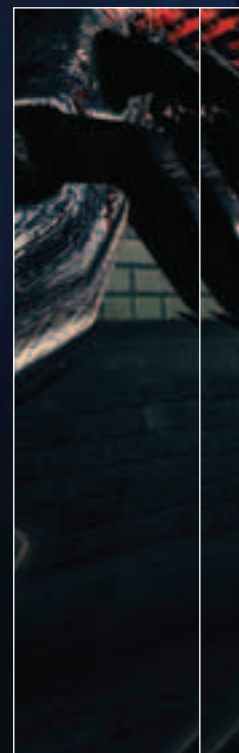
### Улицы разбитых фонарей

Общение с Риддиком и с воротилами мира большого кино не прошло для Starbreeze даром. Неизвестно, какой намеревались сделать The Darkness изначально, но в результате мы получили интерактивный фильм, где умелая подача сюжета, монологи главного героя и его взаимоотношения с другими персонажами значат ничуть не меньше, чем сам, собственно, игровой процесс. К тому же разработчики потратили немало сил на самые разнообразные мелочи, которым в большинстве FPS места обычно не находится. Разговоры по телефону (кстати, отличный способ получить подсказку или дополнительную

информацию), общение с NPC, выполнение дополнительных заданий – в The Darkness, несмотря на мрачный антураж, почти всегда есть, на что переключить внимание. Порой приключенческая составляющая становится столь явной, что можно засомневаться в принадлежности данной игры к жанру шутеров. Но не подумайте, будто перестрелки и прочие проявления насилия разработчики задвинули на второй план. О, нет, в The Darkness и пуль, и крови, и выбитых мозгов хватает с избытком – в Starbreeze трудятся отнюдь не пацифисты. Даже вооруженный парой обычных пистолетов Джеки способен устроить настоящую кровавую баню. А уж когда дело доходит до «темных» умений героя... Этих самых умений не так уж много – всего восемь, но каждое запомнится надолго! Итак, все они условно разбиты на две группы. К первой относятся те навыки,

которыми наделяется сам Джеки – вроде убийственной воронкообразной Черной Дыры, Darkness Guns и громадного щупальца Demon Arm. Во вторую группу попали помощники, призываемые из специальных порталов, они составляют маленькую личную армию Джеки. И армию весьма и весьма боеспособную! Хильный на вид Berserker, вооруженный огромными тесаками, может за считанные секунды перерезать глотку полудюжине рослых громил; поклонник ручных пулеметов Gunner на наших глазах остановил поезд – и, поверьте, он умеет расстреливать не только общественный транспорт. Психопат Kamikaze одним мощным взрывом переселяет в лучший мир и врагов, и здания, и даже самого себя. А большой специалист по электроэнергии Light Killer значительно облегчит борьбу с источниками вредоносного света. Вы спросите, зачем с ними бороться? Ответ напрашивается сам

собой: Тьма, даже очень могущественная, испытывает сильнейший дискомфорт – даже боль! – оказываясь в хорошо освещенных местах. Она буквально вынуждает вас разбивать уличные фонари, лампочки в подъездах, автомобильные фары... Если этого добра поблизости слишком много, сила Джеки уйдет, и он снова попадет на поле боя простым смертным – слабым, медлительным и очень уязвимым. Волей-неволей приходится тратить время на вандализм, задействовав и ресурсы Тьмы, и огнестрельное оружие – о нем, между прочим, забывать ни в коем случае не стоит. И вот почему. Сбалансировать вооружение (прежде всего, «темное») должным образом разработчики, к сожалению, не смогли – и то, что кажется полезным на первых порах, порой не выдерживает проверки временем. За примерами далеко ходить не надо, достаточно вспомнить об уже упомянутых Darkness Guns.



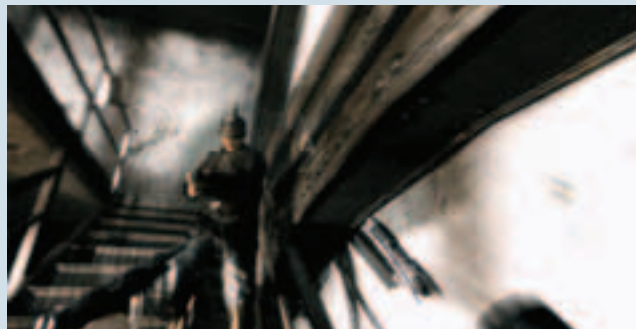


Как ни странно, но ни большинство поврчухов Поли, ни даже бомжи с заброшенной станции метро (City Hall, если вы не понаслышке знакомы с Нью-Йорком) не испытывают страха при виде ощерившегося зубастыми щупальцами парня с горящими глазами. Очевидно, встречались в своей богатой на приключения жизни с чудищами и пострашнее.

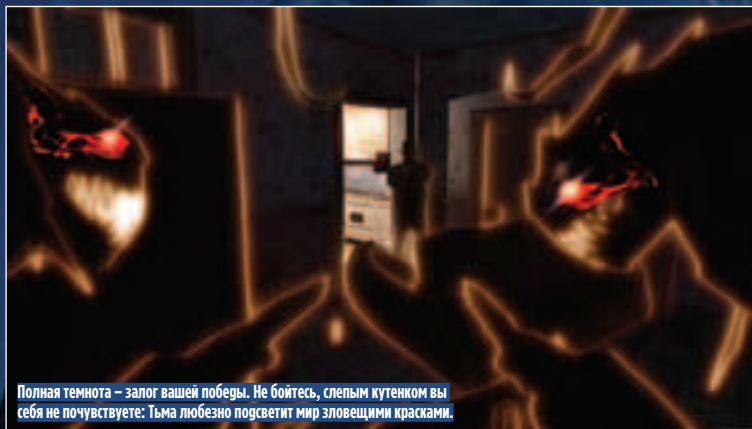


Оригинальный комикс The Darkness возник в 1996 году, и с самого начала злоключения Джеки Эстакаго пользовались немалой популярностью и разошлись миллионным тиражом. Однако в конце 90-х успех пошел на убыль, и в 2002 году издатель вынужден был перезапустить сериал, чтобы погостегнуть интерес аудитории. Старания Top Cow не прошли незамеченными – в 2004 году The Darkness привлекла внимание Dimension Films, выкупившей права на экранизацию. Чуть позже издательство Majesco озаботилось созданием одноименной игры, но вскоре инициативу перехватила 2K Games, менее погверженная финансовым неурядицам. Кстати, именно Majesco поручило разработку проекта Starbreeze – а в 2K Games менять разработчика не посчитали нужным. К слову, с сюжетом первоисточника в Starbreeze обошлись достаточно вольно, хотя и сохранили общий порядок событий. Так, например, грядущая Поли в оригинале был кузеном первого покровителя Джеки, Фрэнки Франчетти. Именно Фрэнки стал первым из мафиозных боссов, испытавших на себе силу Тьмы, – толстяк Поли всего лишь занял освободившуюся «вакансию». Кроме того, в игре не нашлось места противостоянию Джеки с Ангелусом – светлой сущностью, испокон веков воюющей с Тьмой, да и о Магдалене, другом заклятом противнике Эстакаго, нам только предстоит услышать. Если, конечно, Starbreeze вздумает делать продолжение.

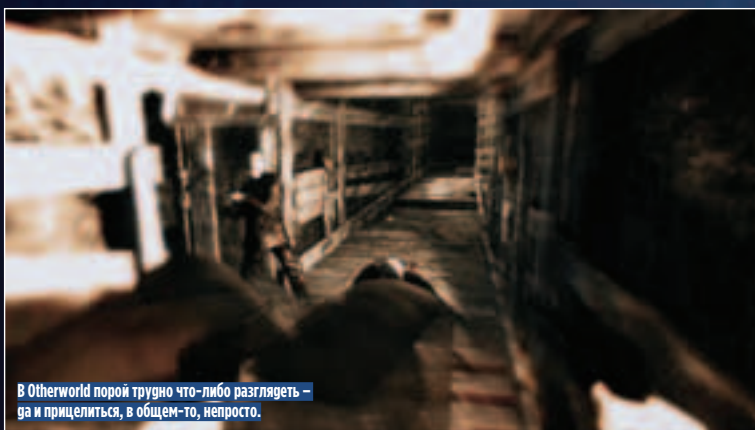
Хотя в тексте обзора мы почти ничего не сказали о графике, это вовсе не означает, будто она не заслуживает похвалы. Скорее, наоборот – ее не просто можно, ее нужно похвалить! Мир Джеки Эстакадо не пестрит яркими красками, зато полон самых разнообразных обитателей, иногда симпатичных, порой отвратительных, но почти всегда очень и очень колоритных. Кроме того, разработчики не поленились потратить время на множество мелких деталей, благодаря которым этот мир не кажется безжизненным. Неблагополучные кварталы Нью-Йорка – это обшарпанные стены домов, ржавые перила на лестницах, выбитые стекла, неприветливые вывески над входами в сомнительного вида заведения и кучи мусора на тротуарах. Кстати, картину разрухи всегда можно дополнить, если есть силы и желание – интерактивность в The Darkness на высоте, сломать и разбить можно очень многое (но, как ни странно, не зеркало в туалете и, конечно, не запертые двери). Отдельного упоминания стоит Otherworld, местное представительство Ага, куда Джеки тоже предстоит прогуляться. Ощущение такое, будто действительно попадаешь в другую реальность – пугающе живую, но очень и очень неприятную. К счастью для нашей психики, пребывание в там оказывается сравнительно коротким.



Это не обман зрения – окружение в Otherworld порой выглядит именно так.



Полная темнота – залог вашей победы. Не бойтесь, слепым кутенком вы себя не почувствуете: Тьма любезно подсветит мир зловещими красками.



В Otherworld порой трудно что-либо разглядеть – да и прицелиться, в общем-то, непросто.



Прежде чем подниматься по лестнице, расстреляйте не только супостатов, но и лампочки – они для вас гораздо опаснее.

С виду крутая штука, и как будто очень полезная в бою. Хочешь – уничтожай противников мощным, но требующим немалых энергозатрат лучом, хочешь – срезай скорострельными очередями. Однако, как ни странно, несмотря на столь явные достоинства, «Стволы Тьмы» едва ли задержатся у вас в любимчиках: ведь очереди слабы, а использование луча вынуждает постоянно делать передышки, «подзаряжая» персонажа. А потому, задействовав потенциал «Стволов» против нежити Otherworld, по возвращении в Нью-Йорк вы очень скоро обнаружите, что куда удобнее пользоваться менее зрелищными, зато куда более практичными по меркам человеческого мира автоматами и винтовками.

Другая промашка, но иного рода, вышла со злополучной Черной Дырой, получившейся мощной до безобразия. Мало кто

устоит от соблазна легко и зрелищно уничтожить все вокруг – попутно лишив игру и намек на сложность. Остается лишь поблагодарить разработчиков за то, что Дыра появляется в списке умений лишь ближе к финалу и не успевает сколько-нибудь испортить впечатление от игры – большую часть времени вам предстоит устранять препятствия более-менее честными способами.

#### Движущиеся мишени

Противники – как обычные люди, так и выходцы из другого измерения – в меру напористы, но особыми талантами не блещут. Высший пилотаж для них – попытаться обойти вас с фланга, но подобные маневры, надо признаться, редкость. Большую часть времени супостаты либо мчатся вперед не разбирая дороги, чтобы храбро (или

не очень) погибнуть от пули или удара щупальца, либо, наоборот, отсиживаются в укрытиях, не выказывая ни малейшего желания познакомиться с мистером Эстакадо поближе. При чем угадать, когда враг склонен к открытому проявлению агрессии, а когда не расположен лезть на рожон, почти невозможно. В одной из сцен пятеро полицейских будут стыдливо прятаться за автомобилями и мусорными бачками, а полчаса спустя изрядно потрепанный одинокий прихвостень дядюшки Поли с воплем бросится на ошестинившегося пистолетами и зубастыми щупальцами героя, вместо того чтобы дать деру. Увы, не обошлось и без явных ошибок – временами недруги просто теряют зрение и слух, начисто игнорируя приближение Джеки «Смерть от щупальца» Эстакадо.

#### Темные рагости

И все же никакие мелочи не в силах помешать The Darkness оставаться увлекательной от начала и до конца. Творение Starbreeze не отличается рекордной продолжительностью – может статься, вы одолеете игру за один день, проявив должное упорство. Но, поверьте, это время не будет потрачено зря. Создатели Chronicles of Riddick лучше других знают, как сделать настоящий хит, – и охотно делятся рецептом. Не каждый день встретим шутера, где есть и запоминающийся герой, и отличный сюжет, и неподдельная увлекательность. А что до недостатков – их нетрудно найти где угодно. Время ли отвлекаться на какие-то там мелочи, когда темные улицы Нью-Йорка ждут своих героев? **С**

# Кросс-обзор

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

## НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Red Cat**  
chaosman@rambler.ru



**СТАТУС:** Обозреватель  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Panzer Dragoon Orta  
Rome: Total War

Давний поклонник Sega, тяжело переживавший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Местами больше кино, чем игра – несмотря на кажущуюся свободу действия, яростные перестрелки и высокую интерактивность уровней. Поклонников безостановочного экшна наверняка будут раздражать частые беседы с NPC. Кому-то, вероятно, не понравится общая линейность игрового процесса.

### ГРАФИКА

Не прегел совершенства, но красиво. Очень много внимания уделено разнообразным мелочам, о которых другие разработчики часто забывают. Могели персонажей порой кажутся грубоватыми, да и анимация кое-где смотрится несколько топорно. Но все недочеты с лихвой компенсируются шикарными декорациями и отличными спецэффектами.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очень хорошо. Быть может, чуть хуже, чем The Chronicles of Riddick – все-таки иногда The Darkness кажется несколько «скомканной». Но играть все равно интересно, несмотря на малую продолжительность, отдельные технические промахи и неудачный баланс «темного» оружия. Буду ждать продолжения – надеюсь, с ним тянуть не станут.

**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

 **Артём Шорохов**  
cg@gameland.ru



**СТАТУС:** редактор консольной части  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Battle City  
Xonix  
Bubba'n'Stix  
Kula World

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираваться по пустякам.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Отличная задумка – смешать не столько даже жанры, сколько лекалы нескольких разных игр: едва устанешь от прогулок по «городу, который никогда не спит, пока не убьешь всех бандитов», – получи «Первую мировую» и ужасник в одном флаконе. Однако adventure-элемент зажат и вчистую проигрывает Geist, а с ролью боевика куда лучше справлялся мусье Риддик.

### ГРАФИКА

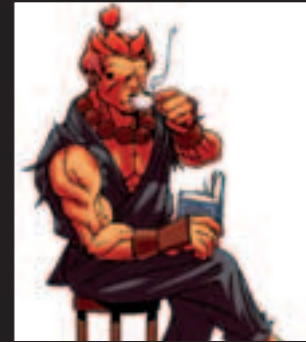
Неурно, неурно. Но все время кажется, будто это «неурно» дается из послеслужных сил. Постановка роликов, кинематографичность и стилизация – блестящи, отдельные могели тоже заслуживают похвалы. Однако подача сюжета прихрамывает, «доминация» лишь изредка – вот, мол, как здорово мы можем! Почаще бы случались эти демонстрации.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Игравших в Geist всерьез зацепит только стилизацией и многообъектным лоском, однако всех остальных (неигравших) большинство, и для них смешение геймплейных шаблонов в отделе взятом FPS – та свежая фишка, ради которой можно закрыть глаза на многочисленные условности The Darkness.

**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

 **Александр Устинов**  
hh@gameland.ru



**СТАТУС:** Заметветрег DVD  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Max Payne 1-2, Fallout 1-2, Fahrenheit

Считает, что первым делом игра должна быть атмосферной, а все остальное можно и простить. Играть в любой современный фрейтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Игра настолько просто жонглирует жанрами, что в один момент кажется, что это шутер с элементами авенчюры, а в другой – авенчюра с элементами шутера. То же самое происходит с подачей сюжета: то это дистиллированный банитский боевик, то психологический ужасник. Даже довольно банальный сюжет подается так, что оторваться от игры невозможно.

### ГРАФИКА

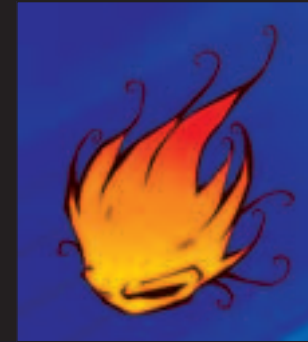
Хорошее графическое исполнение, приправленное отличными «стилевыми» эффектами и находками: вуаля, перед нами картинка, к которой очень сложно придраться. Единственное недоумение вызывает ужасная лицевая анимация главного героя в самой игре – и это при том, что кривляния даже персонажей третьего плана выполнены на высоком уровне.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

На данный момент – лучший шутер от первого лица этого года. Невероятно стильный, проработанный и интересный. Вот только все омрачают крайне обидные баги, за которые по-хорошему надо сбавлять балл, а то и все полтора. Но летать этого не хочется, потому не буду.

**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

 **Денис «SpaceMan» Никишин**  
spaceman@gameland.ru



**СТАТУС:** Оператор видеомонтажа  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Resident Evil 4  
Project Zero 2

Считает фрейтинг самый увлекательным жанром видеоигр. Активно участвует в жизни российского фрейтинг-сообщества. Ведет свой сайт с записями боев с московских турниров. Знает, где кончается любительский «мэш» и начинается профессиональное владение предметом. Содержит клан ниндзя.

### ГЕЙМПЛЕЙ

The Darkness живо напомнила мне Deus Ex. Те же небольшие безлюдные кварталы в бесконечной ночи и легкая свобода по части способов решения квестов. Приятные и полезные абилки Тьмы компенсируют запоминающийся набор оружия. Банальность игрового процесса умело скрывают сюжет и гангстерский юмор.

### ГРАФИКА

Почему-то все игры побобного рога на Xbox 360 выглядят как Doom 3 – грязные текстуры с металлическим отблеском. Все неживое выглядит здесь достойно, а вот люди страшные. Джеки, правда, вышел отменно, а его жестикуляция – половина очарования игры. И в целом графика со своей задачей справляется.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Увы, авторы остановились на квесте с гармоникой и «Сумасшедшем Абуле». Самая гениальная сцена игры – «тарантиновский» монолог Джеки, разъясняющий зарвавшемуся голпику всю тяжесть последствий его отказа выполнить маленькую просьбу главного героя. И тем не менее, перед нами один из лучших FPS послужных лет.

**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

# OVERLORD

ХОБИТЫ ГРАБЯТ МИРНЫХ КРЕСТЬЯН, УГОНЯЮТ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ В РАБСТВО, И ТОЛЬКО НАША БРИГАДА БЫСТРОГО РЕАГИРОВАНИЯ ПОМОЖЕТ БЕДОЛАГАМ ВЕРНУТЬСЯ В РОДНОЕ СЕЛО.



Миньоны радостно слепоют на переплавку. Зрелище одновременно жутковатое и ужасно смешное.

**С**тройные единороги оказываются жестокими хищниками. Они охотятся на заглушенных в лесу путников и затем сладострастно выгрызают внутренности жертвы. Среди этой пародии на привычные фэнтезийные мотивы, среди бесконечных карикатурных эльфов и гномов, адекватным оказывается лишь протагонист. Причем вопреки заявленной в игре идеологии, гласящей, как это и положено в жанре, что мы действуем за владыку зла, главный герой постоянно выбирает между светом и тьмой. Накормить голодающих крестьян, остановить эпидемию страшной болезни, превращающей людей в зомби, наконец, спасти принцессу – странноватые деяния для злого владыки, не находите?

### Дома и стены помогают

Цитадель протагониста – огромная темная башня, правда до нельзя обветшалая. Проходы засыпаны, лестницы обвалились, в коридорах бушуют пожары...

Одним словом, здесь царит жуткий беспорядок. Со временем, в процессе игры, наш замок будет отремонтирован, появятся залы и этажи, дающие новые возможности. Хотя кое-что напрочь лишено практического смысла – мы в силах украсить тронный зал новехоньким ковром, развесить яркие знамена, поставить величественные статуи... Зачем? Быть может, молчаливый протагонист не лишен чувства прекрасного. Или все проще, дело в том, что Sims – самая продаваемая PC-игра нашего времени.









### Боги и горшки

Несмотря на признаки нескольких жанров, Overlord – типичный dungeon crawl. Один долгий забег по извилистому коридору на враждебной территории, бесконечная череда камерных схваток. Правда, на этот раз принцип «все на одного» вывернут наизнанку, и в типичной ситуации «все» – это наша ватага сил тьмы и зла, а «один» – тот несчастный, кто не успел вовремя убраться с дороги.


При этом игра явно благоволяет извечной RTS-идеологии «всех в рамку и вперед», с той только разницей, что никакой рамки в игре нет: вся наша банда набрана по умолчанию, а полководцу осталось лишь указать на противника и наслаждаться. Бодрая орда наших подручных делает всю грязную и рутинную работу. В самом деле, полководец тьмы вовсе не обязан самолично охаживать топором каждый встреченный череп и потрошить всякий сундук, примостившийся в углу. Забудьте об унылом сборе золотых копеек («каждую крошку в ладошку»). Стоит только разрешить – и коренастые воины радостно разнесут в клочья что угодно, да еще отдадут вам все найденные сокровища. «That's for you, sir!» – произносят они так трогательно, что даже самый черствый геймер почувствует желание отечески погладить усердного миньона по лысой голове.



## ИНФОРМАЦИЯ

-  ПЛАТФОРМА:  
PC, Xbox 360
-  ЖАНР:  
role-playing.tactical
-  ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Codemasters
-  РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Бука»
-  РАЗРАБОТЧИК:  
Triumph
-  КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 2
-  СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
PIV 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
-  ОНЛАЙН:  
<http://www.codemasters.co.uk/overlord>



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



**ХОРОШО**

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

**ПЛЮСЫ** 

Идеальная игра «на полчасика». Наблюдать за происходящим на экране – сплошное удовольствие. Реактивная экскурсия по фэнтезийным достопримечательностям, да еще с осмеянием всего увиденного.

**МИНУСЫ** 

Overlord создан для тех, кто считает, что идеальная игра должна управляться всего одной кнопкой. Если же вы в ворохе яркой обертки хотите найти игру, то лучше даже не пробуйте.

**РЕЗЮМЕ** 

Очень простая, очень яркая, очень быстрая игра. Отличное развлечение на несколько вечеров, моментально выветривающееся из памяти.



Очаровательный хаос, учиняемый малоуправляемой ордой ваших подручных, — одна из самых ярких и притягательных черт игры. Если вы знаете, сколь приятно не заправить поутру постель, свалить одежду на пол или закинуть в раковину грязную посуду и забыть о ней, то творящийся на экране праздник непослушания найдет горячий отклик в вашем сердце. Да ради одного этого стоит сюда вернуться!

### Бравы ребяташки

Миньон — странный гибрид гоблина и гремлины. Это шумные, бодрые и стремительные существа, не знают страха и боли, всецело преданы хозяину (нам), ради него (нас) они готовы пойти в огонь и в воду, ежели господину взбретет на ум утопить собственную армию.

К счастью, игра устроена так, что недостатка в миньонах не будет ни при каких обстоятельствах.

Дело в том, что дающие миньонов бонусы выпадают из поверженных врагов, а последних всегда можно вызвать на бой. В темной башне есть местечко — Арена, так вот туда враги поступают, так сказать, оптом, причем любые по нашему выбору. Ежели возникнет необходимость, в кратчайшие сроки можно настругать сколько угодно миньонов.

Стратегическая составляющая не спешит проявляться. Игрок может бесконечно проходить игру кавалерийским наскоком. В нашем распоряжении войска аж четырех видов, подробнее о них читайте во врезке, и мы можем отдавать им приказы... теоретически. На деле тактическое управление весьма неудобно и громоздко. Да и высокий темп схваток в Overlord плоховато сочетается с неторопливостью миньонов, когда они выполняют приказы. В итоге мы чаще предпочитаем предоставлять этих ребят самим

себе, лишь неопределенно махнув рукой в сторону врага.

Дабы игроку не было скучно возвращаться на однажды уже зачищенные поля и луга, в игру встроены бесконечный респаун. Стоит вновь попасть в место собственной боевой славы, как мы обнаруживаем, что оно заселено опять, пусть и не столь густо, как в первый раз. Случаются и курьезы, если дойдя до последней комнаты в самой глубине подземелья, мы решим не пользоваться порталом, а выберемся на поверхность теми же коридорами, где ходили и раньше, то действие пойдет в обратном порядке. Только что убиенный босс сперва удирает, причем в то самое подземелье, откуда мы недавно вышли, и где его чуть ранее уже настигла наша карающая длань, а затем триумфально появляется на игровой Арене. Хотя почему бы и нет? Долой стереотипы, долой линейное повествование!

### Думы о красе ногтей

Наши беспокойные миньоны охотно разживаются трофеями — оружием, доспехами. В хозяйстве сгодится все, и если нету подходящего шлема, миньон водрузит себе на голову половину тыквы и порадует нас экстравагантным нарядом. Но собственные обновки протагонист создает самостоятельно в подземелье своей башни. «Мы бы не осмелились предложить вам доспехи, снятые с убитого, сир», — резонно замечает наш гид и советник.

Ассортимент кустарных изделий по-спартански скуден. Три вида оружия: меч, топор, булава, стандартно разменивающие скорость удара на его силу. Со шлемами и латами дела обстоят не лучше. Однако более чем скромный модельный ряд компенсируют возможности индивидуального тюнинга. Три вида металла оставим в стороне, куда инте-

реснее кадровый вопрос. Дело в том, что при выплавке любых металлических изделий, будь то оружие или броня, можно отправлять в тигель... собственных миньонов. В зависимости от их вида, полученные предметы приобретают те или иные дополнительные свойства, а от количества отправленных на переплавку зависит сила этих свойств. Столь открытая всем ветрам система апгрейдов могла бы серьезно нарушить баланс... если бы в игре он был. Overlord не благоволит манчкинизму: зачем тратить время и множество усилий на прокачку героя и пополнение его инвентаря? Можно прекрасно обойтись без дополнительных заклинаний, без нового оружия и доспехов, без прокачанных миньонов, без тактики, без чего угодно, враг все равно будет повержен. Выдержать бой с парой десятков орущих и топчущих миньонов способен лишь очередной босс, а успокаивать эту публику — в любом случае личная привилегия игрока.

### На ковер

Широченное море возможностей на поверку оказывается бескрайним лягушатником — игровой глубины здесь не было, нет и не будет, как бы далеко вы ни зашли. Множество реализованных в игре идей собрано лишь для того, чтобы удивить вас — «ого, тут есть еще и такое!» — и на геймплей они почти не влияют, оставаясь необязательным и почти бесполезным орнаментом. Вроде бы в игру заложены вагон и маленькая тележка разных разновидностей, а при этом налицо жесточайший дефицит всего: ролевых и тактических элементов, квестов, шуток и диалогов, наконец, декораций темной башни. Разве стала бы The Sims столь популярна, окажись в ней всего один вид ковров? **СИ**





...или же не доставил бы к себе в замок столь нужный плавильный котел. Число 10 над ним указывает, сколько нужно миньонов, чтобы свинуть эту машину с места.



Игровые пейзажи сменяют друг друга с удивительной быстротой, и почас в этом калейдоскопе попадают совершенно непообразимые места. Здесь водятся духи эльфов, по характеру плаксы и занувы.



Ваше войско только что с удовольствием отобедало трофейным пивом, сваренным хоббитами, а теперь... орошает окрестности.



### РЕЕСТР МИНЬОНОВ

Каждый вид миньонов – это один из четырех основных алхимических элементов. Роль пятого играет главный герой, иногда несущий мир и любовь, а иногда и кое-что еще.

#### КОРИЧНЕВЫЕ (ЗЕМЛЯНЫЕ)

Самые сильные воины среди миньонов, абсолютно незаменимые в ближнем бою. Они – основа любого боевого порядка.

#### КРАСНЫЕ (ОГНЕННЫЕ)

В ближнем бою почти бесполезны, зато способны с некоторого расстояния швырять в противника сгустки огня, что делает их отличной группой поддержки. Умеют тушить небольшие пожары.

#### ЗЕЛЕННЫЕ (ВОЗДУШНЫЕ)

Не обладают большими способностями ближнего боя, зато могут наносить врагу сокрушительные удары со спины, к тому же в засаде становятся невидимыми для противника. Способны нейтрализовать ядовитые пары всех мастей и уничтожать растения, отравляющие воздух.

#### СИНИЕ (ВОДЯНЫЕ)

Единственные миньоны, способные преодолевать водные препятствия, хотя и не умеющие их устранять, ведь выпить даже небольшое озеро – задача непростая. Могут в одиночку подхватить и что-то легкое, например душу только что убитого миньона с последующим воскрешением одного.



**1** Боссы в Odin Sphere традиционно занимают полэкрана. Стоит им позвать на помощь прихвостней (а они обязательно так и сделают), как игра начинает заметно тормозить.

**2** Театральной постановке знакомой сказки легко простить предсказуемые повороты сюжета. Да и реплики звучат на удивление искренне и убедительно.

**3** Мини-схема поля сражения здорово выручает в бою. На ней отображаются и враги, еще не попавшие в объектив камеры, и фрейболлы, летящие в героя.

**4** Скланка с напалмом или секретный прием – верный способ разом расправиться с толпой врагов и получить призы за молниеносное прохождение уровня.



## ODIN SPHERE

ОТЛИЧНО

### ИНФОРМАЦИЯ

**▶ ПЛАТФОРМА:**

PlayStation 2

**▶ ЖАНР:**

role-playing/beat-'em up

**▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

Atlus

**▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:**

не объявлен

**▶ РАЗРАБОТЧИК:**

Vanillaware

**▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**▶ ОНЛАЙН:**

<http://www.atlus.com/odinisphere>



**▶ Автор:**

Наталья Огинцова  
odintsova@gameland.ru

### НОВЫЕ СКАЗКИ О ВАЛЬКИРИЯХ

**К** постоянству легко привыкнуть. Совсем недавно в Kingdom Hearts II пострадают герои могли разве что из-за своей невнимательности. Тщательно дозированные враги, не менее тщательно продуманные боссы – чтобы команде оказались по силам и после битвы не хотелось выбросить джойпад в окно. А вот Odin Sphere напоминает «старорежимный» beat'em up: хотя в наказание за смерть персонажа заставляют перепроходить только тот уровень, на котором он погиб, целебных снадобий – всего ничего, вещмешок ничтожно мал, да и постоянно приходится делать нелегкий выбор: нарастить линейку здоровья или прокачать оружие. Непри-

ятеля же вовсе хитрят, мстят за попытки «рашем» пройтись по уровню и вообще норовят убить одним махом. И даже бодрящий вызов к третьей сюжетной главе превращается в сущее наказание. И тут выясняется, что достаточно было всего лишь посмотреть по сторонам: «хардкорность» Odin Sphere – сплошная маскировка. Суровые условия прохождения прекрасно уживаются с извечным заветом RPG: прокачайся, и жизнь станет проще. Противники и в особенности боссы от этого все уловки не позабудут, но увернуться от сокрушительного удара десять раз (и вдобавок с правом на ошибку) куда проще, чем безупречно проделывать то же самое раз сорок.

Похожая история вышла и с сюжетом. При виде того, как валькирия Гвендолин силится завоевать отцовскую любовь подвигами на поле боя, невольно начинаешь сомневаться: не окажешься ли приключения молоденькой воительницы незатейливым пересказом уже слышанных неоднократно историй. Но тесная связь со сказками в Odin Sphere не замалчивается: сага о Гвендолин, по игровой мифологии, – книга, которую читает девочка Алиса. Как только она будет дочитана, в библиотеке Алисы магически появится том о похождениях следующего персонажа, и так до тех пор, пока не закончатся жизнеописания всех пяти героев и из разрозненных отрывков не соберется общая картина

происходящего. Предсказуемость им несколько не вредит: поцелуй принцессы по всем законам сказок возвращает человеческий облик принцу-лягушке, но диалоги и сценки срежиссированы так, что все происходящее напоминает постановку классической пьесы. Например, шекспировского «Сна в летнюю ночь» (до «Укрощения строптивой» или «Макбета» дело, впрочем, не доходит). Чтобы усилить сходство, действующие лица изыскаются немного старомодно. И переводчики, и актеры озвучки постарались на славу: если бы эта драма разыгрывалась на театральных подмостках, никто бы и не подумал обвинить исполнителей в фальши. От скандинавских мифов, которые сперва собирался пере-



### Ванильные истории

Дебютный проект Джорджа Камитани (*Princess Crown* для Saturn вышел в 1997 году и так и не выбрался за пределы Японии) во многом напоминает *Odin Sphere* и манерой подачи сюжета, и геймплеем. Уже тогда Камитани не только руководил разработкой, но и собственноручно рисовал эскизы персонажей, а также рекламные иллюстрации. Собственную компанию, *Vanillaware* (сначала она называлась *Puigardi*), он основал, чтобы делать такие игры, которые ему нравятся. Например, созданная им совместно с *Nippon Ichi* консольная RTS *GrimGrimoire*, которая недавно вышла в Штатах, вдохновлена *StarCraft*, за которой Камитани в свое время провел немало часов.



IMPORT  
REVIEW



сказать руководитель проекта Джордж Камитани, осталось всего ничего. Одина из бога разжаловали в короля-демона, но за знаниями он по-прежнему готов отправиться хоть в загробный мир — подземное царство королевы Одетты. Нисколько не опасаясь гнева грозной повелительницы, Один таскает из ее владений волшебные камни. Гномы затем перековывают их в оружие, которое саморазвивается, поглощая жизненную энергию — «фозоны» (*phozons*): наращивает мощь и заодно обучает владельца магическим навыкам. «Фозоны» служат и заменой кузням, и расходным «топливом» для заклинаний, и даже универсальным удобрением. «Еда укрепляет здоровье!» — внушает старую истину *Odin Sphere*:

выращенные прямо на поле боя фрукты и особая «кустовая» баранина лечат раны, а также увеличивают жизненные силы персонажа. Взаимосвязаны не только воинская доблесть и желудок: например, семена для рассады можно выиграть в битве или купить. Но даже если денег хватает, утащить с собой больше, чем влезает в заплечные сумки, не выйдет. В них сперва умещается лишь шестнадцать предметов, включая экипировку. Впрочем, расставаниями с законным выигрышем будут омрачены лишь ранние вылазки первой героини. Вскоре Гвендолин обучится искусству алхимии и наловчится по звуку угадывать, где на уровне прячутся мандрагоры (в *Odin Sphere* они напоминают ожившие овощи). И весь лишний

груз из вещмешка — от амулетов до яблочных огрызков — запросто употребит на усовершенствование «материалов» — особых составов, без которых из мандрагор нельзя ни лечебный эликсир сварить, ни взрывоопасную смесь приготовить. А когда опыт проходит успешно, в награду алхимику достается и готовый препарат, и, опять же, «фозоны». Что приятно, собранный за прохождение набор рецептов переходит по наследству к следующему персонажу. Игровые ситуации вынуждают постоянно делать выбор: что посчитать более выгодным и чем пожертвовать. Законная лазейка для прокачки не избавляет раз и навсегда от необходимости принимать решения, и за это охотно прощаешь разработчикам

скудный набор боевых приемов. Помимо общих выпадов и прыжков каждый из героев владеет в лучшем случае двумя уникальными навыками, которые и определяют его манеру драться. Например, заяц Корнелий умеет крутиться колесом в воздухе, а рыцарь Освальд — перевоплощаться на зависть всем ниндзя в смертоносную тень. Куда сложнее простить однообразие боссов и лабиринтов, хотя сюжетно оно вполне объяснимо. Приключения всех персонажей приходится на время войны между Одним и фэйри (их же здесь величают «ванами» в согласии с Эддами) за мистический Котел, так что они постоянно сталкиваются с одними и теми же злодеями и их прислужниками, но в разное

ВЕРДИКТ  
8.5

### ПЛЮСЫ

Потрясающе красивая двухмерная графика: впечатляют как пейзажи, так и персонажи, «театральная» подача диалогов, увлекательные и довольно сложные экшн-бои.

### МИНУСЫ

Повторяющиеся уровни и боссы, «сторможение» игры в ключевых боях, нетренирующая нагрузка новых экранов.

### РЕЗЮМЕ

Best'em up с налетом RPG, который не успеет наскучить даже несмотря на повторяющиеся уровни и повторяется слаженностью во всем.



- 1 Потратив всю энергию на несколько выпадов, большинство персонажей останавливаются, чтобы переохнуть. И только у феэри Мерсесес просто заканчиваются стрелы.
- 2 «Можно питаться виноградом и шоколадными тортами и все равно оставаться стройной!» – уверяет Odin Sphere.
- 3 Представьте себе: вы приходите в кафе с рецептом, ингредиентами и вдобавок платите повару деньги за приготовление блюда. А именно так все рестораны в Odin Sphere и работают!
- 4 Поля сражений замкнуты в кольцо и оборудованы на манер подземелий Valkyrie Profile дверьми к другим комнатам-аренам.



Вместо того чтобы гнаться за трехмерной графикой, в Vanillaware вручную разрисовали каждый пейзаж и каждое движение спрайтов.

время. Чего уж удивляться, что загробное царство превратилось в самый настоящий проходной двор, ядовитые лягушки бродят в лесах целыми легионами, а к дракону, который ненавидит зачарованное оружие, протоптали дорожку почти все те, кому оно досталось! Уже к третьей саге доподлинно выясняется, каких ловушек ждать на уровнях и на что способно большинство неприятелей, а ведь до финального, общего для всех героев эпилога, остаются еще два обязательных прохождения. Тем удивительней, что окончатель-

но надоесть Odin Sphere все же не успевает. Увлекают знакомые битвы, хочется узнать, как сложилась судьба у остальных действующих лиц, и заодно собрать недостающие подробности предыстории. Запоминается и мир: вместо того чтобы гнаться за сверхреалистичной трехмерной графикой, в Vanillaware вручную разрисовали каждый пейзаж и каждое движение спрайтов. При виде здешних пышных лесов и разоренных сражениями полей на ум приходит как Saga Frontier II с акварельными ландшафтами, так и... театральные декорации. Ес-

ли в Valkyrie Profile Мидгард представлял хоть и величественным, но по-средневековому суровым, мир Odin Sphere поражает буйством красок: даже самые мрачные его уголки и впрямь отлично бы смотрелись на страницах детской книги сказок. Правда, со всем этим рисованным великолепием PlayStation 2 справляется не всегда. Особенно в битвах с боссами, когда злыдни окружают себя когортой прихвостней, игра начинает заметно «тормозить»: и герой движется как во сне, и соперников поражает та же болезнь. Так же не-

торопливо подгружаются новые экраны в кулинарной мини-игре, и ведь обойтись без нее никак нельзя. Стратегическое поедание шоколадных десертов и перченой курятины – самый верный способ быстро набрать сил перед очередным восхождением на гору или вылазкой на передовую. Серилал Megami Tensei приучил геймеров, что логотип Atlus в первую очередь красуется на необычных проектах «не для всех». В случае с Odin Sphere компания выступает только как издатель, и на «избранность» детище Vanillaware совсем не претендует: все здесь выглядит удивительно складно, доступно и на своем месте, как в хорошей постановке старой сказки. **СД**

# С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 Slim (RUS)	GameCube & Resident Evil 4 Limited Edition Bundle	Xbox 360 Premium
<b>4860 р.</b>	<b>5400 р.</b>	<b>13500 р.</b>
		
PSP Base Pack (EURO)	PlayStation 3 (60 GB) (RUS)	Nintendo Wii (С игрой Wii Sports)
<b>5940 р.</b>	<b>20790 р.</b>	<b>9855 р.</b>

Играй  
просто!  
GamePost



## НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- ★ Огромный выбор компьютерных игр
- ★ Игры для всех телевизионных приставок
- ★ Коллекционные фигурки из игр

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.  
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: [sales@gamepost.ru](mailto:sales@gamepost.ru)



Тел.: (495) 780-8825  
Факс.: (495) 780-8824

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



Все цены действительны на момент публикации рекламы

# АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА? ДА ЗАПРОСТО!



Красивые взрывы, простите за оксюморон, гушу греют.



Впечатление от архитектурных памятников столицы портит вездесущая реклама «МегаФона».



Приходится приспосабливаться, пересяживаясь с переднего привода на задний.



Сам трафик, являющийся чуть ли не главной разрекламированной фишкой игры, стал скорее элементом декора.

Писать об отечественном гоночном проекте с претендующими на реальность районами Москвы после «7.5» Lada Racing Club и под аккомпанемент неутраченных вот уже несколько месяцев воплей — каково по-вашему? Понимая, что поставить положительную оценку, значит вызвать очередную шквал ругани и обвинений в подкупе? А не поставить — значит соврать. И, как говорится в новом фильме про живучего мальчика в очках: лгать я не собираюсь.

**«Я не голжен лгать»**  
«Адреналин 2» — хорошая игра. Если не верите, дальше мо-

жете не читать. Да, это хорошая игра отечественного разработчика. Нет, я не получил от Gaijin Entertainment ни копейки. Да, у «Часа пик» целый ворох недостатков, но они не умаляют достоинств игры. Одно только существование «Адреналина 2» как аркадной гонки по московским районам с разнообразием игровых режимов и безумным раскидыванием трафика в стороны — уже достижение само по себе, не имеющее аналогов. Достижение, которым по праву можно гордиться. Достижение, позволяющее «Адреналину 2» претендовать на звание лучшей отечественной гонки. Впрочем, не

удивлюсь, если для многих такая оценка равным счетом ничего не стоит. Пресловутые «многие» ухитрятся назвать графику «Адреналин 2» убогой, а я возражу, что игра хорошо выглядит, а местами по-настоящему красива. Они поморщатся, мол, машины, летающие, как пенопластовые коробки, — бред. Я отвечу, что «А2» не симулятор, а аркада, иначе в условиях часа пик и не бывает. Они не поймут меня, я не пойму их.

**Повторение — мать учения**  
Наверняка вы уже слышали об игре. Помните, «СИ» № 234 рубрика «Хит?!». Если же нет, то на-



### Крепче за баранку держись, шофер

Управление, краеугольный камень геймплея, в случае с «Адреналином 2» оказалось камнем преткновения. «Коробочная» версия «Часа пик» была чуть ли не неиграбельна – управление оказалось настолько чувствительным, что заставить машину слушаться не удавалось никак. С обновлением 1.1.2.0 все нормализовалось, но завезя машины с задним приводом, я снова завыл волком. Впрочем, после установки других колес железный конь стал таким послушным, чтобы можно было уже не ругать управление за проигранные гонки. Посему, ежели нервы не выносят схватки с резвой «баранкой», позаботьтесь сделать все, чтобы новую «баранку» усмирить.



## ХОРОШО

### ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
racing, arcade
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«ТС»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Gaijin Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://adrenalin2.ru>



▶ Автор:  
Сергей «TD» Циллорик  
[td@gameland.ru](http://td@gameland.ru)

## ВЕРДИКТ

# 7.5

**ПЛЮСЫ** +  
Захватывающая расправа с трафиком; отличный звук; качественная картинка; поддержка игры после релиза.

**МИНУСЫ** -  
Огромные системные требования; сложность управления; излишняя трудность зазаний.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Качественная аркадная гонка, от которой можно и должно получать удовольствие.

помню: ради спасения похищенной гонщиками возлюбленной герой ввязывается во всевозможные состязания и операции, проводимые тремя бандами московских стритрейсеров. Это означает, что есть выбор из трех «сюжетных» заездов, победа в которых приблизит нас к развязке, и нескольких сторонних, предназначенных для «прокачки» и получения денег. Здешняя «прокачка» повышает ваш «репутат» в рейсерской среде, открывает новые машины и дает возможность их улучшить. Обругать тюнинг невозможно, даже если за дело возьмутся самые строгие критики. Обвески, коле-

са, системы выхлопа, тонировка стекол, покраска кузова да аэрография – чего только не сотворишь со своей машиной в гараже «А2»! Гоночные авто, впрочем, и безо всяких обновок выглядят прекрасно, не в пример серому трафику, да пешеходам, которые при виде опасного болида резво отпрыгивают в сторону. Зато «расходный материал» берет числом – бессчетные «чайники» выстраиваются в длиннейшие пробки, будто дожидаясь, когда гонщики сметут их, раскидают в стороны и превратят в груды покоряженного металла. Кстати, поводов для того достаточно. Гонки простые и на выбо-

вание, по чекпойнтам и на время, с милицией или без – вариантов пруд пруди. Больше всего, конечно, достанется «чайникам» в режиме «анархия», суть которого в создании полнейшего хаоса на улицах столицы. «Час пик» не даст соскучиться: едва вы пресытитесь обычными гонками, как тут как тут соревнования по трюкам разного типа, а то и вовсе смертельная схватка. На машинах, конечно! И ни трюки, ни поединки не удались бы без «адреналин»-девайсов. Эти устройства позволяют не только мчаться, но и творить всякие непотребства. Нажмите на клавишу Shift и «стрелку» – и машина вмиг наберет огромную

скорость, да еще и выпрыгнет вперед. Согласитесь, идеально для тарана соперников! Двойное нажатие «шифта» отвечает за починку вашего кабриолета, ударную волну, да такую, что соседние тачки разлетятся в стороны, обеспечит другая комбинация, а третья – за передние тормоза, обеспечивающие красивый кувырок вперед. И это еще не полный список!

### Аттестация

Впрочем, цель обзора не только поведать об игре, но и дать ей оценку. Попытаемся сделать это: адреналиновые гонки удались. Где же ложка дегтя?



Машины с пулеметом сбоку в пору уступать дорогу. Ослушавшиеся будут наказаны – жаль только, что не изобретением Ричарда Гатлинга.



Побойными штучками сопровождается починка авто.



### Учтивые соперники

«Адреналин 2» предлагает нам на выбор три уровня сложности. На тяжелом, само собой, оппоненты не дают спуску, зато при игре на легком у меня сложилось стойкое впечатление, что компьютерные противники старались не столько выиграть, сколько сократить разрыв между собой и мной. Если я не пропускал ни одного столба и плелся в хвосте – они терпеливо кружились на месте в ожидании. Но даже если я отрывался от них на полкруга и ехал идеально – они догоняли и претендовали на победу. Таким образом, даже легкая сложность никогда не становилась слишком легкой.

Машины разлетаются во все стороны от мощнейшей ударной волны.



Увы, не ложка, а добрый половник – в неуправляемости машин. И дело не только в управлении (см. врезку). Кое-что не исправляет даже установка патчей и апгрейд авто. В демоверсии главным врагом гонщиков были фонарные столбы, намертво останавливавшие движение. В финальном варианте опоры освещения, хоть и уменьшают скорость, но сбивать их удается. Теперь враг номер один – бордюры тротуаров. Не набравший скорость автомобиль забуксует и не осилит подъем; машину, разогнавшуюся как следует, но задевшую краешком колеса поребрик, может внезапно развернуть, причем неизвестно, в каком направлении. Периодически такие сюрпризы преподносит и умерщвляемый трафик. Мирный въезд на тротуар приводит в действие третий закон Ньютона, едва ли не сильнее, чем столкновения с другими авто.

Сам трафик, провозглашенный чуть ли не главной фишкой игры, оказывается скорее элементом декора. Изредка создавая помехи на пути игрока, «чайники» почти никак не влияют на геймплей. Да, сбив десятки машин, ваша не избежит повреждения и в итоге картинно взорвется – только вот вы-то от этого практически ничего не потеряете! Игра тут же восстанавливает вас в той же точке, почти без какого-либо штрафа, если не считать потерю скорости, и все шансы победить остаются у вас в руках.

Свободное передвижение по городу реализовано неплохо; особенно радует то, что оно опционально. Можно приехать в гараж или выбрать нужный пункт меню, чтобы сразу и без лишних хлопот оказаться на месте. Так же обстоят дела и с заездами. Все для комфорта игрока! Единственная претензия – сравнительно небольшие раз-

меры самих районов. К примеру ВДНХ, который мы видели в демоверсии, на поверку оказался одним из самых крупных. Прямо скажем, родной Москвы много не бывает. Хотим добавки! А добавка будет. Поддержка «Часа пик» – что до релиза, действительно масштабной пиар-кампанией, что после, патчами и дополнениями, – действительно впечатляет. Игра с каждым обновлением становится все краше и краше, а новый контент увеличивает ее продолжительность. Глядишь, скоро и мультплеер обещанный подоспеет.

Было бы глупо не упомянуть чудеснейшее аудио «Адреналина 2». Веселые интервью по радио, восемь с половиной часов лицензированных для игры песен самых разных направлений, возможность прослушивания интернет-станций... Звук «Часа пик» безупречен!

### Резюме

Возможно, это прозвучит кощунственно, но я не ценю «Адреналин 2» как гонку. Вместе с тем в «Часе пик» я вижу любопытнейший игровой опыт: ни одна прежняя игра не давала так хорошо почувствовать уличное автобезумие. Наворотить себе авто, какое душа пожелает; проехаться по гостинице «Космос» и взлететь с монумента покорителям космоса; разогнаться до трехсот с лишним на проспекте Мира и лихо ударить по передним тормозам, отправив машину в затяжной полет с эстакады; прыгать с трамплинов и делать полицейские развороты в Лувре (в игре также есть Франция и США); проторять себе дорогу «адреналином» через пробки Кутузовского проспекта, расшвыривая по сторонам взрывающиеся автомобили, – вот «изюминка» игры! Не распробовав ее, можно и разочароваться в «Адреналине 2» – но не стоит ли брать от жизни лучшее? **С**



# РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй  
просто!  
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО**  
**НЕ БЫВАЕТ**



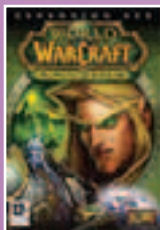
Command &  
Conquer: the First  
Decade (US)

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](http://www.gamepost.ru)



Все цены действительны на момент публикации рекламы

### Есть к чему стремиться

Для любителей ставить рекорды разработчики предусмотрели сразу несколько подарков: после прохождения уровня обязательно будут подсчитаны собранные шарики (в процентах), количество использованных «крашей» и попыток на прохождение каждого уровня, а также затраченное время. В зависимости от этих показателей и выставляется окончательная оценка. Однако, если вы хотите получить не красивые цифры, а настоящие бонусы, внимательно смотрите по сторонам при прохождении уровней. На каждом можно найти ровно по два дополнительных приза. Первый выглядит как кусочек мозаики; он добавит в коллекцию симпатичную картинку или фото разработчиков. Второй – золотой кубок, его отыскать намного сложнее: сперва ищите стену с изображением заветной посуды и только потом плющите уровень в 2D в надежде отыскать верный путь к призу. (Очень важно, чтобы при этом стена с изображением не выпадала из поля зрения Дэнни!) Полученный золотой артефакт позволит пройти уровень, с которого был взят кубок, в Trophy Mode. Главное отличие этого развлечения – ограниченное количество «крашей» и времени на прохождение.



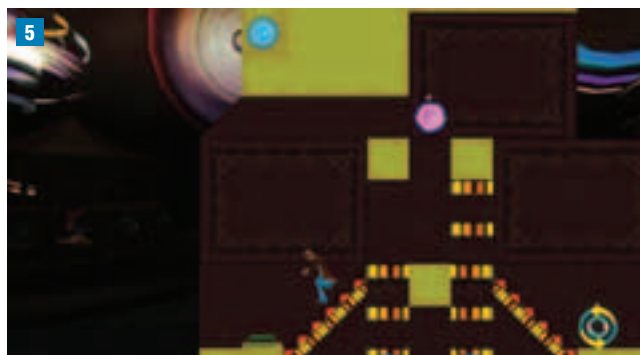
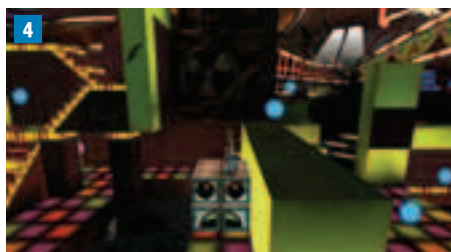
**1** Взгляните на этого парнишку: он действительно ведет себя как живой... как живой труп. Ну, или как всерьез страдающий от бессонницы – попробуйте не трогать его какое-то время и убедитесь сами.

**2** Таков уровень в 3D...

**3** ...а таков – в 2D. Всего одно нажатие кнопки – и мир стал плоским!

**4** Порой игра действительно напоминает Psychonauts. Даже не столько общим стилем, сколько самой идеей и сумасшедшей цветовой гаммой.

**5** Значок справа, мимо которого только что промчался Дэнни, – точка возрождения. Как бы ни была сложна игра, но авторы не стали ограничивать количество попыток – спасибо им за это.



ОТЛИЧНО

# CRUSH

ПОКОЙ НАМ ТОЛЬКО... К СОЖАЛЕНИЮ, ДАЖЕ НЕ СНИТСЯ.

## ИНФОРМАЦИЯ

### ПЛАТФОРМА:

PlayStation Portable

### ЖАНР:

action/platform/special/puzzle

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sega

### РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Спорт Клуб»

### РАЗРАБОТЧИК:

Zoë Mode

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ОНЛАЙН:

www.sega-europe.com/en/  
Game/511.htm



### Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

Независимо от игровых предпочтений и количества банкнот в бумажнике, редкий игрок владеет сразу несколькими консолями одного поколения. Как правило, дело даже не в средствах, а в обычной нехватке времени – уделять внимание небезынтересным эксклюзивным проектам сразу на всех фронтах ой как непросто. Речь сейчас даже не о тех играх, ради которых и приобретают консоли, а о тех, при появлении которых «противоположному лагерю» становится немного грустно. Crush – именно такая игра для PSP. Вряд ли ради нее владельцы Nintendo DS отринут свои пудреницы, но обязательно печально вздохнут – причины на то имеются.

Прежде всего, у Crush есть сюжет – согласитесь, не особенно частое явление для головоломки. Можно ли прикрутить сюжет к какой-нибудь Lumines или Every Extra Extend? Правильный ответ: можно, но лучше не надо. А вот в Crush получилось здорово. Штука вот в чем: роль главных героев исполняют не какие-то там абстрактные кубики или другие странные объекты, а вполне живые люди. Вот Дэнни, страдающий от бессонницы, а вот Доктор Рубенс, который старается ему помочь, заодно испытыва на практике свеженькое изобретение. Хоть Дэнни и силится вяло шутить при общении с Рубенсом, история все же вырисовывается мрачноватая: из-за кажущейся поначалу бе-

зобидной бессонницы герой буквально с ног валится от нехватки сил. А причина, как водится, сокрыта где-то очень глубоко в подсознании Дэнни. Вот только где именно – ему самому ни за что не догадаться. Вытащить по крупицам воспоминания незадачливого юноши и поможет C.R.U.S.H. – Cognitive Regression Utilizing pSychiatric Heuristics (оставим без перевода – так звучит куда солиднее). Правда, у Рубенса туговато с фантазией, так что аббревиатура для красоты берет из четвертого слова вторую букву, а не первую. Впрочем, его это вовсе не смущает, как не должно смущать и вас. Представьте, вы сумеете поверить в искренние опасения Дэнни, который ощущимо побаива-

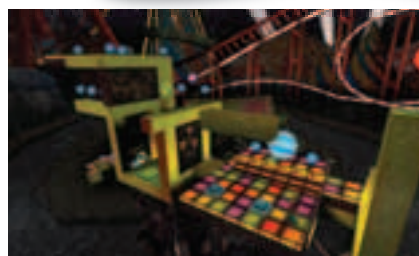
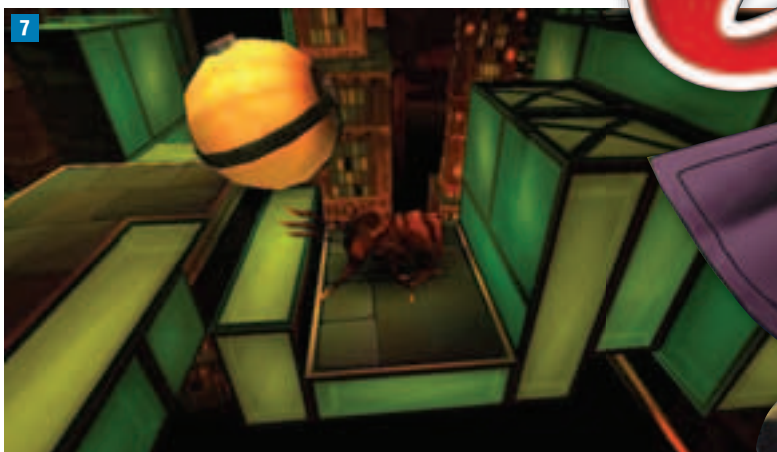
ется заглянуть в собственное прошлое. Да и как не бояться, если на голове болтаются странная штука, о которой современная наука еще и понятия не имеет (нормальная наука – вменяемая), а сами путешествия напоминают настоящие кошмары? Зато не боимся мы: каждый уровень – захватывающее приключение, готовое затянуться на целый час. Цель – добраться до телепорта, предварительно собрав необходимое количество шариков. Но как добраться до шариков, которые расположены чуть ли не за горизонтом? Все очень просто: достаточно повернуть камеру в нужном направлении и активировать «краш» (именно так называется этот процесс Ру-

Не удивляйтесь незнакомым словам в графе «Разработчик» – автор текста ничего не напутал, просто с наступлением весны (кроме шуток – ровно 1 марта) Kuju Entertainment решила переименовать одну из четырех собственных студий из Kuju Brighton в Zoe Mode. Собственно, как раз Kuju Brighton и занималась разработкой Crush. Как видите, ничего страшного: от перемены названия студии игра хуже не стала.



**6** В любой момент можно осмотреться – для этого достаточно зажать правый шифт и покрутить аналоговой «пуговицей».

**7** Большинство ваших противников – тараканы в голове главного героя. Так как собственного оружия у пациента нет, приходится использовать подручные средства. Например, скинуть на супостата сферу.



бенс) – 3D сожмется в 2D, и мы окажемся в другой точке относительного пространства. А как собрать призы, расположенные несколькими уровнями выше? Не намного сложнее: включить вертикальную камеру и снова активировать «краш» – мир сплющится, но на этот раз живо напомнит первые части Grand Theft Auto. Когда вы раздавите или «разожмете» мир – дело ваше, никаких особых условий нет. Главное – внимательно глядеть по сторонам и подгадывать именно тот момент, когда это действительно необходимо. Конечно, одним только «крашем» геймплей не ограничивается: например, на уровнях встречаются сферы, которые можно помещать на специальные

кнопки, активизирующие какой-нибудь сокровенный кирпич. Можно перекачивать бочки, которые помогут добраться до высоко расположенных уголков... Это неполный список – с каждым эпизодом количество предметов, способствующих упрощению или усложнению уровня, увеличивается. Согласитесь, такой подход уже не наводит на мысли о Super Paper Mario и Exit, с которыми мы проводили параллели на стадии разработки. И вот еще что: выглядит Crush как нечто среднее между мультфильмами Тима Бертона («Кошмар перед Рождеством» и «Труп невесты») и игрой Тима Шафера Psychonauts – совершенно сумасшедшая смесь! Безусловно, это комплимент:

внешность – одно из главных достоинств Crush; здесь чувствуется стиль во всем, в меню, в конструкциях самих уровней и, конечно, в комиксах, которые живописуют нам сию историю. Недостатки есть, куда же без них, но глаза не колют. Ближе к середине игры разработчики все же перегнули со сложностью, лишая игрока удовольствия, частенько бросая его один на один с единственной мыслью: «скорее бы уже добраться до выхода!». Пожалуй, эта гонка со сложностью – и есть самый большой недостаток Crush. А вот недостаток поменьше: есть тут небольшие графические недоработки, слегка портящие общее впечатление. Первое время они почти не видны,

но затем все же нет-нет да и приходится наблюдать мелкие глюки, да резкое (но редкое) падение частоты смены кадров. Но это не причины, чтобы пройти мимо новинки, ведь неприметная на первых порах Crush вдруг оказалась одной из самых оригинальных и славных головоломок последнего времени. Проверьте себя: если первые уровни способны втянуть кого угодно, то дальнейший рост сложности отпугнет немало потенциальных поклонников. Остается посоветовать только одно: в этой игре не стоит торопиться. Как можно внимательнее осматривайте уровень, прежде чем ринуться его проходить, и почаще надолго задумывайтесь. **СИ**



**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

**ПЛЮСЫ** +

Оригинальная загрузка, отлично воплощенная и любовно завернутая в стильную обертку. Убогое управление, незамысловатый, но на удивление интригующий сюжет.

**МИНУСЫ** -

Иногда сложность чересчур завышена, что по часам мешает сполна насладиться игрой. Не обошлось без мелких графических недоработок.

**РЕЗЮМЕ**

Одна из лучших игр для PSP за последнее время. С одной небольшой оговоркой: это все же головоломка, а они привлекают далеко не всякого.



**1** Сюжетные сцены выглядят чуть лучше игровых эпизодов. Впрочем, разница эта отнюдь не колоссальна.

**2** Хогвартс не был бы Хогвартсом без живущих собственной жизнью лестниц и портретов.

**3** Без визита в Министерство магии не обойтись, а там и гузлы между Дамблдором и Волдемортом жуют неолого.

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
Nintendo Wii, PC, PlayStation 2,  
PlayStation 3, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:  
action.adventure.3D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Electronic Arts
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
P 4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM,  
видеокарта 64 Мбайт RAM
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
Xbox 360
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.ea.com/harrypotterand-theorderofthephoenix](http://www.ea.com/harrypotterand-theorderofthephoenix)



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

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

## HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX

ОЧЕРЕДНОЙ ГОД В ХОГВАРТСЕ ОТМЕЧЕН НИЗКОЙ УСПЕВАЕМОСТЬЮ УЧЕНИКОВ И РАЗГЛЯДЬИСТВОМ ПРЕПОДАВАТЕЛЕЙ. ПОРА СМЕНИТЬ ДИРЕКТОРА? 

**В** Министерстве Магии определенно работают люди исключительно терпеливые. Пожалуй, даже чрезмерно терпеливые. Судите сами — четыре года подряд в школе чародейства и волшебства Хогвартсе творились вещи в высшей степени возмутительные. То собаку трехголовую заведут, то василиска выпустят ползать по коридорам, а то и ученика прихлопнут. И это — не говоря о сомнительном преподавательском составе и непростительной для учебного заведения текучести кадров. Между тем школу не закрыли, а ее нерадивому директору дали шанс восстановить доброе имя в глазах общественности, заглотив прошлые ошибки. Такая же возможность появилась

и у компании Electronic Arts, уже который год плодотворно, но не всегда добросовестно сотрудничающей с миром сказок — где, как известно, тоже любят деньги. Увы, снисходительность официальных лиц не пошла на пользу ни престарелому интригану Альбусу Дамблдору, ни сотрудникам EA. Первый продолжил сеять смуту в ученических рядах, а верное привычкам издательство, прикрывшись именем Гарри и связями с Warner Bros, выпустило еще одну посредственную игру о приключениях Мальчика-который-выжил.

**Блуждающий Поттер**

Как и раньше, большую часть времени Гарри со товарищи проведет в родном учебном заведении, слоняясь по коридорам и попутно

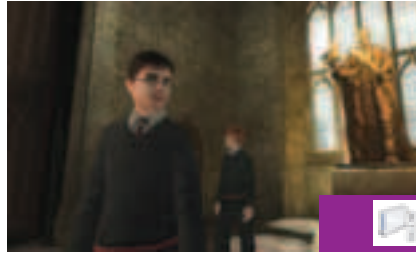
общаясь с другими обитателями школы. Правда, на этот раз игрокам предоставлена свобода действий — вы можете самостоятельно выбирать, с кем хотите поговорить и в каком порядке будете выполнять задания. Последние, хотя и довольно разнообразны по форме, по большей части повторяются по содержанию. Помочь заблудившимся первокурсникам, что-то починить, что-то сломать, найти потерянное имущество — список обязанностей не так уж велик. Зато попутно можно обыскивать окрестности, радуясь найденным секретам, их тут припрятано великое множество. Порой придется и подражаться, для этого в распоряжении Поттера есть поджожины боевых заклинаний (обошлось без Авада Кедавра). Но сражени-

ям внимание явно уделяли по остаточному принципу, оттого большим счетом никакого интереса. Вот разве что пара дуэлей ближе к финалу...

Чтобы задействовать магию, нужно освоить несколько нехитрых манипуляций с аналоговой рукояткой — отныне она заменяет вам волшебную палочку. Не бойтесь, вас никто не заставит действовать наугад: подробный Tutorial уже стал визитной карточкой всех интерактивных версий «Поттера». В общем и целом колдовать приятно, и к тому же несложно. Сложнее бывает прицеливаться палочкой в нужный объект. Несмотря на автонаведение, Гарри то и дело забывает, что именно он секунду назад хотел, скажем, поднять

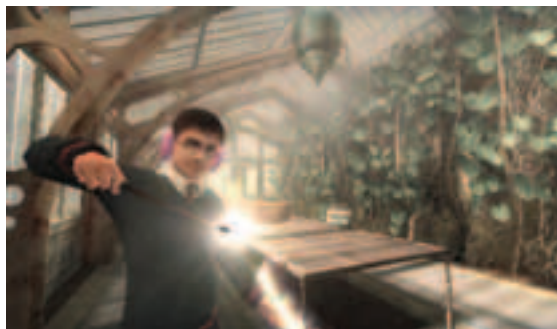
**Переговые технологии на службе у волшебства**

Как уже говорилось, владельцам X360 и PS2 предстоит размахивать волшебными палочками с помощью аналоговых рукояток. Метод простой, эффектный, но, мягко говоря, консервативный. В ином положении окажутся счастливые (а может, и не очень) обладатели PlayStation 3 и Nintendo Wii. И тем и другим уже не удастся отделаться примитивными манипуляциями с контроллером – гаром, что ли, Sony и Nintendo тратились на гироскопы?! Тем, у кого в руках окажется Sixaxis, придется изо всех сил трясти и вертеть его то вверх, то вниз – попутно напрягая фантазию и пытаясь представить, что никакой это не контроллер, а самая натуральная волшебная палочка из кебра и единорожьего хвоста. Поклонникам Wii легче: все-таки волшебный пульт и волшебная палочка имеют нечто общее, да и размахивать чудо-контроллером заметно удобнее. В общем, если в вас еще горит желание познакомиться с Order of the Phoenix, настоятельно рекомендуем уделить внимание именно версии игры для Wii.



**Клянись, что замышляю только шалость!**

Чтобы не заблудиться, воспользуйтесь услугами Карты Мароверов. Сей волшебный предмет позволит вам узнать, кто именно нуждается в помощи, а также где сию секунду обретается потенциальный работодатель. Интересным эффектом от использования Карты видится появление следов (гиг-привидение?), самопроизвольно возникающих на земле прямо перед вами, – они играют роль проводника.



**Графика пятой части мало чем отличается от прошлогоднего «Кубка огня» – игры, далекой от идеала с технологической точки зрения.**

в воздух – в результате на экране возникает непродолжительная, но досадная неразбериха, усугубляемая крайне нервной камерой.

**Верность традициям**

Но если недочетам игрового процесса можно, пусть и не без натяжек, найти хоть какие-то объяснения, то за графику авторов нового «Поттера» не помешало бы лишить премии, а то и зарплаты. Ну или хотя бы ежедневного обеденного перерыва и перекуров. Не стоит слишком пристально вглядываться в скриншоты – в случае с The Order of the Phoenix они едва ли отражают истинное положение

вещей. А оно таково: приклеив каждому герою фотореалистичную текстуру лица, авторы проекта посчитали задачу выполненной. А потому графика пятой части мало чем отличается от прошлогоднего «Кубка огня» – игры, далекой от идеала с технологической точки зрения. Так что приготовьтесь терпеть корявую анимацию, безрадостные последствия халатного отношения к мелким деталям и местами удручающе мутные текстуры. Кстати, самые неприятные сюрпризы ждут владельцев Xbox 360 и PS3 – высокое разрешение безжалостно выставляет на всеобщее обозрение то, что худ-

бедно замаскировано на PS2 и Wii замыливанием картинки. Особенно тяжело лицезреть некоторых второстепенных героев (например, Сириуса Блэка), превратившихся в угловатых уродцев с несоизмерно большими головами. Но сильнее всех досталось не волшебникам даже, а несчастной Букле. Трехмерное пернатое, что издали, что вблизи, сильно напоминает полено, в которое кто-то смеялся ради понатыкал пеньев.

**Экономия сил**

Начиная с «Узника Азкабана» наиболее метким словом, характеризующим деятельность EA в об-

ласти «поттеромании», по праву должно считаться «халтура». Необходимый минимум затрат, необходимый минимум нововведений, стая кочующих из серии в серию ошибок да бесповоротно устаревший графический движок, почти ничего не получивший от переезда на консоли нового поколения, – таковы материалы, из которых собран несчастный «Орден Феникса». Разумеется, истинным фанатам на это глупо наполевать (и мы завидуем их стойкости), что и подтверждают оглушительные продажи игры в Европе и США. Но тем, к кому еще не навывдывались в гости прислужники Волдеморта, мы все же советуем дважды подумать, прежде чем тратить на Harry Potter and the Order of the Phoenix кровные сбережения. [C]

- 4 Безобидные гуази между школьниками – необходимый этап на пути к более серьезным сражениям.
- 5 Палочкоприкладство на школьном дворе! Скорее зовите Долорес Амбридж!
- 6 Тренировки «Отряда Дамблгора» довольно забавны поначалу, но быстро надоедают.

**ВЕРДИКТ**  
**6.0**

**ПЛЮСЫ** +  
Полный набор героев из одноименных книг и кинофильма; любопытное управление – особенно в версии для Nintendo Wii; множество секретов и бонусов.

**МИНУСЫ** -  
Монотонность и неубедительность заданий; малое количество заклинаний; не всегда корректная работа камеры; устаревшая графика; невнятная подача сюжета.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Типичная игра по лицензии от EA, рассчитанная на слепое обожание фанатов. А уж их у Поттера – миллионы.



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: racing, arcade
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «IC»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Xbow Software
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН: games.ic.ru/avtoprobeg\_cm



▶ Автор: V.P.  
vp@gameland.ru

- 1 Сюжета нет, потому выбор персонажа определяет только одно – какая из трехмерных моделей сядет за руль.
- 2 Подобную картину можно наблюдать после любого столкновения. Что и говорить, зрелище не столько печалит, сколько раздражает.
- 3 Монетки – это пара сотен в вашем кошельке. Впрочем, на маршруте генеежек мало, лежат они в неудобных местах, а пользы от них никакой.



**ВЕРДИКТ**

6.0

**ПЛЮСЫ**

Забористая музыка, подборка неплохо прорисованных автомобилей, возможность промчаться по ровным просторам.

**МИНУСЫ**

Безликие трассы, полная беспомощность искусственно-го разума, невыразительные герои.

**РЕЗЮМЕ**

Средней руки развлечение в духе девяностых годов прошлого века – эпохи, когда сюжет и сложная игровая механика в гонках были необязательны.

# АВТОПРОБЕГ «ЧЕРНОЕ МОРЕ»

**УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

ТЕПЛОЕ МОРЕ, ЯРКОЕ СОЛНЦЕ, БРОНЗОВЫЙ ЗАГАР, ЖИЗНЕРАДОСТНЫЕ ЛИЦА... СТОП, ЭТО ВСЕ НЕ О «ЧЕРНОМ МОРЕ»!

**Д**ля настоящего автолюбителя поездка к югу своим ходом едва ли не более приятное дело, чем долгожданный отдых на лазурном берегу. Одно дело каждый год трястись в обшарпанном вагоне, и совсем другое мчаться с ветерком в собственном авто. Наверняка в Xbow Software тоже так считают и предлагают прокатиться к морю на машине. Однако сами дороги оставляют желать лучшего. Правда, впечатления от первой трассы очень приятные: вдаль знакомые сосенки, родные панельные домики, на дороге «Газели», автомобили ДПС да придорожные киоски – любимые черты родного края! И так, что нас ждет на следующей трассе? Да ровно то же самое, хотя и с не-

большими изменениями. Дома-коробки сменились пансионатами и дачными участками. По обочинам вместо грузовичков – сплошь «Волги». Вокруг неизменные леса, да еще изредка открывается вид на неказистое море. И так все 16 трасс общей протяженностью 92 километра. На досуге можете подсчитать, сколько времени уйдет на игру. Когда вы это одолеете, единственное, что останется, – начинать все с самого начала. Модели автомобилей сделаны на совесть, и, хотя марки не названы, в очертаниях некоторых угадываются машины середины прошлого века. Повреждения слова доброго не стоят, правда вмятины прорисованы неплохо, только вот появляются они совсем не там, где нужно. От кокпитов, разрабо-

танных на движке Chrome Engine, всегда бросало в дрожь, но здесь хотя бы не докатились до недавних GTI Racing или Xpand Rally Xtreme. В игре даже приятно промчаться по дорогам нашей необъятной, да еще почувствовать себя при этом не летящим позади машины, а именно сидящим в ней. Пожалуй, главная беда – интеллект компьютерных гонщиков, а вернее его отсутствие. К сожалению, соперники умеют лишь одно: гордо мчаться по проторенной дорожке, оставляя без внимания все и вся. Все попытки обгона противник игнорирует, причем не только на прямых участках дороги. Рискните обойти какую-нибудь машину на повороте и почти наверняка очнетесь на обочине. Вас просто вытолкнут за пределы трас-

сы, причем, непреднамеренно. Однако заметим: если какое-то авто попробует обойти вас, произойдет ровно то же самое. На одном из скриншотов видны последствия несостоявшегося обхода – обе машины очутились на обочине. Конечно, искусственный интеллект пытается вырулить, только это удается редко. Между прочим, такого рода орехи раздражают куда больше, нежели скудный набор текстур или однообразные трассы. Настоятельно советовать «Черное море» стоит только в двух случаях: 1) некто собирает все гоночные игры без разбора; 2) человек просто соскучился по незатейливым гонкам десятилетней давности. Ни то ни другое вас не касается? Тогда хорошенько подумайте перед покупкой. **CM**

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: racing.offroad
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «IC»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Avalon Style Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН: www.4x4game.ru



▶ Автор: V.P. vp@gameland.ru

**Бездорожный саундтрек**

Рука сама тянется выключить музыку, ибо слушать напрямую нагоевшие еще полгода назад мелодии совсем невозможно. Хотя в дополнении обещали новые треки, особого повода для радости нет, из новинок присутствует разве что «Гимн УАЗовогов», исполняемый ВИА «Яхонт». Остается надеяться, что в следующий раз Avalon Style Entertainment пригласит и других музыкантов. Кого? Давайте чуть-чуть помечтаем о возможном. Поскольку альтернативная сцена в России сейчас сильна как никогда, неплохо было бы услышать в погобной игре такие группы, как Amatory, «Психея» или «Северная раса».



- 1 Не пытайтесь выбраться без лебедки, не только время потеряете, но и жизнь себе усложните. Машина-то будет «зарываться» все глубже и глубже!
- 2 Обратите внимание на модели УАЗ, которых так неоставало раньше. Вот они: УАЗ-3303 «Головастики», УАЗ-31514 «Командирский» и УАЗ-469 «Козел». Да ради одних этих внедорожников стоит купить дополнение.
- 3 Осмотреть кокпит можно с помощью мыши – угол обзора хоть и невелик, зато чувствуешь себя, как внутри настоящего автомобиля.



**ХОРОШО**

# ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4X4. УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

ВИДЕЛИ КОГДА-НИБУДЬ PIXEL HUNTING В ГОНКАХ? НУ ТАК СМОТРИТЕ – ТАКОЕ ВСТРЕЧАЕТСЯ НЕ КАЖДЫЙ ДЕНЬ.

Игра, заслуженно получившая награду на Gameland Award 2006 в номинации «Лучший отечественный симулятор», обзавелась официальным дополнением. Рассчитан add-on, прежде всего, на фанатов первой части. Кстати, без нее невозможно запустить не только полноценную игру, но и демоверсию (!) «Уральского призыва». Право, странный ход для 2007 года, но, возможно, здесь есть какой-то глубокий смысл, непостижимый разуму простого журналиста. Несмотря на это, ругать Avalon Style Entertainment не хочется, ребята довели свое детище до ума в сравнительно короткие сроки. В дополнении есть все то, чего так не хватало «Полному приводу».

Судите сами, одно из важнейших нововведений – настоящая кабина. Отныне игрокам не будет мозолить глаза странная конструкция, отдаленно напоминающая руль. Пусть осмотреть весь салон по-прежнему не получится, зато теперь мы чувствуем себя, как на взаправданных гонках внедорожников. Помнится, раньше удавалось разве что парить позади автомобиля, да позевывая наблюдать за пролетающими ветками, а сейчас можно в полной мере испытать всю прелесть местных дорог. Кстати, новый регион «Уральские горы» заставит изрядно понервничать – при первой возможности стальной конь норовит сесть «на брюхо» и не желает двигаться с места. В таком положении

пониженная передача не спасет вовсе, а как результат – паника уже через пару минут. Спокойствие! Глубоко вдохните, затем выдохните. Теперь доставьте лебедку и играйте в местный вариант pixel hunting. Автомобиль можно вытянуть из болота, зацепившись за дерево или, на худой конец, за булыжник приличного размера. Ну а если и сие средство не поможет, отрегулируйте давление шин. Что и говорить, нахodka столь же простые, сколь и ценные. Сложность игры возрастает в несколько раз, да и сама поездка превращается в настоящее приключение. Хотя старая добрая лебедка и регулировка давления не пригодятся в пяти регионах прежней редакции, зато сами районы ста-

ли значительно сложнее. Прокатитесь, и новые ощущения вам обеспечены, ныне на знакомых трассах можно засесть намертво, а проскочить очередное болотце на 70 км/ч нечего и думать. К сожалению, есть и недоработки. Въезжая в любую лужу, автомобиль останавливается почти мгновенно, даже большая скорость не спасает. Кроме того, спущенные шины на вид не отличаются от накачанных, да и подвеска ведет себя странно: колеса «прыгают», а кузов остается на месте. Словом, подобных «мелочей», смазывающих ощущение настоящего симулятора, многовато. Как бы то ни было, справедливость требует признать: сложно представить себе лучший add-on для «УАЗ 4X4». [C]

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

**ПЛЮСЫ** +  
Добавлены кокпиты УАЗ-3303 и УАЗ-469, которых так не хватало раньше. На этот раз игра может быть названа симулятором с большой буквы «С».

**МИНУСЫ** -  
Новый район лишь омин, свежих музыкальных треков столько же, зато много мелких недоработок. Общее впечатление немного портит необходимость обязательности оригинальной игры.

**РЕЗЮМЕ** [C]  
Отличное дополнение, «Полный привод» говевен го ума. Очень жаль, что все эти находки не появились в конце прошлого года.

# Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## ENCLAVE

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Enclave

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

action

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Vivendi Universal Games

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Starbreeze Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

P4 2,4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

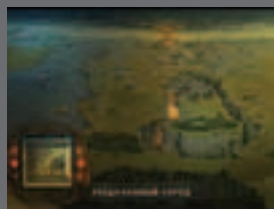
ОНЛАЙН:

<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1812>

Экшн сам по себе, как жанр — это очень даже хорошо. Экшн, как основа геймплея, тоже неплохо. А хороший экшн, как известно, еще лучше. Известное и популярное в прошлом творение скандинавов из конторы Starbreeze Studios под названием Enclave можно с полной уверенностью отнести к последним. У разработчиков получился пусть и местами простоватый, но совершенно точно веселый и бесшабашный экшн от третьего лица с двумя полноценными кампаниями, кучей различных (и в самом деле очень разных по стилю ведения боя) персонажей, прекрасным дизайном уровней и каким-никаким, а сюжетом. Да, сегодня графика наверняка покажется смешной, но свою долю веселья игра обязательно доставит. Тем она и ценна. Если бы ко всему вышесказанному можно было бы присовокупить эталонную локализацию — было бы совсем здорово. Но до эталона не дотянули, и весьма прилично. Русской озвучки нет, а в переводе, пусть он и не пестрит ошибками, то и дело проскальзывают неточности или банальные опечатки. Впрочем, играть не мешает, да и шрифты красивые.

### РЕЗЮМЕ

Достойное, пусть и не без нареканий, русскоязычное издание хитовой игры четырехлетней давности.



## ЛОГОВО ДРАКОНА: ПОБЕГ ИЗ ЗАМКА СИНДЖА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Dragon's Lair: Escape from Sindge's Castle

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

action.platform

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ReadySoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

ReadySoft

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1,7 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

ОНЛАЙН:

[http://games.1c.ru/dragonslair\\_esc](http://games.1c.ru/dragonslair_esc)

Оригинальные идеи — редкость, особенно, в наши дни, когда порой кажется, что все, что можно было придумать, — уже воплощено. В таких условиях игрокам зачастую приходится обращать взоры к достижениям прошлого. Не последнее место в этом славном ряду занимает одна из самых ярких и веселых игр прошлого столетия — знаменитая Dragon's Lair. Игра и ее многочисленные вариации, в том числе парочка продолжений, с триумфом прошествовали почти по всем игровым платформам, начиная еще с аркадных автоматов. Escape from Sindge's Castle — версия игры (впервые появилась еще на Спектруме, а на PC дебютировала в 1991 году) с дополнительным набором сцен по сравнению с оригинальной Dragon's Lair. Несмотря на более чем солидный возраст, анимация студии Дона Блата все так же хороша, Дирк Отважный все так же забавен, а простенький, но увлекательный игровой процесс вызывает прилив положительных эмоций. Собственно, особых хлопот переводчикам и мастерам озвучки игра не доставила — текста немного, реплик тоже.

### РЕЗЮМЕ

Веселое, забавное и запоминающееся развлечение, которое с годами ничуть не потеряло зазор.



## CSI: ДЕЛО В МАЙАМИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

CSI: Miami

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

adventure

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft Entertainment

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

369 Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD и 2 CD

ОНЛАЙН:

<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=409>

Трудно представить человека, не слышавшего о CSI: Crime Scene Investigation, сериале, долгое время занимавшем верхние строчки американских рейтингов. CSI: Miami — побочный отпрыск калибром поменьше. Смена места действия (с Лас-Вегаса на Майами) не сильно сказалась на игровом процессе, знакомом по предыдущим проектам сериала. Суть проста — необходимо раскрыть несколько загадочных дел в компании с персонажами сериала. Справедливости ради заметим, что разработчики также попытались связать все дела единым сюжетом, но, прямо скажем, — получилось чересчур натужно. Впечатление от локализации здорово смазывается отсутствием русскоязычной озвучки, что можно простить в случае того же Neverwinter Nights 2, где оригинальная озвучка была просто отменной и местами выдающейся. Здесь же ничем таким и не пахнет, а потому подобный подход вряд ли можно приветствовать. Зато перевод почти не дает поводов придираться: все сделано просто, без литературных изысков, но достаточно качественно.

### РЕЗЮМЕ

Неплохая авантюра для начинающих криминалистов. Вот только озвучка осталась без изменений.





## ШОРОХ: ПОСЛЕДНИЙ ВИЗИТ

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Scratches: Director's Cut

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

adventure, first-person

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Got Game Entertainment

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М» / Play Ten Interactive

### РАЗРАБОТЧИК:

Nucleosys

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.8 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

### ОНЛАЙН:

http://www.playten.com/rus/publishing.php?page=54&amp;view=73



**Н**евзрачный на первый взгляд ужастик Scratches произвел фурор не только в стане заядлых любителей квестов, но и полюбился простым игрокам.

Хорошего мало не бывает, поэтому разработчики провели генеральную ревизию игры, в ходе которой подретушировали графику, улучшили управление, добавили новые музыкальные композиции, новую концовку и некоторое количество свежих загадок. Но самое главное – новая глава, действие которой происходит через несколько лет после событий оригинальной игры. Мы выступаем в роли репортера Питера Бэнкса, который по заданию редакции отправляется в поместье Блэквуд, дабы попытаться разгадать тайну поместья до того, как дом будет снесен. Получилось очень интересно и в какой-то степени необычно: путешествовать по знакомым, но изменившимся локациям в поисках ключей к старой тайне – одно удовольствие. Причем в новую главу можно начать играть сходу, не проходя заново оригинальную Scratches. Впрочем, рекомендуем как раз сделать последнее – игра похорошела и обросла новыми «плюшками».

### РЕЗЮМЕ

Отличная во всех смыслах «режиссерская версия» одной из лучших и самой пугающей авенчюры последних лет.



## ЗВЕРСКИЙ ФУТБОЛ

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Crazy Soccer Mundial

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

sports, traditional, football, arcade

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Techland

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

### РАЗРАБОТЧИК:

Techland

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-2

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 364 RAM, 64 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

### ОНЛАЙН:

http://games.1c.ru/crazy\_soccer\_mundial/



**К**ак гласит статистика – футбол самый популярный вид спорта на планете. Неудивительно, что сыграть на пристрастии человечества к этой забаве норочит множество разработчиков. Но поскольку ниша серьезных симуляторов занята сериями FIFA и PES, некоторые пробуют сыграть на другом «поле»: выпускают веселые футбольные развлечения для детей. Как правило, место людей здесь занимают всяческие животные. Так было в прошлогоднем «Убойном футболе», так сделано и в свежем «Зверском футболе». Эти игры не зря упомянуты вместе – творение поляков из Techland удивительным образом напоминает «Убойный футбол» не только по «зверскому» антуражу, но и по самому игровому процессу. Все то же самое – плохо анимированные животные-футболисты, «надувной» мяч, вялая динамика, скудный набор приемов и бонусы, вроде заряженного мяча. Куда интереснее сами команды, коих всего 12. Каждую страну представляет определенный вид существ: французов – лягушки, поляков – петиуки, бразильцев – коровы и т.д.

### РЕЗЮМЕ

В меру забавное развлечение, которое, впрочем, не может похвастаться чем-то особенным.



## 33 КВАДРАТНЫХ МЕТРА: ВОЙНА С СОСЕДЯМИ

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Prank TV

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

special, logic

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Wild Hare Entertainment

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

### РАЗРАБОТЧИК:

Jam-Games

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 2 CD

### ОНЛАЙН:

http://nd.ru/prod.asp?razd=anons\_desc&amp;prod=33meters



**Ю**мористический сериал «33 квадратных метра» вырос из не менее популярного шоу «О.С.П.-студии». Действо крутится вокруг семейки Звездуновых и различных неурядиц, в которые она попадает. Так и в этот раз: глава семейства въехал в крутой джип прямо под стенами Кремля. Вышедший из иномарки «браток» поставил вопрос ребром: «Или квартира, или... второго не дано». В результате пришлось искать новое жилище и тут под руку попадает новое реалисти-шоу, главным призом которого является жилплощадь в центре Москвы. Нужно всего лишь выжить всех соседей из дома. Помните знаменитую серию Neighbours from Hell или, по-нашему, «Как достать соседа»? Вот, практически то же самое. Только чуть получше графика, чуть позабавнее ситуации, меньше пиксель-хантинга. Удивительное дело – клон получился чуть ли не интереснее оригинала. А прибавьте сюда юмор, озвучку знакомых актеров (все озвучивают себя, хотя Павел Кабанов почему-то не упомянут в титрах) и получите очень неплохой продукт.

### РЕЗЮМЕ

Весело, легко, просто и смешно. Недостатки есть, но в своем классе игра выглядит прилично.



## Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

### ВОПРОСЫ

1. Что первоначально означало слово «рыцарь»?
  1. Воин
  2. Храбрец
  3. Всадник

2. При каком правителе римляне закрепились в Британии?
  1. Гай Юлий Цезарь
  2. Клавдий
  3. Феодосий

### КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) или на почтовый адрес 101000, Москва, Главлпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 сентября. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 16/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

### ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 13 (239)

**Пономаренко Михаил**  
(Тульская обл.)

Правильные ответы  
– (В) Томас Кавениш  
– (В) Рэй Брэдбери

1. Эх, раззугись, плечо!
2. Тут два варианта – либо мы его, либо он нас.
3. Пригумать такие преступления – это ж какую фантазию иметь надо!
4. «Убивец!» – гласит надпись на стене. Это же сколько крови надо было известно...
5. Это не сцена из фильма «Армагеддон», а мощный удар японского робота Тамагочи.
6. Кажется, скоро кто-то поскользнется... Прием старый как мир, но оттого не менее эффективный.

# 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:  
ArtaVazg  
youtorama@gmail.com

## AFTER BURNER CLIMAX

Есть у людей странная черта – они порой совсем не замечают того, что у них прямо под носом. Вот и со мной приключилось то же самое. Уже полгода хожу мимо автомата After Burner Climax, что даже мне самому кажется странным: во-первых, я питаю слабость к аппаратам на платформе Sega Lindbergh, а во-вторых, запросто перечислю все автоматы, стоящие на Варшавке, даже если меня разбудят в три часа ночи.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», [www.wizardgame.ru](http://www.wizardgame.ru).

Навскидку вспоминаются два авиасимулятора, зававшие в душу. Top Gun на NES 1987 года. Игра была изучена вдоль и поперек, что, видимо, и отбило всякий интерес к авиасимуляторам до появления «Ил-2: Штурмовик» в 2001 году, который привлек невиданной реалистичностью. Другие авиасимуляторы, на аркадных автоматах или приставках, меня не привлекали. По этой причине, идя на встречу с After Burner Climax, я не питал надежд. Как оказалось, зря: игра превзошла все мои ожидания. Серия After Burner берет начало в 1987 году. Первые две части сначала появились на аркадных автоматах, а потом переселились почти на все мыслимые платформы. В 1992 году вышла третья часть на Sega CD, и наступило многолетнее затишье, изредка нарушаемое лишь Shenmue, в обеих частях которой можно поиграть в аркадные версии After Burner и After Burner II соответственно. Прошло уже больше десяти лет и уже,

казалось бы, никто и не помнит о сериале, как вдруг SEGA анонсирует новый After Burner Climax на базе своей новой мощной аркадной начинки Sega Lindbergh. Первое, о чем сообщает автомат при поглощении жетона, – это необходимость пристегнуться. Хотя все надписи на японском, их иллюстрируют вполне доступные для понимания картинками. «Господи, какая глупость – пристегиваться на аркадном автомате», – подумаете вы. Я подумал точно так же, но для полноты ощущений решил пристегнуться. Как оказалось позже, не зря. В отличие от старых аркадных версий After Burner, в Climax нам предлагают на выбор не один, а целых три принципиально не отличающихся друг от друга истребителя: F/A-18E Super Hornet, F-15E Strike Eagle и знакомый по предыдущим частям F-14D Super Tomcat. Мой выбор пал на реактивный самолет со стильными желтыми полосками. Имидж – все! Небольшой вступительный ролик о бравых летчиках показал, как



В After Burner Climax нам предлагают на выбор не один, а целых три принципиально не отличающихся друг от друга истребителя: F/A-18E Super Hornet, F-15E Strike Eagle и знакомый по предыдущим частям F-14D Super Tomcat.



## СКОРЕЕ В НОМЕР!

Для тех, кому понравился After Burner Climax, компания Sega сделала большой подарок. Не так давно на прилавках магазинов появилась After Burner: Black Falcon для PSP. В этой версии After Burner можно не только выбрать себе одного из трех персонажей, но и опробовать почти два десятка летательных аппаратов. Игра выглядит очень привлекательно, но, конечно, начинка PSP до красот Sega Lindbergh не дотягивает.



## 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). Там стоит замечательный After Burner Climax, прохочить мимо которого категорически воспрещено людям, мечтавшим в детстве стать летчиками.



4 сильно повлиял фильм Top Gun на создателей серии. Сразу хочется надеть настоящую лётную ветровку, шлем и очки, чтобы во всем походить на воздушного героя. Как выяснилось, ремень был очень кстати, так как при особо резких разворотах кресло пилота наклоняется крайне опасно, и без ремня я бы точно оказался на полу. Тот эффект, который достигается посредством совмещения неопишуемых красот, объемного звука и движущегося кресла, не даст вам ни одна компьютерная или консольная игра. Конечно же, никто вас насильно крутить не станет – если у вас морская болезнь или вы не хотите/не можете пристегнуться, на этот случай есть специальная кнопка, которая пресекает всякие попытки кресла сдвинуться с места. Сама игра поделена на полтора десятка уровней, которые готовы отдаваться совсем зеленому летчику в среднем всего за семь кредитов. Уровни делятся на два типа: первый предполагает простые полеты и уничтожение врагов в небе, а второй – маневры между горами и разными шахтами вместе с уничтожением врагов, которых тут гораздо меньше. Управление вполне доступное: правая рука хватается джойстик, расположенный перед игроком, он управляет полетом, под указательным пальцем – гашетка пулемета, а под большим – кнопка запуска самонаводящихся ракет. Левая рука ложится на рычаг, расположенный рядом с креслом. Рычаг отвечает

за скорость и за суперспособность climax – здешнее подобие bullet time. В этом режиме игра приобретает такую красоту, которой хочется любоваться, расслабившись в кресле и не отвлекаясь на вражеские самолеты. К сожалению, этого в игре не предусмотрено. В режиме climax, естественно, намного проще уклоняться от вражеских ракет, но и без этой суперспособности игрок имеет большие возможности для маневра благодаря регулированию скорости и направления полета. Казалось бы, конец, игра пройдена, можно выбираться из воображаемого самолета, а вот и нет! В After Burner Climax хочется играть еще и еще, все благодаря верным решениям разработчиков. Во-первых, в игре есть несколько секретных уровней, включая финальные, на которые можно попасть, уничтожив специальные цели в отведенных для этого местах. Во-вторых – это несколько концовок, зависящих от успешности прохождения и посещения упомянутых ранее секретных уровней. В-третьих, возможности автомата превратить любого прохожего в настоящего летчика. В-четвертых, в After Burner Climax есть мультиплеер: если соединить два автомата, то можно уничтожать врагов сообща, либо сражаться друг против друга, но пока линкованных автоматов в Москве не замечено. Если вы столкнетесь с этим замечательным автоматом, обязательно попробуйте его. Не пожалеете! **СИ**

- 1 Вот так выглядит After Burner Climax, который стоит на Варшавке. Есть еще две версии автомата – с более подвижным креслом и статичным креслом.
- 2 Самолет способен выдерживать попадание ракеты, но врезаться в скалы мы вам не советуем.
- 3 А это настоящий F-14 Tomcat.
- 4 Залог успеха в правильном сочетании скорости и маневра.
- 5 Джойстик знаком всем любителям авиасимуляторов.
- 6 Помимо смены дня и ночи присутствуют и разные погодные условия, и даже северное сияние.

Тот эффект, который достигается посредством совмещения неопишуемых красот, объемного звука и движущегося кресла, не даст ни одна компьютерная или консольная игра.



# НОВОСТИ MMORPG

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



**Автор:**  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## 1 Sherwood Dungeon: миллион казуалов онлайн

**А фракцию меняем одним щелчком мыши.** Бесплатная и казуальная Sherwood Dungeon (<http://www.maidmarian.com>) вызывает изжогу у многочисленных «больших» коммерческих MMORPG. Ее 4 тысячи одновременно играющих геймеров и ежемесячные 1.3 миллиона уникальных игроков – отменный показатель для любой онлайн-игры. Тем более для такой «рекламозависимой», как Sherwood Dungeon, финансовое благополучие которой зависит исключительно от числа кликов игроков по рекламным баннерам. Жене Эндроди (Gene Endrody), разработчик из Maid Marian Entertainment, в одиночку создал маленькое чудо. Используя технологию Shockwave, он произвел на свет самую популярную браузерную 3D-MMORPG в мире. Секрет успеха очевиден: во главу угла поставлена простота, но при условии сохранения всех основных качеств RPG. Судите сами: вход в игру осуществляется вводом никнейма и щелчком мыши по кнопке Login. После чего вы «настраиваете» персонажа и начинаете жизнь в красочном 3D-мире с замками и подземельями, бок о бок с тысячами других геймеров и морем монс-

тров. Как и положено, в Sherwood Dungeon есть PvP (враждебные группировки отличаются цветотуники, его можно менять прямо в ходе боя), прокачка персонажа, подземелья с монстрами и боссами, где можно получить XP на level-up и заработать деньги на новое обмундирование. Успех Sherwood Dungeon оказался настолько впечатляющим, что компания Adobe, владелица технологии Shockwave, заказала специальное исследование бизнес-модели и технических решений этой MMORPG.

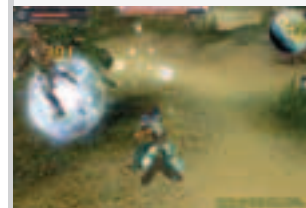
## 2 Chinese Gold Farmers Must Die?..

**Вы играете, а мы зарабатываем на хлеб!** Многие покупают виртуальную валюту за реальные деньги. Причем в тех играх, где это не поощряется администрацией – World of Warcraft, Lineage II и других. А почему бы и нет? Риск невелик и здорово экономится время! В Интернете сложился рынок по торговле игровыми деньгами: открыты специальные сайты, которыми владеют европейцы или американцы, существуют устойчивые котировки виртуальных валют

к доллару или евро. Все знают, что игровые деньги добывают китайцы, но мало кто задумывается, в каких условиях им приходится трудиться. И сколько на самом деле получает китайский gold farmer?

Редакция New York Times опубликовала отчет своего корреспондента о жизни в Китае бок о бок с китайскими фермерами. Джон Диббел, известный как автор нашумевшей статьи «Как я бросил работу и стал зарабатывать на жизнь, торгуя виртуальным добром», знал тему не понаслышке. Но и у него увиденное вызвало шок.

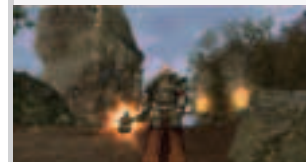
Убогое интернет-кафе на задворках Нанджина. Две комнаты без окон с люминесцентными лампами. В первой – десяток полуголых 20-30-летних китайцев сидят, уткнувшись в компьютеры с World of Warcraft, и беспрерывно курят дешевые сигареты. Во второй, совсем крошечной, «офис» руководителя. Смена фермера длится 12 часов с одним коротким перерывом на еду. Заработанные в игре деньги (gold coins) в конце смены сдаются



**Неожиданно ставший бесплатным CABAL Online (<http://www.cabalonline.com>) пал жертвой усилий собственных маркетологов.** Ажиотаж среди геймеров был настолько велик, что еще на бета-тест в первые 24 часа записалось 14 тысяч геймеров. А за неполные двое суток – более 30 тысяч. Результат предсказуем – реклама свернута, идет срочная установка нового «железа». Все кто не может попасть в CABAL, – ждите, пока серверов не станет больше...



**Российская бесплатная космическая World of Tides (<http://www.worldoftides.ru>) опубликовала обширный FAQ, в котором есть ответы на самые каверзные вопросы.** От даты релиза (вторая половина 2007-го), до объяснения сюжетной линии и предполагаемого количества серверов (пока – один). Пресловутые «Бессмертные» являются общими врагами и единственной инопланетной расой в игре. Но это не ограничивает PvP между членами разных Доминант.



**Electronic Arts отчиталась в том, что меньше чем за 10 дней с начала работы тестовых серверов Warhammer Online: Age of Reckoning (<http://www.warhammeronline.com>) в Северной Америке и Европе количество пользователей перевалило через отметку в 200 тысяч.** Это позволило бета-тесту Warhammer Online: Age of Reckoning стать одним из самых быстрорастущих в истории игровой индустрии. Выход игры намечен на начало 2008 года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



**В июле началось бета-тестирование Saga (<http://www.playsaga.com>) MMORTS с изрядной долей ролевых признаков у боевых юнитов.** Действие игры происходит в постоянно существующей фэнтезийной вселенной (гномы, эльфы, орки, магия и так далее). Игра бесплатная, но персонажей (войска) можно покупать, продавать и прокачивать. Saga рекомендуется всем, кому поднадоели стандартные MMORPG.



**Как вы помните, G4Box обещала выпустить оригинальную Metin 2 (<http://www.metin2.us>) уже этим летом.** Разработчики пока вполне успевают воплотить замысел в жизнь – к выходу этого номера закрытый бета-тест подойдет к концу и начнется открытая бета для всех желающих. Напомним, что в Metin 2 обещана оригинальная боевая система и сильный сюжет. Кроме того, у каждого игрока будет возможность занять трон одного из многочисленных королевств, получив при этом новые способности.



боссу. За каждую сотню gold coins фермеру начисляется 10 юаней, или \$1.25. Босс, сдавая выручку европейскому или американскому дилеру, на тех же 100 gold coins зарабатывает уже \$3. А европеец перепродает сто золотых монет конечному покупателю уже за \$20. Оборот типичного фермерского интернет-кафе составляет \$80 000 в год. Таких заведений тысячи, ведь оборот теневого рынка игровой валюты оценивается в \$1.8 млрд. В Китае фермерство дает рабочие места 100 тысячам человек. Но их заработок ничтожен – всего лишь 30 центов (около 8 рублей) в час. Многие западные геймеры ненавидят фермеров и всячески стараются им досадить. Видеохостинг YouTube (<http://www.youtube.com>) полон роликами под названиями Chinese Gold Farmers Must Die или Chinese Farmer Extermination, показывающими истребление фермеров в World of Warcraft. Но задумайтесь: китайцы лишь пытаются заработать себе на жизнь, может быть, корень зла в тех, кто покупает виртуальные деньги, и в западных посредниках?

**3 Fiesta Online: берем на борт казуалов.** Самым шустрим грозят неплохие призы. Американско-корейские разработчики из Outspark буквально за шесть недель локализовали и довели до стадии закрытого бета-теста свой главный проект – Fiesta Online (<http://www.outspark.com/fiesta/>). Игра представляет собой мультиязычно-анимешную 3D-MMORPG (на сайте есть трейлер) с весьма несложным геймплеем и квестами, рассчитанными на неопытных геймеров. Из «серьезных» ролевых примочек отметим «наставничество» (Master and Pupil System) и развитую систему гильдий. В закрытой бете участвуют 10 тысяч тестеров и, уповая на их поддержку, Outspark грозятся

выпустить игру «очень скоро». Чтобы еще больше подогреть энтузиазм тестеров, среди них будут разыграны ценные призы – консоль Nintendo Wii и видеокарта GeForce 8800 GTS.

**4 OLGA спешит на помощь** Сохранишь ли разум, играя в MMORPG? В отчете, подготовленном к ежегодному конгрессу Американской Медицинской Ассоциации (American Medical Association), приводятся такие сведения: более 90% молодых американцев играет в компьютерные и видеоигры, в том числе онлайн. При этом 15% из них – более 5 миллионов человек – больны «игровой зависимостью». В особенно тяжелой форме «игромания» проявляется у тех, кто предпочитает онлайн-игры. По силе воздействия на психику многие доктора сравнивают MMORPG с героином. В отчете приводится немало правдивых историй. Например, женщина рассказывает о превращении 17-летнего сына из милого подростка-«ботаника» в чудовище, физическими угрозами заставившее мать вернуть ему ноутбук с World of Warcraft. «Он напомнил мне моего отца-алкоголика в момент белой горячки!» – говорит миссис Joyce Protopapas из Техаса. Сейчас худшее позади, парень уже полгода лечится в закрытом пансионате, где месяц пребывания стоит \$5000. Зависимость от онлайн-игр не зря сравнивают с алкоголизмом. Некоторые методы борьбы, которые применяют общества анонимных алкоголиков, порой помогают вылечить «игроманов». По этому пути пошла Liz Woolley, организовавшая в 2001 году специальный сайт самопомощи для онлайн-геймеров. On-Line Gamers Anonymous (<http://www.olganonboard.org>) предлагает 12 шагов для тех, кто готов заместить MMORPG игроманию... повышенной религиозностью. Возможно, это помогает. По крайней мере, дизайн сайта создавал вышедшийся игроман John Suit, отдавший 7000 часов жизни бра-

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

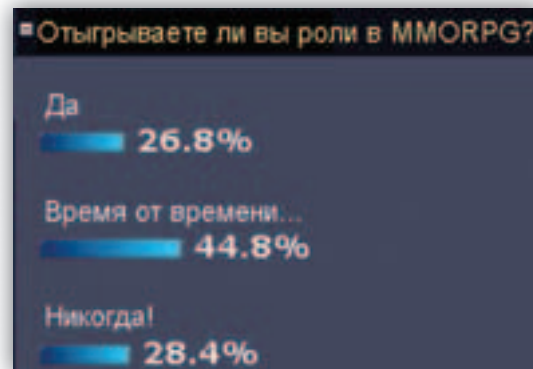
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	<a href="http://lotro.turbine.com">http://lotro.turbine.com</a>	8.3 (-0.1)
EverQuest II	<a href="http://everquest2.station.sony.com">http://everquest2.station.sony.com</a>	8.3 (+0.1)
Guild Wars	<a href="http://www.guildwars.com">http://www.guildwars.com</a>	8.2
City of Villains	<a href="http://www.cityofvillains.com">http://www.cityofvillains.com</a>	8.2
Dark Age of Camelot	<a href="http://www.darkageofcamelot.com">http://www.darkageofcamelot.com</a>	8.2
City of Heroes	<a href="http://www.cityofheroes.com">http://www.cityofheroes.com</a>	8.2
EVE Online	<a href="http://www.eve-online.com">http://www.eve-online.com</a>	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	<a href="http://www.warhammeronline.com">http://www.warhammeronline.com</a>	7.4
Age of Conan	<a href="http://www.ageofconan.com">http://www.ageofconan.com</a>	7.3
Tabula Rasa	<a href="http://www.playtr.com">http://www.playtr.com</a>	7.2
Pirates of the Burning Sea	<a href="http://www.piratesoftheburningsea.com">http://www.piratesoftheburningsea.com</a>	7.1
Darkfall	<a href="http://www.darkfallonline.com">http://www.darkfallonline.com</a>	7.0
Gods and Heroes	<a href="http://www.godsandheroes.com">http://www.godsandheroes.com</a>	7.0 (new!)
The Chronicles of Spellborn	<a href="http://www.thechroniclesofspellborn.com">http://www.thechroniclesofspellborn.com</a>	7.0

Опрос общественного мнения



Признаюсь: я мужчина, но среди моих персонажей в Lineage II каким-то образом затесалась женщина (э-э... осталась в наследство). И вот что удивительно. Пока я «в роли» – тулло, кокетничая, не сквернословлю – на меня сыплется дождь подарков. Но стоит окружающим пронохнуть, что я мужчина, – все кончено. Ни подарков, ни снисхождения к ляпам. Мой совет таков: почаще отыгрывайте роль в MMORPG, как это делают всегда или время от времени 72% игроков. Ведь те 28%, что «не входят в образ», лишают себя половины удовольствия от пребывания в игровом сообществе.

Источник: MMORPG.com, опрошено 2 770 человек.

узерному онлайн-ролевику Runescape и еще 4000 часов – шутеру Counter-Strike.

**5 Zu Online: битвы бессмертных не имеют конца?**

Локализация с китайского на английский. Провайдер онлайн-игр IGG Games, хорошо известный по Tales of Pirates, Mythwar Online и Voyage Century, пополнит свою коллекцию еще одним азиатским «шедевром» двухлетней давности – Zu Online (<http://zu.igg.com>). На этот раз на IGG поработают китайцы из Onwind Digital, не слишком хорошо известные на Западе. Внутреннее тестирование Zu Online завершится к сентябрю, после чего сразу же начнется закрытое бета-тестирование. Сюжет игры основывается на фантастической новелле The Life of Swordsman, повествующей о мире Zu и борьбе китайских монахов (т.е. игроков) с вечными силами Зла.



Блондинка в Азероте

MAKE LOVE NOT WAR

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

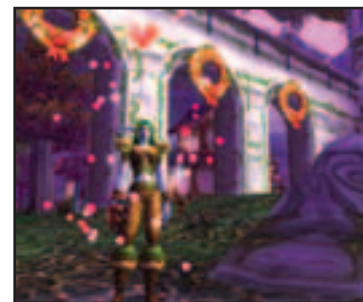
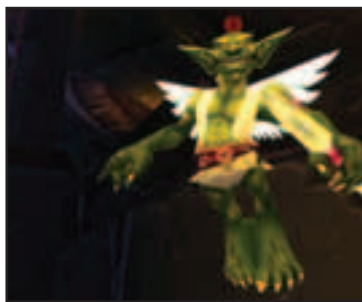
**ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ ОБЛАДАЮТ ДОВОЛЬНО НЕПРИЯТНЫМ СВОЙСТВОМ. ОНИ НАЧИСТО ЛИШАЮТ КАКОЙ БЫ ТО НИ БЫЛО ЛИЧНОЙ ЖИЗНИ. ПЛАВНЫМ ДВИЖЕНИЕМ ОНИ ВСТАЮТ ПОРОЙ МЕЖДУ ВАМИ И РЕАЛЬНОСТЬЮ, ЗАСЛОНЯЯ МЯСИСТОЙ КОРМОЙ ОТ ВСЕГО СУЩЕГО. К СЧАСТЬЮ, ОБЫЧНО ЭТО ЯВЛЕНИЕ ВРЕМЕННОЕ И СПУСТЯ ДЕНЬ (НЕДЕЛЮ, ГОД; СОВСЕМ БЕЗНАДЕЖНЫЕ СЛУЧАИ, ВПРЧЕМ, ИМЕЮТ МЕСТО БЫТЬ) ONLINE ЖЕРТВУ ОТПУСКАЕТ И ОНА СМОТРИТ НА ОКРУЖАЮЩИЙ МИР ВПОЛНЕ ЗДРАВОО.**

**Ч**то бы случилось в противном случае, в курсе все, кто смотрел номинированную на Эмми серию философского сериала «Южный парк» Make Love, Not Warcraft. Сидящие перед мониторами тушки теряют всякий человеческий облик, заплывают многочисленными складками жира, начинают лысеть и дурно пахнуть. Какая тут к черту личная жизнь? Добровольные овощи предпочитают лишний раз прибраться в своем виртуальном почтовом ящике, чем выйти на улицу в солнечный денек. Однако представьте, кое-кто так вовсе не считает. Да и опыт MMO у них был совсем иной – с игрой они не теряли друзей, вовсе нет – там они познакомились. Самое очевидное и распространенное: плотное общение с World of Warcraft кое-кто начинает под смехотворным, чего уж там, предлогом «я буду изучать иностранный язык». Ну серьезно, неужели вы станете усердно штудировать самоучители, чтобы потом поболтать с кем-то онлайн. Да и на тошнотворном Warsong'e, сроду не знающем ничего, кроме скверного ЖЖ-говора, такое не пройдет. Однако в подобающем окружении, да при настоящем, не наигранном стремлении – почему не попробовать. К вашим услугам англичане, американцы, испанцы, турки, итальянцы, французы, норвежцы,

шведы, финны, индусы и даже жители Эмиратов. Желаящих поболтать на отвлеченные темы всегда хватает – добро пожаловать на расслабляющую прогулку по Барренсам с углубленным изучением немецкого. Гутен абент, геноссе Ганс, иди вперед, я прикрою. Или вот чувство привязанности – может ли оно возникнуть в мире бездушных полигонов и текстур? Оказывается, бывали случаи. В голове ветер, на мониторе сражение, а тут появляется Он. Взгляд с прищуром, доспехи потрепаны в многочисленных битвах, наплечники явно эпические и дорогие: как зовут, откуда? В WoW такое чаще встречается на ролевых серверах – там и охочей до убийств шпаны поменьше, и романтических подростков нежного возраста чаще встретишь, есть, словом, благодатная почва для романов. Содержимое влитанных накануне фэнтези вступает в реакцию с компьютерным действием, и вот уже эльфийка и человек вступают в виртуальный брак под веточкой омелы и аплодисменты нетрезвых гномов. Все это несерьезные детские забавы, усмехнутся скептики. Однако нежные чувства, как бы странно это ни звучало, порой все-таки вырываются и в эту реальность. Интернет не так давно возмущенно бурлил: 31-летняя жительница Австралии по имени Та-

мара Брум закурила роман с 17-летним подростком из американского штата Северная Каролина. «Как?! – возмутились порталы самого разного толка, – перезревшая «Джувлетта» испортит наших беззащитных детей». Женщину арестовали в аэропорту, куда она прибыла для встречи с избранником, и предъявили обвинение в попытке похищения несовершеннолетнего. В случае доказательства вины несчастной грозит тюремное заключение на срок более двух лет. Уже не до шуток, правда? Но и удачные знакомства случались в мире магов, колдунов и рыцарей. Члены одной гильдии Guild Wars, чародейка и лучник, решили однажды, что совместное прохождение миссий – это здорово, но скучновато, и решили встретиться. Роман, кажется, не закончился и сейчас, хотя игру оба давно бросили. The Daedalus Project решил заняться вопросом психологии онлайн-игр всерьез и провел несколько любопытных исследований. В результате них, например, выяснилось, что замужним женщинам больше нравится играть в многопользовательские игры со своими мужьями, чем слабому полу, еще не оформившему официальные отношения с бойфрендом. Там же, на сайте исследователей, есть несколько поучительных историй из жиз-

ни посетителей. Молодой человек, например, трогательно рассказывает о том, как привел подругу в Азерот. Он водил ее за руку по волшебным лесам и защищал на неведомых дорогах от нападков невиданных зверей. Он дарил ее персонажу платья и кулоны, сидел с ней возле озера и смотрел фейерверк над городом. Все было просто чудесно. Кроме того, что в конце концов дама его бросила, посчитав, видимо, неспособным повторить то же самое в жизни. А вот у супругов Baroes и Reighlei (имена игровых персонажей, конечно) все действительно замечательно. Играющий за Альянс муженек долго пытался приобрести свою прекрасную половину к миру Warcraft, и у него это наконец получилось. Однако идиллии не вышло: во время очередного совместного похода девушка увидела таурена. Через десять секунд ее первый персонаж был безжалостно удален, его место заняла симпатичная пятнистая коровка. В дом был куплен еще один компьютер, а семейному счастью больше не грозили ссоры и недомолвки: от негативных эмоций оба избавлялись очень просто – в бою. Не исключено, что ваша игровая жизнь куда интереснее приведенных примеров. Если нет, теперь вы знаете верное направление ее развития.





# ГОТОВЬСЯ ко 2-ой МИРОВОЙ

ВЫСТАВКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР  
И ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

**+7 (495) 510-96-09**  
ASKME@GAMEX-EXPO.COM  
WWW.GAMEX-EXPO.COM

МОСКВА, КРОКУС ЭКСПО, 2007 ГОД  
**14-16 СЕНТЯБРЯ**

ОРГАНИЗАТОРЫ:  
КОМПАНИЯ SMILE EXPO И **(game)land**

Информационные  
спонсоры:





# Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



1

## 1 Геймерский подкаст на Gameland.ru

Вы заметили, что два раза в неделю, по вторникам и пятницам, на нашем сайте появляются свежие выпуски «Курсора»? Немолодой геймерский подкаст продолжает развитие, и именно поэтому ни один выпуск пока не был (и еще долгое время не будет) похож на другой. В ближайших планах – интервью с разработчиками, репортажи с выставок, голосовые опросы редакций «Страны Игр» и «PC-Игр».

Конкурсы, которые так понравились слушателям первых выпусков, продолжатся, но, увы, не в каждом выпуске подкаста. Впрочем, проводиться они будут исправно. Короче говоря, если все «пойдет по плану», то в Рунете появится настоящее геймерское радио.

Команда, работающая над «Курсором», невелика, всего три человека: руководитель, редактор и диктор. Озвучкой и монтажом занимается профессиональный редактор радиовещания с опытом создания развлекательных передач, так что за качество можно не беспокоиться. Ну а ведет подкаст MegaFisher – тот самый, который озвучивает большую часть видеоматериалов на дисках «Страны Игр» и «PC ИГР».

Когда вы будете читать эту заметку, страничка «Курсора» (<http://www.gameland.ru/kursor>) изменится. Там появится лента подкастов, архив, возможность обсудить каждый подкаст и подписаться по RSS, а также выбор определенного качества аудиопотока. Каждый выпуск будут сопровождать соответствующие иллюстрации (скрины, фотографии) и, естественно, его содержание.

## Почти Flickr и без цензуры

Крупнейший шведский поисковик по BitTorrent-сетям The Pirate Bay запустил бесплатный и лицензионный цензуры сервис хостинга изображений BayIMG (<http://bayimg.com>), сообщает Lenta.ru. BayIMG поддерживает около 140 графических форматов, а также распознает архивы Zip и RAR, в которых содержатся изображения. Максимальный размер загружаемого файла составляет 100 мегабайт. Представители портала заявили, что они выступают за свободу слова, поэтому изображения не подвергаются цензурной проверке, а доступ к portalу бесплатен.

Тем не менее разработчики оставляют за собой право удалять изображения, содержащие порнографию или другие запрещенные законом элемен-



2

В столице Великобритании официально погдерживается местной властью mediascape-игра Tower of London, в которой нужно помочь сбежать историческим узникам этого каземата, (на снимке – сержант полиции погает сигнал к началу раунда).

ты. Учитывая безразличие владельцев портала к авторским правам, вероятней всего, защищенные копиями изображения нелегальными там не считаются. Также пользователям не гарантируется сохранность их файлов при возможном сбое сервера, так что лучше запастись резервной копией размещаемой тут графики.

## Bandido снова за решеткой

Полиция продолжает «добывать» остатки хакерской группы DrinkOrDie, созданной в 1993 году в России и разгромленной в 2001 году в ходе международной операции «Пират». Тогда обыски и аресты прошли в 11 странах, включая Великобританию, Финляндию, Швецию и Австралию, было осуждено 30 человек. DrinkOrDie взламывала программы и распространяла пиратское ПО, игры и музыку через Интернет.

Совсем плохо сложились дела у британца Хью Рэймонда Гриффитса, известного под ником Bandido. Хакер возглавлял австралийское отделение DrinkOrDie, а также засветился в других известных хакерских группировках – Razor1911 и RiSC. Ущерб, нанесенный DrinkOrDie, оценивается в десятки миллионов долларов, из которых на долю Гриффитса приходится несколько сотен тысяч долларов доказанного ущерба. За это он уже был осужден в Австралии, где провел в тюрьме три года. Теперь подошла очередь следующей страны, желающей поддержать Гриффитса за решеткой, – он отправляется в США. Американские власти вынесли хакеру заочный приговор (51 месяц тюрьмы) и долго добивались его выдачи. После того как Гриффитс отсидит в американской тюрьме, его, возможно, пригласит «погостить» еще какая-нибудь страна.

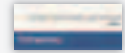
## QIP Infium заменит в России Skype?

Разработчики отечественного интернет-пейджера QIP (Quiet Internet Pager или «Тихий Интернет Пейджер», сокращенно QIP) выложили для тестирования бета-версию QIP Infium (<http://qip.ru>). Помимо всех «фиш» старого QIP 2005 и традиционного отсутствия любой рекламы, очередная версия мессенджера обзавелась новыми возможностями: одновременное подключение к разным сетям передачи мгновенных сообщений, работа с несколькими учетными записями, поддержка Unicode, протоколов ICQ, Jabber и голосового XIMSS (SIP). В планах на будущее – поддержка Mail.Ru Agent и остальных популярных

## БЛОГАСФЕРА

### «Блоггерские штучки»

<http://bloggers.internet.ru>



#### Кому читать/писать:

тем, кто находится в ступоре от блоггерского жаргона.

Известный блог о новых сервисах Сети «Интернетные штучки» разрослся дочерними «Блоггерскими штучками». Это своего рода онлайн-энциклопедия терминов и жаргонизмов, которые широко (или узко) используют любители сетевых дневников.

Основная цель «шточки» – сделать русскую блогосферу лучше. А реальная – собрать и разъяснить как можно больше специфических «дневниковых» выражений, а также попытаться перевести на русский язык основные иностранные термины блоггеров.

Интерактивность, присущая Web 2.0, сохранена. Любой пользователь может добавить новый термин в базу «Блоггерских штучек», достаточно воспользоваться ссылкой «добавить/изменить термин». Прегусмотрена и страховка от шутников – термин будет опубликован только после модерации.

Терминов, сленга и вспомогательных выражений набралось немало – более 120. Среди них есть и очевидные («блогоголик» – человек, пристрастившийся к блоггингу), и забавные («блоггераты» – м-м... как бы интеллигентция блогосферы). В общем, рекомендуем «Блоггерские штучки» к изучению.

### ClubMusic Community

<http://community.livejournal.com/clubmusic>



#### Кому читать:

тем, кто ненавидит шансон, попсатины и губорок.

ClubMusic – это, пожалуй, самое крупное в ЖЖ сообщество о весьма специфической клубной музыке.

Коллективный блог открылся в 2003 году, и с тех пор его 8 тысяч участников и почти столько же читателей обсуждают новые релизы и сайты о музыке, пишут рецензии, меняются ссылками на чарты, сетевые радиостанции и так далее.

Среди постов попадаются ссылки на музыкальные файлы, предложения купить-продать виниловые пластинки, но главное – тут все объяснят и всегда подскажут, с чьего альбома взята песня, например, с таким словом: «Пей! Еще раз! Еще раз! Еще раз! А ну гавай налей, камон, пей!» (Noise MC).

### «Знакомства в метро»

[http://community.livejournal.com/vstre4i\\_v\\_metro](http://community.livejournal.com/vstre4i_v_metro)



#### Кому читать/писать:

тем, у кого есть проездной билет.

«Парень, сидевший с другом в метро... Я шла на Алексеевской в черных шортах, больших очках-авиаторах, туфли черные и колготки в крупную сетку. Проехали с тобой до Третьяковской, перегляывались все это время... потом разошлись на Третьяковке в разные стороны. Ты был с двумя друзьями, у тебя очень интересное лицо...»

Честное слово, если бы этого блога не было, то его стоило бы пригнать! Но, к счастью, «Знакомства в метро» существуют уже 7 лет, и за это время тут было опознано немало прекрасных незнакомок и мужественных уженгльменов. Кстати, пишут тут не только про встречи в метро, но и в любом другом виде транспорта.





## Мини-игры. Наш выбор

ПРОМО-ИГРА ПО МОТИВАМ ФИЛЬМА, КНИГИ ИЛИ «БОЛЬШОЙ» ИГРЫ РЕДКО ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ЧТО-ТО ПУТНОЕ. УЗНАВАЕМЫЕ КАДРЫ ОБЫЧНО «СКЛЕЕНЫ» В НЕХИТРЫЙ ПЛАТФОРМЕР ИЛИ ПРИМИТИВНЫЙ КВЕСТ, КОТОРЫЙ ДОЛЖЕН РАЗГАДАТЬ ЛЮБОЙ ПОСЕТИТЕЛЬ КИНОТЕАТРА. НО ИСКЛЮЧЕНИЯ СЛУЧАЮТСЯ, И ТОГДА ПРОМО-ИГРА ОБРЕТАЕТ ГЕЙМЕРСКУЮ ЦЕННОСТЬ...

### AGE OF CASTLES

<http://www.anarchyent.com/aoc/index.asp>

В этой гемке пошаговой стратегии Age of Castles у нас одна задача – расти! Начинаем развитие с недостроенной крепости и горстки людей, а завершаем могучим замком и огнем миллионом народонаселения. Наши враги – природные катаклизмы и пожары, а также разбойники и монстры.



### STEPPENWOLF 1

[http://online.gameguru.ru/games/steppenwolf\\_episode\\_1](http://online.gameguru.ru/games/steppenwolf_episode_1)

Первая часть великолепного многосерийного квеста от Warner Bros. Всего во флэш-сериале 24 (!) части, каждая имеет замысловатый сюжет и кверзные ловушки. Если первый эпизод понравился, то все остальные части квеста ищите на <http://www2.warnerbros.com/web/steppenwolf/home.jsp>.



### SCOOPY-DOO 2: MONSTERS UNLEASHED

<http://www2.warnerbros.com/scoopydoo2/games/escape.html>

Игра по мотивам знаменитого комедийного кино Scooby-Doo 2. Собака-ищейка должна найти выход из трех выставочных залов музея ужасов, куда ее заперли. Щелкайте мышкой на всем, пополняйте инвентарь. Найдите ключ к лифту и попадите на второй этаж, там самые крутые головоломки.



### FIREWALL

<http://www.pers.ru/cgi-bin/play.cgi?game=20002206>

Очень стильная головоломка по мотивам детективного фильма «Огненная стена» с Гаррисоном Фордом. Если помните, то в кино членов семьи известного банкира похитили с целью получить выкуп. Нам же предстоит выбраться из запертой комнаты с помощью найденных в ней же предметов.



### Популярные блог-хостинги июля:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 53 блог-хостинга).

1.	LiveInternet	<a href="http://www.liveinternet.ru">http://www.liveinternet.ru</a>	(57 тыс. записей/день, -1 тыс.)
2.	LiveJournal	<a href="http://www.livejournal.com">http://www.livejournal.com</a>	(52 тыс. записей/день, без изменений)
3.	Diary.ru	<a href="http://www.diary.ru">http://www.diary.ru</a>	(16 тыс. записей/день, -1 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	<a href="http://blogs.mail.ru">http://blogs.mail.ru</a>	(14 тыс. записей/день, без изменений)
5.	LovePlanet.ru	<a href="http://loveplanet.ru">http://loveplanet.ru</a>	(8 тыс. записей/день, +2 тыс.)
6.	Рамблер-Планета	<a href="http://planeta.rambler.ru">http://planeta.rambler.ru</a>	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)
7.	Beon.ru	<a href="http://beon.ru">http://beon.ru</a>	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)
8.	Jamango	<a href="http://jamango.ru">http://jamango.ru</a>	(2 тыс. записей/день, без изменений)

протоколов обмена сообщениями. Наиболее интересна тесная интеграция QIP Infium с технологиями VoIP российского оператора IP-телефонии SIPNET и продуктами Skype – производителя USB-оборудования для голосовых коммуникаций. В результате этого пользователи новой версии мессенджера получили возможность разговаривать с интернетчиками и абонентами обычных телефонных сетей всего мира бесплатно или по очень привлекательным тарифам SIPNET. Напоследок процитируем мнение представителя разработчиков Mail.ru Agent – конкурирующего с QIP Infium мессенджера. Анна Артамонова, директор по маркетингу компании Mail.ru, положительно оценивает перспективы QIP Infium: «Могу сказать, что уважаю разработчиков QIP, которые создали настолько удобный продукт, что он отнял значительную долю рынка у ICQ. Думаю, что они смогут привлечь часть аудитории Skype в России, но заменить – нет».

### 2 Mscare – создай экскурсию для продвинутых друзей

HP Labs открыла диковинный проект, адресованный самой узкой прослойке интернетчиков, обычно их называют «продвинутыми технологами». Дело в том, что полностью откроют для себя возможности Mscare (<http://www.mscapers.com>) лишь те, у кого есть наладонник (PDA) или коммуникатор с Windows Mobile, мобильным Интернетом и модулем спутниковой навигации (GPS). Идея проекта – предоставить мобильным интернетчикам сведения о месте их пребывания, основываясь на информации о географических координатах от модуля GPS. Для этого придуман специальный интерактивный формат – mediасаре, содержащий изображения, звук и видео. В mediасаре-файле может быть «упакована» экскурсия по городским

улицам и значным местам или осмотр местной архитектурной достопримечательности. Главное отличие от схожих сервисов – пользователь получает не описание с картинками, а медиафайл, который срабатывает и проигрывается по мере того, как человек продвигается по местности от одной «контрольной» точки к другой. На таком же принципе создаются и mediасаре-игры. Скажем, в рекомендуемой Mscare одиночной торговой стратегии Doubloons игроку нужно пройти не менее 200 метров, чтобы «разместить» в реальном мире четыре виртуальных острова. А в многопользовательской лондонской игре, проходящей в реальной Tower of London, файлы и ключи, нужные для дальнейшего прохождения, подгружаются на PDA игроков, как только они добиваются до требуемой комнаты башни... Mediасаре-ы создаются с помощью несложного редактора с поддержкой мастеров (wizards) и проигрываются особым плеером. Список рекомендованного «железа» (только модели от HP) найдется на <http://www.mscapers.com/home/hardware>. Плеер можно загрузить с официального сайта (7 Мбайт), он работает на Windows Mobile 2003 Second Edition и старших версиях.

### Домен за немислимую цену

Домен Business.com вместе с собственным поисковым движком и порталом выставлен на продажу. Его нынешние владельцы, Джек Вайнбаум и Скай Дэйтон, купили домен в 1999 году за \$7.5 млн – рекордную для того времени цену. Сегодня, когда число уникальных посетителей Business.com перевалило за 6 миллионов в месяц, а доход от сайта превысил \$15 млн в год, сумма сделки тоже оказалась рекордной – \$300-400 млн. В качестве потенциальных покупателей домена владельцы видят корпорации со схожей целевой аудиторией – Dow Jones или New York Times. **CI**

### Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ  
7.5

## ELYSARIAN KINGDOMS

ЖАНР:  
РАЗРАБОТЧИК:  
ОНЛАЙН:

MMORPG  
Paul Parkinson, Sandra Best  
<http://www.elysaria.com>

Elysarian Kingdoms – это частный клуб. Попасть в него можно лишь после «фрейм-контроля». Сначала вы создаете персонажа и указываете e-mail, на него получаете письмо с проверочной ссылкой и идете по ней (validate character), а затем ждете по пяти дней, пока новый персонаж не обретет голос в чате (unmute character). Обратите внимание: все проверки выполняются вручную! Для чего такие сложности? По словам администрации, чтобы претерпеть игру от спамеров, читеров и массового ботовождения. GM'ы и другие модераторы (God, Demi-God и т.д.) жестко руководят Elysarian Kingdoms и пресекают малейшие нарушения (от неверного титула перед именем и использования макроса до «слишком частого обращения к GM'ам»). Но, надо признать, своего они добились – в игре все чисто.

Создание персонажа – это трудный выбор из более чем 20 рас. Они отличаются не только параметрами (stats), но и склонностями – Light/Dark и Order/Chaos. В начале игры все персонажи нейтральны (Neutral), их склонность будет зависеть от игрового поведения, например, от убийства других персонажей. Но если ваша раса «светлая», то даже самому отчаянному PK из ее рядов никогда не стать «темным». Пока не разобрались, какую сторону принять, начните как Galatai или Sprite – это, соответственно, воин и маг, лишены каких-либо ограничений по склонностям. Игра ведется на картах 25x25. Основных целей четыре – прокачаться, добыть генер (Gold), завести Королевство и стать членом преуспевающей семьи (жениться). Первые две цели тривиальны и частично взаимосвязаны. Очки опыта и деньги мы получаем, убивая монстров. А после успешно го боя самостоятельно определяем, какой параметр поднять, или ждем Random (увеличится случайно выбранное качество персонажа). Деньги можно раздобыть еще и грабежом Королевств, из личной золотой шахты, а также ответив на вопрос (Game Quiz), который вам задают каждые 100 уруней.

Собственное Королевство разрешено заводить после 5000+ уровня, но тщательно продумайте такой шаг – это очень хлопотное и, главное, затратное дело, без помощи тут не обойтись. Превратите: вам надо нанять, скажем, Дракона для охраны Королевства в ваше отсутствие, отстроить и отремонтировать здания (раз в день они теряют 1% прочности), отражать набеги и часто посещать замок для борьбы с коррупцией. Зато взамен достанется часть денег, добытых игроками на вашей территории. Став Королем, можно нанять армию (до 12 игроков) и нападать на другие Королевства. Завербовавшиеся игроки получают премию к параметрам (25–50%). Чтобы избежать злоупотреблений, минимальный уровень нанимаемых персонажей – не ниже 25% от уровня Короля.

И, наконец, Семья. Это самая «горячая» часть игры. Браки официальные, гомо- и гетеросексуальные. Сочетаются с персонажем, не ниже чем 25% от вашего уровня (также можно усыновить игрока). Семейные отношения приносят преимущества – новый титул (если у избранника он был выше), вдвое большее войско, общий бюджет, повышение параметров. И детей – если, конечно, вы мужчина и женщина на женщине...



# Виджеты: полезное украшение



Автор:  
Станислав Полозюк  
orion@gameland.ru

**1** Несколько кликов мышью, и ваш стол украсит прелестная бабочка.

**2** Виджеты есть и для мобильных телефонов. Как водится, на любой вкус и цвет.

**3** Виджеты удобны, спору нет, но уж больно много места они занимают на рабочем столе и здорово отвлекают от полезных дел. Поэтому выбирать нужных помощников надо с умом.

**4** Виджеты можно настроить и так, чтобы они доставляли вам на рабочий стол самые свежие игровые новости из Сети.

Слово «виджет» (от английского widget, а по-нашему – «информатор») пользователи Глобальной сети слышат ежедневно, но далеко не все знают, что это за зверь. Положа руку на сердце, это плохо, ведь виджеты штука полезная и нужная. Помните, несколько номеров назад мы рассказывали про персональные стартовые странички? Так вот, они состоят именно из виджетов – отдельных модулей, которые могут устанавливаться либо на «Рабочем столе», либо в браузере (к примеру, в популярном браузере Opera уже довольно давно существует такая опция. – *Прим. ред.*). Используя виджеты, вы освобождаете себя от посещения кучи сайтов, собрав их информацию в нескольких компактных окнах.

## А почему бесплатно?..

«Да, виджеты – это здорово», – согласится интернетчик и призадумается. «Но постоит, а в чем же выгода производителей виджетов?» И в самом деле. Пользователям хорошо: разместили на персональном сайте или «Рабочем столе» всякие «вкусности», типа мессенджера, прогноза погоды, курсов валют, мини-игр. Настроили все это хозяйство, как пожелаали, и сиди – любуйся: от красоты глаза разбегаются. А с «виджетостроителями» получается как-то нехорошо – все кому не лень пользуются плодами их трудов «за просто так», отчего количество посещений вроде бы уменьшается

и, следовательно, падает доход от горячо любимой владельцами сайтов рекламы.

Но это – поверхностный взгляд, все коварство «виджетостроителей» становится очевидным, если копнуть глубже.

Как и многие другие «модные примочки», виджеты пришли в Рунет из англоязычного сегмента, где эта технология используется уже давно и достаточно широко. Расчетливые капиталисты смекнули, что бизнес-модель «получение доходов от рекламы» от виджетов никак не страдает. Во-первых, большая часть виджетов совмещает информацию и рекламу. Во-вторых, хороший виджет генерирует на родной ресурс трафик, причем куда больший, чем удастся добиться при малоэффективной баннерной рекламе. Возьмем, к примеру, популярнейший видеохостинг Youtube, который охотно вставляет свое видео в виджеты и тем самым привлекает к себе внимание (каждый виджет – своего рода флажок с гербом материнского ресурса).

Конечно, приходится подстраховываться и принимать меры к тому, чтобы информация из виджета вытащить было тяжело – в противном случае все труды по генерации трафика на родительский сайт пойдут насмарку. Youtube это удалось, их видео-виджеты пока не «сломаны»: хочешь смотреть – только в виджете. Но не у всех получается столь же удачно...

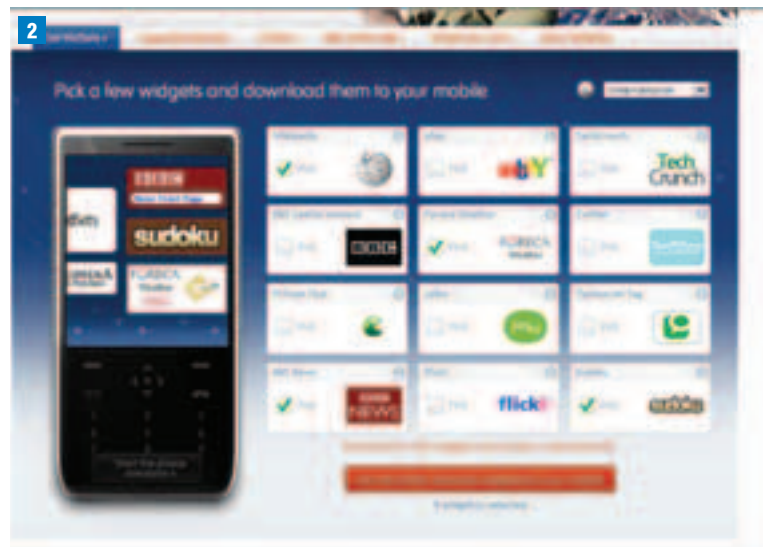
## «Блиджеты». Это что-то неприличное?..

Что это за... блиджеты? Симбиоз двух слов – блог и виджет. Главная идея блиджетов – дать блоггеру возможность провигать сетевой дневник в чужих блогах, сайтах или социальных сетях. Говоря проще, блиджет – красивая оболочка вашего RSS-фида. Технологию активно провигает Widgetbox (<http://www.widgetbox.com/tag/blidjets>), но русскоязычные блоги, использующие блиджеты, пока можно пересчитать по пальцам одной руки...

## Адреса и явки

У нас есть повод для радости: помимо новостей, видео и прочей информации в виджетах попадаются и... игры. Но пока вы хватаетесь за ручку и собираетесь записывать адреса с качественными виджетами, хочу предупредить: большая их часть на английском языке. Но и «русскоязычных» виджетов хватает, приведем лишь пару примеров. Первый: модуль новостей телекомпании НТВ для программы Yahoo! Widget Engine (<http://widgets.yahoo.com/download>). Здесь все просто: качаем по ссылке «яховскую» утилиту, затем сам модуль новостей НТВ с <http://www.ntv.ru/corp/downloads/widgets/NTVnews.widget>. После установки Yahoo! Widget Engine распаковываем виджет НТВ в любую папку и запускаем файл NTV.kop. Теперь «Рабочий стол» украсит приятного дизайна окошко с последними новостями телекомпании. А если кому-то покажется мало, то на <http://widgets.yahoo.com/gallery> найдутся тысячи других «яхсовместимых» виджетов, пользоваться которыми очень просто – нажмите кнопку «Get Widget» напротив понравившегося.

Немало русскоязычных виджетов есть и у Google в модуле управления «гаджетами» (так тут называют виджеты) для персональных стартовых страниц (<http://www.google.ru/ig>). Нажмите ссылку «Добавить материал...» и выберите из обширного списка тем – компьютерные новости, анекдоты, игры, обои для «Рабочего стола» и даже модуль Google Map, в котором Россию я, к сожалению, не обнаружил. Если нужного виджета не нашлось, то на помощь приходят онлайн-овые хранилища: <http://www.widgetbox.com> или <http://www.springwidgets.com>. Оба ресурса содержат немало виджетов, рассортированных по темам: игры, видео, музыка всех направлений, новости и так далее. Кроме использования местных виджетов на персональной страничке у Google, их можно добавлять в Mypage, Netvibes (подробности в предыдущих номерах), либо получить HTML-код и вставить на свой сайт. Но на этом веселье не заканчивается – скачав и установив программу Spring Box (<http://www.springwidgets.com/download>), вы обнаружите на «Рабочем столе»





### Агент 007

Ни для кого не секрет, что в коде java или flash можно спрятать всякие нехорошие штуки, и мошенники проглатывают это весьма успешно. Виджет может быть срочни шпиону или вирусу. Например, отправлять информацию с вашего сайта или незаметно предоставить своему разработчику полный контроль над атакуемой (вашей!) машиной. Конечно, такое происходит не каждый день, но «береженого бог бережет». Именно поэтому крупные виджет-хранилища, представленные в обзоре, окружают содержимое своим Ifgame-кодом. Также рекомендуем скачивать виджеты только с проверенных ресурсов.

симпатичные часики и расписание баскетбольных матчей. Для добавления других виджетов нужно зайти на <http://www.springwidgets.com/widgets>, выбрать понравившийся и под окном предварительного просмотра нажать «Options» → «Download widget», и он сам появится в панели управления Spring Box.

### Призрак «Оперы»

В одноименном браузере есть отдельный пункт меню под названием «виджеты». С его помощью можно добавлять любые виджеты из базы <http://widgets.opera.com>. Причем скачанные виджеты «застревают» в меню, и вы можете запустить их в любой момент. А с помощью меню «Управление виджетами» удаляют либо рассортировывают

накопленное богатство. Единственный недостаток Opera – невозможность пользоваться виджетами с упомянутых выше сайтов. Зато можно скачать сделанный специально для Opera модуль прогноза погоды от российского Gismeteo (<http://fan.gismeteo.ru/widget.htm>).

### Ложка дегтя

Стоит учитывать, что java-script и flash-виджеты имеют и свои изъяны – это, в первую очередь, скорость работы, которая даже при высокоскоростном доступе в Интернет может быть черепашной. Печальная картина наблюдалась, к сожалению, на всех ресурсах, за исключением Yahoo! Widget Engine, который и получает сегодня звание лидера в общем зачете. ☐

### Мобильный виджет – это реально

Компания Nokia разработала специальную платформу Widset (<http://www.widsets.com>) для реализации виджетов в смартфонах. Для пользования опцией зайдите на сайт, зарегистрируйтесь, скачайте нужное ПО на свой телефон, а затем выберите виджеты. Безусловно, поддержка крупнейшего производителя мобильных телефонов расширяет «поле деятельности» как для виджетов, так и для их разработчиков.



# С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ

CMP  
United Business Media

# gamedeveloper

ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

РОССИЯ

(game)land

> LOG ON: [www.gamedeveloper.ru](http://www.gamedeveloper.ru)



# Открытые бета-тесты августа

СЕГОДНЯ ДЕНЬ «ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНОГО ТЕСТИРОВАНИЯ» – МЫ БЕРЕМСЯ ЗА БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ С НЕ САМОЙ ПЕРЕДОВОЙ ГРАФИКОЙ И КРОШЕЧНЫМИ БЮДЖЕТАМИ. «ЛЮБИТЕЛИ?...» – ПОМОРЩАТСЯ ЭСТЕТЫ. «НЕЗАВИСИМЫЕ ЭНТУЗИАСТЫ-ПРОФЕССИОНАЛЫ!» – ГОРДО ПАРИРУЕМ МЫ И ДОБАВИМ: «ВСЕ ОНИ – РАБОТАЮЩИЕ СПЕЦИАЛИСТЫ В ОБЛАСТИ ИГРОДЕЛАНИЯ, ОДЕРЖИМЫЕ ИДЕЕЙ “СОЗДАТЬ САМУЮ ПРАВИЛЬНУЮ ИГРУ”». ВСЕ ИГРЫ, УПОМЯНУТЫЕ В ЭТОМ ОБЗОРЕ, ПЛАНИРУЮТСЯ К ВЫХОДУ УЖЕ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ, РАЗРАБОТЧИКИ СОБИРАЮТ МНЕНИЯ ИГРОКОВ И ГОТОВЫ ВНОСИТЬ НЕОБХОДИМЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ. ТАК ЧТО НЫНЕШНИЕ ТЕСТЫ – ПОСЛЕДНИЙ ШАНС ПОВЛИЯТЬ НА ДЕВЕЛОПЕРОВ.

## Daimonin

Daimonin (<http://www.daimonin.net>) родился в 2002 году как демонстрационный проект новой для того времени бизнес-модели MMORPG. Обычно, после того как надобность в них отпадает, демонстрационные проекты отправляются в корзину. Памятуя об этом, разработчик-профессионал из Германии Михаэль Тозеннис (Michael Toennies) решил не напрягаться и взял за основу демоигры бесплатный 2D-движок Crossfire (<http://crossfire.real-time.com>). Единственной его ошибкой стала просьба к разработчикам этой платформы «переделать ее из плоскостного в изометрический вид». Те нагло отказались, и Тозеннис, вздыхая и поохав, сам внес все необходимые исправления – в движок, в карты уровней, в игровой клиент, объекты и т.п. В итоге от исходного Crossfire остались рожки да ножки – одна лишь серверная часть. Конечно, после этого Михаэль уже не мог выкинуть такой большой кусок жизни в корзину, игра продолжила развитие как проект с открытым кодом, и сегодня над ним трудится небольшой коллектив единомышленников. В активе Daimonin изометрическая 2D/3D-графика и объемные звуковые эффекты. Частые обновления игрового мира (карты и квесты) и сплоченное сообщество игроков (136 тысяч). Группы, гильдии, кланы и все прочие составные части MMORPG.

Но основная причина, по которой необходимо тестировать Daimonin, – это высокая интерактивность игрового мира. Открывается и исследуется почти каждый объект, вплоть до зажигания и гашения факелов на стенах. Еще одна «фишка» – комплект разработчика, сервер и редактор уровней. Вы не только сможете запустить свой Daimonin, но и разработаете для него уникальные карты, квесты и NPC.

Игра идет под Windows, Linux и MacOS. Клиентская часть весит всего 24 Мбайт, игровой аккаунт надо регистрировать на сайте.

## Ruin Online

Над Ruin Online (<http://www.brokeassgames.com>) работает серьезный, по меркам любительских проектов, коллектив – более 10 человек. Результат виден сразу. По крайней мере, по графике – она са-

мая совершенная среди игр этого обзора. В этом, кстати, немалая заслуга и геймерского сообщества Ruin Online – разработчики охотно используют присланные игроками качественные текстуры, мобов и NPC, благо открытая архитектура этой MMORPG позволяет модифицировать ее без особых усилий. Сейчас идет уже четвертая фаза бета-тестирования (Beta4).

Ruin Online – это научно-фантастическая MMORPG с уклоном в PvP, действие которой происходит в отдаленном будущем на Земле. Наша планета почти целиком разрушена после ядерной или какой-то иной катастрофы, отсюда и название – Ruin («Руины»). Постапокалиптический мир, как и положено, изобилует мутантами, имплантатами, оружием и милитаристскими/мистическими организациями. Раса на планете осталась одна (Люди-мутанты), но идет непрерывный бой между двумя противостоящими армиями (Puritans и Zaibatsu Corp.). PvP тут действительно правильный – нет никаких «классовых» ограничений у персонажей, каждый может изучить и максимально развить любое из почти 1000 умений. Исход боя определяется мастерством игрока и «натренированностью» его героя, а не толщиной кошелька (виртуального или реального). Именно поэтому и надо тестировать эту MMORPG (клиент – 700 Мбайт).

Попаст в Ruin Online не так уж и просто, никакой формы для регистрации тестеров на сайте нет. Но при запуске клиента игры вас попросят заполнить «Соглашение о неразглашении», которое будет придирчиво рассмотрено в BrokeAss Games. Если разработчиков все устроит – вам сообщат код активации. Если ответа долго нет, пожалуйста, на форуме игры.

## Fantasy Worlds: Rhynn

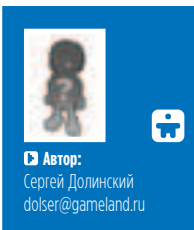
Fantasy Worlds: Rhynn (<http://www.rhynn.com>) – это бесплатная MMORPG в версии для поддерживаемого Java мобильного телефона. Для игры достаточно выйти в Интернет с сотового (GPRS или любой другой вид доступа), а потом запустить FWR. После подключения к серверу, вы, как и положено, увидите сотни персонажей, управляемых живыми людьми или компьютерным AI. Цель, если таковая вообще есть в MMORPG, максимально

развить своего героя, выполняя квесты, сражаясь или занимаясь торговлей.

У Fantasy Worlds: Rhynn продолжается затяжной бета-тест, есть шанс, что финальный релиз появится ранней осенью. Изменения по сравнению с выложенной для тестирования версией 1.2 будут только количественные. Например, с 16 до 72 увеличится количество видов предметов, станет больше квестов, заклинаний, типов монстров и так далее.

Для игры подойдут телефоны предыдущих поколений с поддержкой Java и мобильного Интернета, например, Series 60 Platform (N-Gage, Nokia 7650, Nokia 3650, Nokia 6600, Siemens SX1, Panasonic X 800, Sendo-X2, некоторые модели Sony Ericsson и т.п.). Fantasy Worlds: Rhynn не слишком прожорлива – трафик составит примерно 0.5 Мбайт/час, и его расход можно контролировать по встроенному прямо в интерфейс MMORPG счетчику.

Загрузить архив с игрой можно по WAP и по обычной ссылке прямо на мобильник, а также сначала закачать в PC и «перелить» в телефон или играть с компьютера, используя эмулятор SDK для Series 60. Все необходимые ссылки вы найдете по адресу <http://www.rhynn.com/dlinst.php> ☺



1 Скучаете по Diablo? Daimonin выдержан в его лучших традициях – бесконечные подземелья, монстры и предметы.

2 Fantasy Worlds: Rhynn – вы наконец-то сможете зарабатывать своим мобильным телефоном. Правда, только виртуальную валюту...

3 Ruin Online – горячие PvP для бывалых энтузиастов.

# 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](http://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](mailto: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](mailto:info@glc.ru) или прояснить на сайте [WWW.GLC.RU](http://WWW.GLC.RU)

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- \* свой рабочий адрес с названием компании
- \* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

### ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ  
НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

- на 6 месяцев  
 на 12 месяцев

начиная с \_\_\_\_\_ 2007 г.

- Доставлять журнал по почте  
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса\*  
 на домашний адрес\*\*

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. \_\_\_\_\_

дата рожд.   .   .   г.

#### АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс \_\_\_\_\_

область/край \_\_\_\_\_

город \_\_\_\_\_

улица \_\_\_\_\_

дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_

квартира/офис \_\_\_\_\_

телефон ( \_\_\_\_\_ ) \_\_\_\_\_

e-mail \_\_\_\_\_

сумма оплаты \_\_\_\_\_

\* в свободном поле укажи название фирмы  
и другую необходимую информацию

\*\* в свободном поле укажи другую необходимую информацию  
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле \_\_\_\_\_

### Извещение

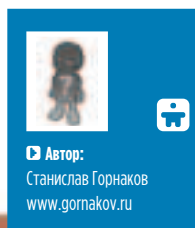
Кассир \_\_\_\_\_

### 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 « <b>«СТРАНА ИГР»</b> »	
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 « <b>«СТРАНА ИГР»</b> »	
с _____ 2007 г.	
Ф.И.О. _____	
Подпись плательщика _____	



Автор:  
Станислав Горнаков  
www.gornakov.ru

## ПЯТАЯ ЧАСТЬ

# Игра для Xbox 360 своими руками

**П**ришло время продолжать работу над игрой! Сегодня нам предстоит изучить много разных премудростей, поэтому новичкам необходимо предельно сосредоточиться. Мы несколько усложним исходный код предыдущего проекта из прошлого номера «СИ» и перейдем к объектной модели разработки игры. Затем мы поговорим о спрайтовой анимации и в конце статьи добавим в игру метеориты, которые будут лететь навстречу космическому кораблю.

### Добавляем в игру новый класс

Как вы помните, все данные, связанные с объектом, представляющим космический корабль, объявлялись и создавались нами непосредственно в классе Game1. Как правило, такой подход оправдан в небольших демонстрационных примерах. В настоящих игровых проектах давным-давно делают по-другому, поскольку количество строк исходного кода в нынешних играх составляет не одну сотню

тысяч. Поэтому перед созданием игры прежде всего разрабатывается общая структура классов для всего проекта. У нас в игре также будет несколько классов, и сейчас пришло время добавить новый класс Sprite. Он поможет нам упростить создание игры и будет отвечать за все спрайты, загружаемые в программу. Сам класс Sprite сделан мною специально для читателей книг по программированию игр (подробности на сайте [www.gornakov.ru](http://www.gornakov.ru)), но мы используем его и в нашей игре. Достоинства объектно-ориентированного программирования как раз и состоят в том, что вы можете создать один класс для одного из своих проектов, а затем спокойно применить имеющуюся наработку в другом проекте с минимальными изменениями. Но перейдем к изучению класса Sprite. На DVD к журналу (в корневом каталоге диска) вы найдете новый проект с названием Meteorite. Он основан на исходном коде предыдущего проекта Background, но с некоторыми дополнениями и переработками. Проект Meteorite имеет

классы Program, Game1 и Sprite. Исходный код класса Sprite находится в отдельном файле Sprite.cs. Этот новый класс создан для текущего проекта непосредственно в студии разработки игр. Как это делается? Откройте студию разработки игр и, скажем, проект Background. Затем в открытом проекте в панели Solution Explorer щелкните правой кнопкой мыши на названии проекта и в контекстном меню выберите команду Add и затем команду New Item. Откроется новое диалоговое окно Add New Item – Background (рис. 1). Выделите в этом окне курсором мыши шаблон Class и в поле Name задайте имя будущему классу, например Sprite, и нажмите кнопку Add. После этого в рабочем каталоге проекта сформируется новый файл под названием Sprite.cs – это и есть новый, только что созданный класс Sprite. В него скопирован исходный код класса Sprite, о котором упоминалось ранее. Но прежде чем рассматривать его программный код, давайте уделим немного времени игровой анимации.

## Анимация

Изображения в играх могут быть как анимированными, так и неанимированными. Неанимированное изображение – это неподвижный рисунок заданного размера, состоящий из одного кадра или фрейма. Анимированное изображение состоит из набора фреймов, или нескольких последовательных взаимосвязанных изображений. Отсчет фреймов происходит от нуля. Их количество не ограничено, но весь набор последующих фреймов анимационной последовательности должен совпадать по размеру с самым первым, как по ширине, так и по высоте. Располагать фреймы можно горизонтально, вертикально или компоновать любым удобным для вас способом. Посмотрите на рис. 2 с примером набора фреймов анимационной последовательности, расположенной горизонтально. Циклическое перемещение по фреймам этого изображения или постоянная перерисовка фреймов на экране телевизора и будет создавать эффект анимации. Мы применим анимационную последовательность к метеоритам. Она состоит из набора фреймов, имитирующих вращение метеорита вокруг своей оси (рис. 3). В игре мы будем просто циклично переходить от фрейма к фрейму и создадим эффект вращения.

## Класс Sprite

Если вы еще не открыли проект Meteorite, то сделайте это и перейдите к исходному классу Sprite. В исходном коде этого класса, в области глобальных переменных происходит объявление нескольких переменных.

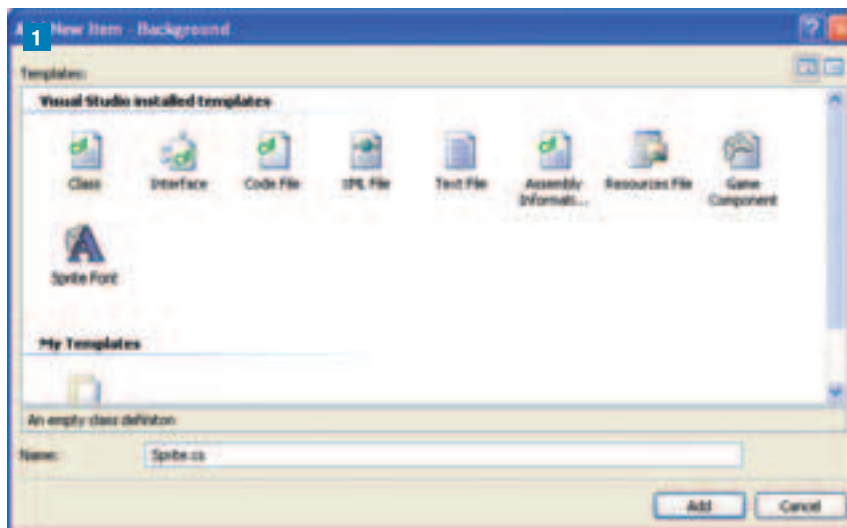
```
public Texture2D spriteTexture;
public Vector2 spritePosition;
public Vector2 speedSprite = new
Vector2(0, 8);
private int frameCount;
private double timeFrame;
private int frame;
private double totalElapsed;
```

Переменная `spriteTexture` будет содержать то или иное графическое изображение, загружаемое в игру. Вторая переменная `spritePosition` необходима для выбора позиции на экране телевизора. Переменная `speedSprite` задает скорость движения метеоритов в пространстве со скоростью 8 пикселей. Как видите, все метеориты двигаются сверху вниз исключительно по оси Y. Затем идет небольшой блок переменных, обеспечивающих анимацию метеоритов. Первая переменная `frameCount` впоследствии будет содержать

в себе фреймы нашей анимационной последовательности и примет прямое участие в организации циклического показа фреймов на экране. Вторая переменная `timeFrame` получит значение времени, измеряемое в миллисекундах, для показа одного из фреймов на экране. Именно с помощью этой переменной мы определим время задержки показа одного фрейма на экране. Если не делать задержки для показа одного из фреймов анимации, то переход по всей анимационной последовательности будет происходить на огромной скорости. Следующая переменная `frame` – своего рода счетчик, представляющий в текущий момент один из фреймов. Этот счетчик по прошествии заданного времени задержки увеличивается на единицу, что дает возможность перейти к показу следующего фрейма анимации. Последняя переменная `totalElapsed` будет содержать значение времени, необходимое для расчета задержки показа одного фрейма, а точнее для расчета прошедшего времени, выделенного на показ одного из фреймов. После объявления в исходном коде всех переменных нам необходимо инициализировать переменные заданными значениями. Для этих целей в классе `Sprite` формируется конструктор, необходимый для создания анимированных объектов этого класса.

```
public Sprite(int frameCount,
int framesPerSec)
{
    frameCount = frameCount;
    timeFrame = (float) 1 /
framesPerSec;
    frame = 0;
    totalElapsed = 0;
}
```

Конструктор класса `Sprite` содержит два целочисленных параметра `frameCount` и `framesPerSec`, которые передаются в создаваемый объект класса. Первый параметр `frameCount` задает общее количество фреймов для загружаемого в игру изображения. Количество фреймов загружаемой анимационной последовательности необходимо знать точно. На основе количества фреймов изображения, происходит расчет времени задержки для показа одного фрейма на экране. Второй параметр `framesPerSec` конструктора класса `Sprite`, в момент создания объекта этого класса получает количество кадров, которые необходимо показать за одну секунду. Это значение позволяет рассчитать время задержки, необходимое для показа одного фрейма на экране. Такой подход позволяет реализовывать в игре разную сте-



пень скорости анимации объектов, а также возможность создавать различное количество объектов класса `Sprite`, каждый из которых может содержать любое число фреймов анимационной последовательности. Дополнительно у нас также есть конструктор и для неанимированных объектов – космического корабля.

```
public Sprite()
{
}
```

В итоге в одном классе мы имеем два конструктора, которые позволяют нам создавать как анимированные, так и неанимированные объекты этого класса. Далее в исходном коде класса `Sprite` следует метод `UpdateFrame()`. Этот метод реализует анимацию метеоритов или перебор фреймов изображения.

```
public void
UpdateFrame(double elapsed)
{
    totalElapsed += elapsed;
    if (totalElapsed >
timeFrame)
    {
        frame++;
        frame = frame %
(frameCount - 1);
        totalElapsed -= timeFrame;
    }
}
```

В метод `UpdateFrame()` передается значение времени, полученное с момента предыдущего вызова этого метода, и его увеличение на единицу. Затем в конструкции кода `if/else` проверяется условие, в котором время задержки для показа одного

фрейма не должно быть больше полученного значения. Как только это время больше или время задержки для показа одного фрейма истекает, происходит увеличение счетчика фреймов на единицу и, соответственно, переход к показу следующего фрейма, что и создаст нам игровую анимацию. Далее в исходном коде файла `Sprite.cs` следует описание метода `Load()`, который в качестве параметров принимает объект `content` класса `ContentManager` и объект `stringTexture` класса `String`.

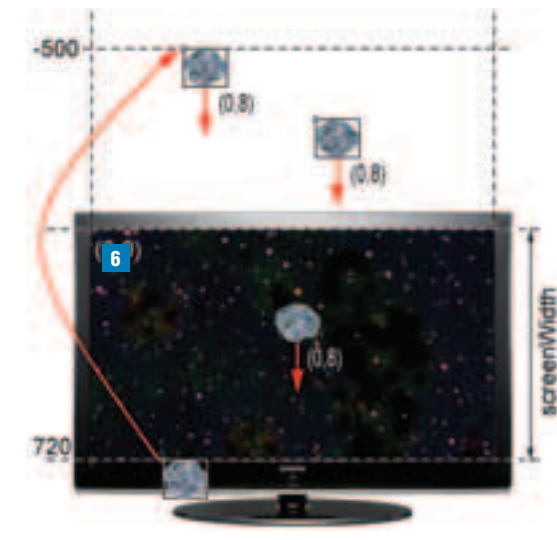
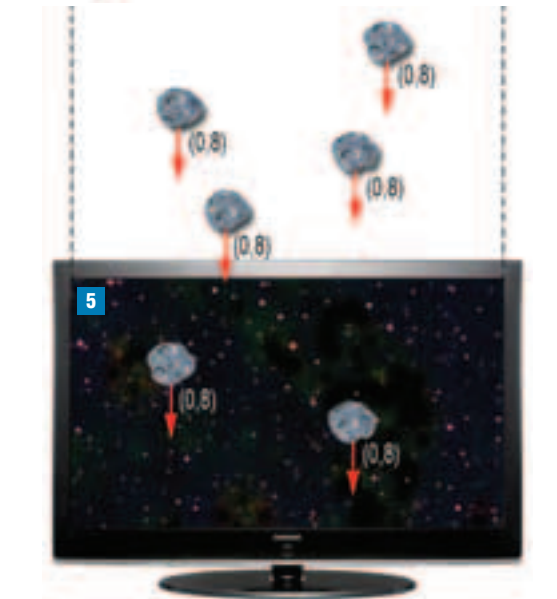
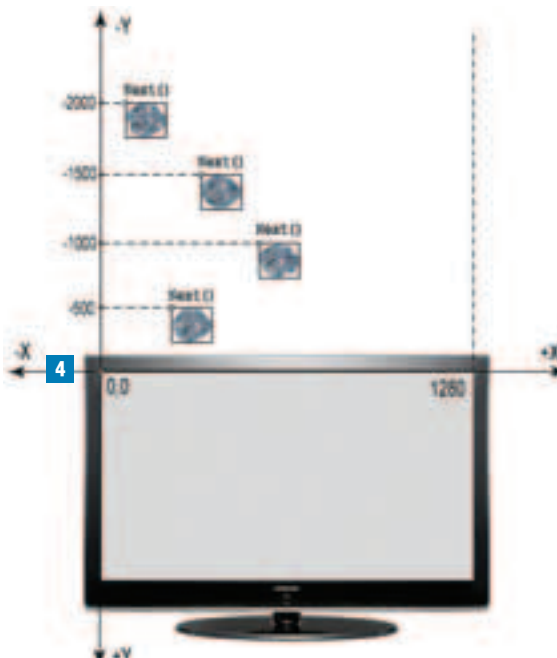
```
public void
Load(ContentManager content,
String stringTexture)
{
    spriteTexture = content.
Load<Texture2D>(stringTexture);
}
```

Объект `content` необходим для вызова метода `Load<Texture2D>()`, а значит, и для возможности загрузки в программу изображения непосредственно через класс `Sprite`. Второй объект `stringTexture` будет содержать строку текста, в которой мы передадим путь к загружаемому изображению. Достаточно лишь вызвать этот метод в классе `Game1` и в качестве параметров передать объект `content` и указать путь к спрайту. В самом конце исходного кода класса `Sprite` имеются два метода: `DrawSprite()` и `DrawAnimationSprite()`. Первый метод нужен для работы с объектами без анимации.

```
public void
DrawSprite(SpriteBatch
spriteBatch)
```

Анимированное изображение состоит из набора фреймов, или нескольких последовательных взаимосвязанных изображений.





```
spriteBatch.  
Draw(spriteTexture,  
spritePosition, Color.White);  
}
```

В этом методе происходит вызов системного метода Draw(), а в качестве параметров выступает спрайт, позиция на экране и цветовая составляющая. Второй метод DrawAnimationSprite() работает уже с анимированными изображениями.

```
public void DrawAnimationSprite(SpriteBatch spriteBatch)  
{  
    int frameWidth =  
    spriteTexture.Width / frameCount;  
    Rectangle rectangle = new  
    Rectangle(frameWidth * frame,  
    0, frameWidth, spriteTexture.  
    Height);  
    spriteBatch.  
    Draw(spriteTexture,  
    spritePosition, rectangle, Color.  
    White);  
}
```

В первой строке кода этого метода переменная frameWidth инициализируется значением ширины одного фрейма анимационной последовательности, измеряемой в пикселях. Строка spriteTexture.Width позволяет получить текущую ширину графического изображения (изображение метеоритов состоит из нескольких кадров) и далее происходит деление этого значения на общее количество фреймов анимационной последовательности (например: 400 пикселей/4 фрейма = 100 пикселей), что в итоге дает нам искомую ширину одного фрейма. Вот поэтому все фреймы анимационной последовательности должны быть одинаковыми! Во второй строке кода метода DrawAnimationSprite() создается прямоугольник или видимая прямоугольная область, которая по своему размеру равна ширине и высоте одного фрейма анимационной последовательности. То есть отсекаются все фреймы анимационной последовательности, кроме одного-единственного, который рисуется в текущий момент на экране. По сути, в коде создается окно заданного размера, в которое мы подставляем необходимые фреймы рисунка, чередуя их с заданной скоростью. В последней строке кода метода DrawAnimationSprite() происходит прорисовка одного из фреймов на экране телевизора, где имеются такие параметры:  
\* *spriteTexture* – загруженное в игру графическое изображение.  
\* *spritePosition* – позиция в игре.  
\* *rectangle* – ограничивающий

прямоугольник, равный ширине и высоте одного фрейма.  
\* *Color.White* – задает цвет для рисуемого изображения.  
На этом о классе Sprite все. Если вы не смогли пока разобраться с исходным кодом этого класса, то не беда, главное – научиться работать с ним. Теперь перейдем к рассмотрению исходного кода класса Game1 и подправим загрузку космического корабля в игру, а затем разберемся с метеоритами.

**Работаем с кораблем**

Заметьте, что код из предыдущего примера по загрузке спрайта в классе Game1 был удален, потому что загрузка изображения теперь происходит по-другому. В исходном коде класса Game1 в области глобальных переменных происходит объявление объекта ship класса Sprite.

```
public Sprite ship;
```

Теперь космический корабль – это объект класса Sprite, и нам необходимо создать или инициализировать объект с помощью конструктора класса Sprite.

```
ship = new Sprite();
```

Космический корабль не использует анимацию, поэтому мы применяем конструктор для создания неанимированного изображения. Затем в методе Initialize() через объект ship мы обращаемся к объекту spritePosition и задаем начальную точку вывода изображения корабля на экран телевизора.

```
ship.spritePosition = new  
Vector2(600, 400);
```

А в методе LoadGraphicsContent() вызываем метод Load() класса Sprite, который загружает изображение космического корабля в проект.

```
ship.Load(content, "Content\  
Textures\ship");
```

Теперь остается только нарисовать корабль на экране в методе Draw() и несколько видоизменить управление кораблем с помощью джойстика. Посмотрите на исходный код класса Game1, я думаю, вам не составит труда разобраться с изменениями самостоятельно. Прделав все необходимые изменения с космическим кораблем, можно смело переходить к метеоритам.

**Добавляем в игру метеориты**

У нас будет десять метеоритов и пять разных графических изображений, то есть одно изображение на два метеорита. Организовать загрузку и работу

с метеоритами в игре можно несколькими способами. Самый лучший – создать простой массив данных, где мы будем хранить все наши метеориты. Для этого в проекте Meteorite добавляется объявление массива спрайтов.

```
Sprite[] meteorite = new  
Sprite[10];
```

В этой строке происходит объявление массива данных, исчисляемого десятками спрайтами. Каждый спрайт использует анимационную последовательность, а все изображения, загружаемые в игру, размещаются в рабочем каталоге проекта в папке Content\Textures. После этого в конструкторе класса Game1 с помощью цикла for происходит создание всех объектов, поскольку все создаваемые объекты имеют одинаковую анимационную последовательность.

```
for (int i = 0; meteorite.Length >  
i; i++)  
{  
    meteorite[i] = new Sprite(5, 10);  
}
```

Для формирования метеоритов используется конструктор класса Sprite, подготовленный для создания анимированных объектов. В качестве параметров в конструктор класса Sprite передаются два целочисленных значения. Первое значение – это количество фреймов анимационной последовательности для загружаемого в игру изображения. Второй параметр конструктора класса Sprite задает определенное значение, на основе которого происходит расчет времени задержки для показа одного фрейма анимационной последовательности. Чем больше это значение, тем быстрее анимация на экране. Создав такой вот массив данных, можно переходить к методу LoadGraphicsContent() и к загрузке в массив графических изображений метеоритов.

```
meteorite[0].Load(content,  
"Content\Textures\0");  
meteorite[1].Load(content,  
"Content\Textures\1");  
meteorite[2].Load(content,  
"Content\Textures\2");  
meteorite[3].Load(content,  
"Content\Textures\3");  
meteorite[4].Load(content,  
"Content\Textures\4");  
meteorite[5].Load(content,  
"Content\Textures\0");  
meteorite[6].Load(content,  
"Content\Textures\1");  
meteorite[7].Load(content,  
"Content\Textures\2");  
meteorite[8].Load(content,  
"Content\Textures\3");
```



```
meteorite[9].Load(content,
"Content\\Textures\\4");
```

Названия метеоритов заданы в виде цифровых значений, чтобы вам было проще работать с массивом данных, который также ведет свое исчисление от нуля. Теперь перейдем к первичной установке всех спрайтов на свои игровые позиции, которые осуществляются в методе Initialize().

```
j = 0;
for (int i = 0; meteorite.Length >
i; i++)
{
meteorite[i].spritePosition = new
Vector2(rand.Next(10,
screenWidth - 100), j = j - 500);
}
```

Как видите, для выбора игровых позиций используется цикл. В качестве координаты по оси X для каждого спрайта применяется механизм случайного выбора позиции по ширине игровой области экрана с помощью метода Next(). Этот метод позволяет генерировать случайные числа в заданном диапазоне. В нашем случае заданный диапазон чисел – это размер ширины экрана

телевизора (от 0 и до 1280 – ширина метеорита). Такой подход позволит нам выбирать для метеорита случайную позицию по оси X. Установка точки отсчета по оси Y проходит в несколько другом ключе с использованием переменной j. На каждой новой итерации цикла значение этой переменной уменьшается на 500 пикселей, что позволяет установить все спрайты как бы друг за другом на расстоянии 500 пикселей и избежать накладки одного изображения на другое (рис. 4). Далее в исходном коде класса Game1 появляется новый метод MoveSprite(), где пишется код для реализации движения спрайтов в пространстве.

```
public void MoveSprite()
{
...
}
```

Метод MoveSprite() большой по своему размеру и целиком его исходный код не поместится в колонку журнала, так что изучайте его непосредственно в открытом проекте студии разработки игр. После того как все метеориты установлены на

свои позиции, мы задаем им скорость движения и перемещаем сверху вниз (рис. 5). Как только метеорит прошел через экран телевизора и исчез из нашей зоны видимости в нижней части экрана, мы задаем этому метеориту новую позицию на экране, а точнее «закидываем» его опять вверх и перемещаем вниз (рис. 6). Таким образом, в игре мы обеспечиваем очень плотный и бесконечный метеоритный дождь. Конечно, это самый простейший алгоритм искусственного интеллекта, который можно использовать в играх, но для вашей первой игры этот подход как нельзя кстати. Далее в методе Update() класса Game1 нам нужно вызывать метод UpdateFrame() класса Sprite, чтобы при движении метеориты еще и анимировались.

```
// анимируем метеориты
double elapsed = gameTime.
ElapsedGameTime.TotalSeconds;
for (int i = 0; meteorite.Length >
i; i++)
{
meteorite[i].
UpdateFrame(elapsed);
}
```

Для обновления анимационной последовательности методом UpdateFrame() используется цикл. В качестве параметра в методе UpdateFrame() класса Sprite передается значение переменной elapsed. Эта переменная при каждой итерации игрового цикла получает текущее значение времени, прошедшее за один игровой цикл или за один проход по коду метода. А уже в методе UpdateFrame() класса Sprite происходит сравнение времени задержки на показ одного фрейма с прошедшим временем и решается, показывать по-прежнему этот фрейм анимационной последовательности или переходить к следующему фрейму. Затем в самом конце исходного кода класса Game1 в методе Draw() нам нужно нарисовать на экране все добавленные в игру метеориты. Теперь откомпилируйте проект Meteorite, передайте готовое приложение на приставку Xbox 360 и запустите программу на исполнение. На экране телевизора вы увидите летящие навстречу космическому кораблю метеориты. 

На экране телевизора вы увидите летящие навстречу космическому кораблю метеориты.



# ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ

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



# Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

## ШИРОКА ДИАГОНАЛЬ

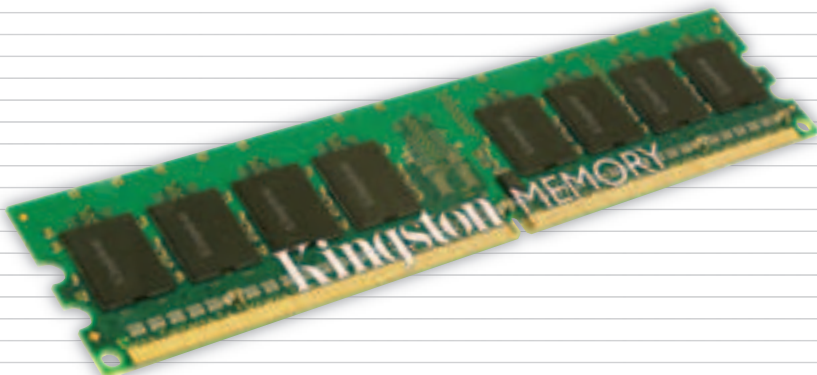
Новая линейка мониторов была выпущена известной фирмой LG Electronics. Широкоформатные модели серии L6W используют разработку LG Digital Fine Contrast, которая позволила увеличить контрастность до 3000:1. Дисплеи, работающие при значении времени отклика 2 мс, обеспечивают контрастность и четкость изображения и минимум искажений при отображении движущихся объектов. Еще одна технология компании LG, под названием EZ Zooming, позволяет пользователям изменять разрешение экрана нажатием одной клавиши. Если требуется моментально изменить размеры шрифтов или картинок, то эта функция может быть очень полезна. Все четыре модели из представленной линейки оснащены разъемами DVI с поддержкой HDCP. Угол обзора равен 170 градусам. При желании можно изменить характеристики каждого цвета по отдельности, используя еще одну технологию LG f-Engine. Модель LG L226WTQ-WF, которая обладает диагональю 24 дюйма, стоит около \$480. Самым дешевым можно назвать 19-дюймовый монитор LG L196WTQ-WF. Его можно приобрести по цене \$260.



## ТРЕТЬЯ КОСМИЧЕСКАЯ

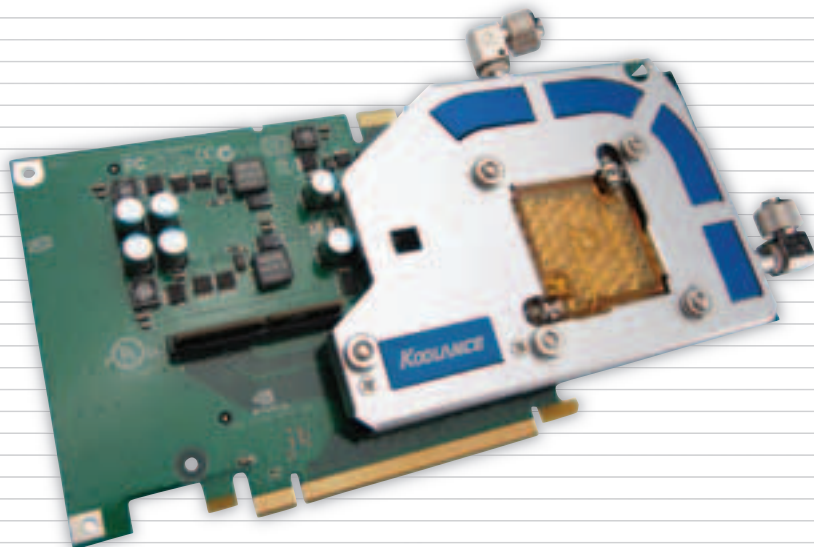
Новый стандарт памяти только входит в обиход, но стоимость модулей стандарта DDR-3 еще слишком высока. На данный момент производители ищут компромисс между низкими задержками и высокими частотами. Соединить эти два качества пока что не получается, судя по тем моделям, которые уже вышли на рынок. Разгонный же потенциал у памяти типа DDR-3 достаточно высокий. То и дело анонсируются модули, работающие в режиме DDR3-2000.

Вот и компания Kingston анонсировала новые модули DDR3-1375, обладающие низкими задержками уровня CL5. Еще ранее были представлены наборы памяти с частотными характеристиками DDR3-1375, работающие при задержках CL7. Внимание уделяется тому факту, что новые модели не нуждаются в дополнительном охлаждении. Набор Kingston KHX11000D3ULK2/2G (две планки DDR-1375 по 1 Гбайт каждая) стоят около \$800. Продаются и отдельные модули Kingston KHX11000D3UL/1G емкостью 1 Гбайт. Их можно приобрести по цене вдвое меньшей, то есть за \$400. Аналогичные варианты DDR3-1375 с задержками CL7 оцениваются в \$520 за комплект 2 Гбайт и \$259 придется отдать за одиночный модуль объемом 1 Гбайт.



## ЖИДКИЙ ХОЛОД

Системы водяного охлаждения имеют много преимуществ перед воздушными кулерами. Во-первых, пользователи привлекает производительность, а во-вторых, СВО обеспечивают очень низкий уровень шума. Мало того, одна система может обеспечить достойным охлаждением все значимые элементы компьютера – мосты чипсета, процессор и графический чип. Однако при охлаждении видеокарты водоблок соприкасается только с графическим процессором, в то время как схемы памяти остаются в стороне. Компания Koolance изготовила специально разработанный модуль для видеосистем. Устанавливается он очень легко – посредством всего четырех винтов. От традиционных схем Koolance VID-400-L06 Video отличается наличием отсека, контактирующего со схемами памяти. По достоинству подобный подход оценят энтузиасты, тем более что цена этого водоблока всего \$64. Устройство совместимо со всеми известными типами видеокарт, начиная с ATI Radeon X800 и заканчивая NVIDIA GeForce 7950GX2, а также ATI Radeon X1950. Водоблок низкопрофильный, так что его можно использовать в компактных корпусах.



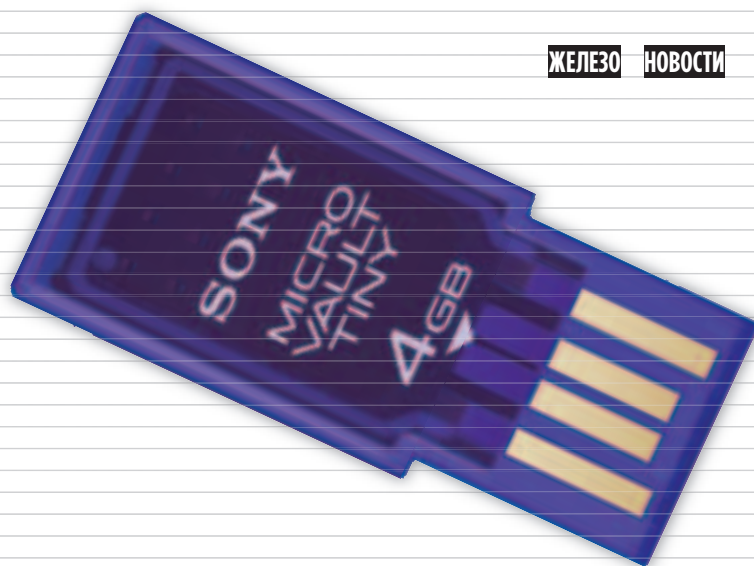
## ПОЛНЫЙ ПРИВОД

В середине июля 2007 года компанией Intel был представлен мобильный процессор Intel Core 2 Extreme X7800, предназначенный для мобильных компьютеров. В будущем году планируется выпуск новых представителей этой линейки, изготовленных по технологии 45 нм. Вместе с тем планируется запуск первых четырехъядерных процессоров для ноутбуков. При этом остро стоит вопрос энергопотребления и, вместе с тем, тепловыделения. Самая мощная модель для компактных платформ Intel Core 2 Extreme X7800 обладает TDP не более 44 Вт, в то время как изготовленные с применением 45-нм техпроцесса четырехъядерные решения Nagregtown для серверов обладают порогом энергопотребления 50 Вт. И это при частоте работы до 2.66 МГц. Если отталкиваться от этих значений, то можно предположить, что нас ожидают процессоры, выпущенные по 45-нм технологии. Стоимость готового решения предсказать сложно, однако очевидно, что устанавливаться они будут в самые дорогие высокопроизводительные модели ноутбуков.



## С НОГОТОК

Портативные носители на основе Flash-памяти становятся все меньше и все тоньше. Что, впрочем, никого не расстраивает. Компания Sony выпустила новую линейку USB-дисков под названием MICRO VAULT Tiny. Модели различаются не только емкостью, но и расцветкой. Таким образом, каждый пользователь может подобрать себе флешку, основываясь еще и на личных цветовых предпочтениях. Интересно, что уже установленное на носитель программное обеспечение для автоматического сжатия данных Virtual Expander позволяет пользователям записывать объем данных, вдвое превышающий номинальную емкость. Представители новой линейки носителей от Sony оснащены светодиодом, который загорается в процессе работы. Поставляется такое решение в удобном чехле и станет достойным спутником для каждого. Изделия MICRO VAULT Tiny совместимы с операционными системами Macintosh и Windows, включая новую Microsoft Windows Vista. Флешки из серии Sony MICRO VAULT Tiny уже поступили в продажу. Цена модели объемом 2 Гбайт – \$50. Носитель с объемом памяти 1 Гбайт можно приобрести всего за \$25.



## ПРОДАЕТСЯ ДНЕПРОГЭС

Блок питания – один из основных компонентов системы. От него зависит стабильность работы, а потому к выбору стоит подходить со всей ответственностью. Высококачественными продуктами из этой сферы могут похвастаться немногие производители, однако блоки питания от компании Silverstone отвечают всем требованиям надежности. Эта марка широко известна во всем мире, хотя до недавнего времени найти БП, изготовленный данной фирмой, на территории нашей страны было нелегко. Импульсный источник питания SilverStone ZEUS ST85ZF 850 W заинтересует, прежде всего, заядлых геймеров и энтузиастов. Схемотехника этой модели предусматривает наличие защиты от перегрузок и короткого замыкания. Для охлаждения радиотехнических элементов используются массивные радиаторы, которые обдуваются 80-мм вентилятором. Несмотря на свои небольшие размеры, работает достаточно тихо. Стоит такой блок недорого – \$170.



## ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ

Придумать что-то новое в области конструирования компьютерных манипуляторов сложно. Совсем недавно компания Logitech представила действительно инновационный продукт, а именно – мышь Logitech MX Air. Это беспроводное решение способно функционировать на весу, без соприкосновения с поверхностью. Такой подход стал возможен благодаря технологии Freespace, которая отслеживает положение манипулятора в пространстве. Фактически движения руки преобразуются в перемещение курсора по экрану. Пользователи, придерживающиеся консервативных взглядов, могут использовать Logitech MX Air традиционным способом. Мышка работает от литиево-ионной аккумуляторной батареи. Радиус действия – около 9 метров. Таким образом, этот манипулятор может быть использован и в качестве устройства управления на презентации, и в качестве пульта ДУ при манипулировании файлами мультимедиа. В комплекте поставляется зарядное устройство, микроприемник, компакт-диск с программным обеспечением, руководство пользователя и тряпочка для полировки. Стоит такой «грызун» около \$150 – появления на российском рынке стоит ожидать в начале осени.



## ЗАГЛЯДИСЬ

Дисплей, выпущенный компанией Samsung, сложно назвать домашним монитором. Широкоэкранный монитор SyncMaster 570DX с диагональю 57 дюймов предназначен, в первую очередь, для использования в качестве информационного табло или отображения информации для большой аудитории. Однако никто бы не отказался заполнить такой, без преувеличения, домашний кинотеатр. Эта модель выполнена в строгом дизайне. Стереодинамики скрыты в корпусе – надежная конструкция защищает Samsung SyncMaster 570DX от пыли и позволяет установить монитор вне помещения. Интересно также, что такой дисплей подходит для демонстрации видеофрагментов в высоком разрешении. Имеется поддержка Full HD (1920x1080). Из других характеристик стоит отметить статический коэффициент контрастности 1200:1 (динамический равен 3000:1), широкие углы обзора – 178 градусов по вертикали и горизонтали. Время отклика не превышает 8 мс. А теперь самое интересное – стоит Samsung SyncMaster 570DX около \$8500.



# СООБРАЗИМ НА ТРОИХ

## ТЕСТИРОВАНИЕ АКУСТИКИ ФОРМАТА 2.1

В ДАННОМ ТЕСТИРОВАНИИ, МЫ ОСТАНОВИЛИСЬ ИМЕННО НА СИСТЕМАХ ФОРМАТА 2.1, А НЕ НА БОЛЕЕ ДОРОГИХ МНОГОКАНАЛЬНЫХ КОМПЛЕКТАХ. ДЕЛО В ТОМ, ЧТО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ С ОГРАНИЧЕННЫМ БЮДЖЕТОМ НЕ ВСЕГДА ИМЕЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБРАТЬ ХОРОШИЙ 5.1- ИЛИ 7.1-НАБОР. ЗА ТЕ ЖЕ ДЕНЬГИ РЕАЛЬНО ПРИОБРЕСТИ БОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННУЮ АКУСТИКУ С ГЛУБОКИМ БАСОМ И ЧИСТЫМ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕМ. ДЛЯ ТЕХ, КТО ЗНАЕТ СЧЕТ ДЕНЬГАМ И ЦЕНИТ ХОРОШЕЕ ЗВУЧАНИЕ, МЫ И ПРЕДЛАГАЕМ ТЕСТИРОВАНИЕ ВОСЬМИ 2.1-МОДЕЛЕЙ.



Автор:  
Евгений Попов  
popov.e@gameland.ru

### Что мы тестировали

Creative Inspire T3000  
Creative I-Triqne L3800  
Jetbalance JB-482  
Jetbalance JB-472  
Logitech X-230  
Logitech Z-4i  
Microlab A-H200  
Sven MS-930

### Методика тестирования

Для получения максимально точных результатов каждый комплект акустики тестировался в изолированном помещении. В качестве демонстрационных композиций использовались самые разные треки – от тяжелых Rage Against The Machine до джазовой Diana Krall. Нашей главной задачей было определение уровня шумов и перегрузок. Сотрудники лаборатории, основываясь на субъективных

ощущениях, оценивали глубину баса и качество воспроизведения высоких частот. Мы использовали как записи с лицензионных CD-дисков, так и композиции в формате MP3. Мы не стали указывать тестовый стенд. Вряд ли конфигурация может повлиять на качество звучания. Стоит лишь упомянуть о звуковой карте. Для нашего тестирования использовался внутренний адаптер Creative SoundBlaster Audigy 4. Системы подключались к стенду с помощью проводов, которые прилагаются в комплекте.

Название	Creative Inspire T3000	Logitech X-230	Creative I-Triqne L3800	Logitech Z-4i	Microlab AH-200	Jetbalance JB-472	Jetbalance JB-482	Sven MS-930
Мощность сабвуфера:	17 Вт	20 Вт	30 Вт	23 Вт	72 Вт	30 Вт	40 Вт	20 Вт
Мощность сателлитов:	2 x 6 Вт	2 x 6 Вт	2 x 9 Вт	2 x 8,5 Вт	2 x 36 Вт	2 x 15 Вт	2 x 15 Вт	2 x 10 Вт
Частотная характеристика:	40 Гц – 20 кГц	40 Гц – 20 кГц	30 Гц – 20 кГц	35 Гц – 20 кГц	20 Гц – 30 кГц	40 Гц – 20 кГц	40 Гц – 20 кГц	55 Гц – 20 кГц
Сателлиты:	2-полосные	2-полосные	2-полосные	2-полосные	2-полосные	2-полосные	2-полосные	2-полосные
Габариты сателлитов:	92x195x90 мм	65x205x76 мм	50x95x240 мм	50x95x240 мм	130x220x180 мм	84x96x180 мм	85x95x180 мм	80x22x70 мм
Габариты сабвуфера:	182x285x240 мм	152x228x235 мм	190x268x300 мм	229x229x238 мм	270x300x300 мм	125x96x295 мм	170x250x270 мм	130x120x295 мм
Цвет:	Черный	Черный	Серебристый, Серый	Белый, Светло-серый	Черный, Бородовый	Темное дерево, черный	Черный, серебристый	Черный, серебристый
Материал:	MDF, Пластик	MDF, Пластик	MDF, Пластик, Алюминий	MDF, Пластик, Алюминий	MDF, Дерево, Пластик	MDF	MDF	MDF

## CREATIVE INSPIRE T3000

Компания Creative уже давно работает на рынке звуковых устройств, поставляя продукты для различных сегментов. Акустика Creative Inspire T3000 является одной из наиболее известных моделей серии Inspire. Сабвуфер и сателлиты собраны в корпусах из ДВП с применением пластиковых декоративных элементов. Каждая из колонок оснащена 65-мм среднечастотным динамиком и полусферическим дополнительным твиттером. Сателлиты устанавливаются на металлическую подставку и имеют отверстие для монтажа на стену. Впрочем, колонки не такие уж большие и легко помещаются на любом рабочем столе. Труба фазоинвертора выведена на лицевую панель сабвуфера, а 13-см динамик, скрытый под защитной сеткой, расположен на боковой панели. На задней стороне имеется гнездо выхода для 3.5-мм джеков и разъем для подключения проводного управления. Вся система питается от сети с помощью дополнительного блока. В целом – неплохая модель для своего ценового диапазона.



**\$60**



## LOGITECH X-230

Компания Logitech специализируется на выпуске периферийного оборудования. В ассортименте товаров под этой маркой имеется и серия акустических систем. В данном случае производитель акцентирует внимание на технологии Frequency Directed Dual Drivers, которая была использована при разработке рассматриваемого набора. Она позволяет устранить интерференцию между динамиками, обеспечив большую поверхность мембраны для воспроизведения средних частот. Многие дизайнерские наборы акустики страдают именно от этой болезни, однако Logitech решила уделить большее внимание качеству. Сателлиты собраны в продолговатом корпусе без острых углов. Дизайн использует исключительно плавные линии. Корпус колонок пластиковый – на задней стенке имеется отверстие для настенного крепежа. Небольшой по размерам сабвуфер оснащен фазоинвертором и динамиком 130-мм. Разъемы для регулировки вынесены на правый сателлит. Цифровой индикации не предусмотрено.

**\$55**

## CREATIVE I-TRIGUE L3800



Еще один комплект акустики от Creative присутствует в нашем обзоре, но уже в «Люкс»-варианте. Производителю удалось совместить высочайший уровень качества, стильный дизайн и инновационные технологии в одном наборе. В данном случае при конструировании сателлитов были использованы двойные динамики NeoTitanium, которые выполнены из титанового сплава. Дополнительно стоит отметить наличие системы двойного усиления – в каждой колонке предусмотрена пара усилителей. Один предназначен для фронтальных динамиков, а еще один для боковых, которые восполняют среднечастотный диапазон. Корпус сателлитов сделан из тонкого алюминия, однако при воспроизведении на высоких громкостях стенки не дребезжат и не дают отзвуков. Среди комплектов от Creative набор акустики Creative I-Trigue L3800 стал первым в линейке, где используется проводной пульт. В комплекте предусмотрен также и беспроводной манипулятор, что делает систему более функциональной.



**\$140**

## LOGITECH Z-4i

Набор акустики Logitech Z-4i был представлен производителем для определенного круга пользователей – тех, кого больше интересуют дизайнерские особенности и индивидуальный подход, а качество звучания стоит на втором плане. Система выполнена в минималистском стиле продуктов от Apple – полностью белый корпус без использования темных декоративных элементов. Все строго и функционально. Фактически набор Logitech Z-4i и создавался для работы с компьютерами под управлением операционной системы MAC, о чем заявляет сам производитель на своем официальном сайте. Предусмотрен в комплекте и проводной пульт ДУ. Регуляторы на контроллере позволяют менять громкость сателлитов и глубину баса. Предусмотрены здесь и разъемы для подключения наушников, а также вход для подключения плеера или другого стороннего источника. Сабвуфер представляет собой куб, который будет не стыдно поставить на самое видное место в комнате.



**\$95**

**\$150**



## MICROLAB AH-200

По сравнению с остальными моделями этот комплект акустики просто огромен, если говорить о габаритах. Высокая цена объясняется качеством материалов и покрытием корпуса (был использован рояльный лак). Боковые стенки оформлены под бордовый мрамор, что придает им солидность и многозначность – вряд ли кто-то откажется иметь дома настоящее произведение искусства. Сателлиты оборудованы среднечастотным динамиком и твиттером. Отверстие фазоинвертора находится с тыльной стороны. Интересно также, что для соблюдения стиля компания-производитель даже зажимы для проводов сделала позолоченными. Элементы управления находятся не на пульте ДУ, а на отдельном пластиковом блоке. Из общей картины он не выбивается – качество сборки выше всяких похвал. Сабвуфер выполнен по образу и подобию сателлитов – фазоинвертор сзади, а динамик на лицевой стороне. Внешне все просто замечательно, однако уровень воспроизведения всей системы оставляет желать лучшего.

## JETBALANCE JB-472

По сравнению с моделями, представленными в данном обзоре, набор акустики Jetbalance JB-472 имеет принципиально другую схему организации. Прежде всего, сам сабвуфер имеет не вертикальную, как мы привыкли, а горизонтальную конструкцию. Лицевые панели сателлитов по отношению к плоскости установки получили угол наклона в 13 градусов, против традиционного перпендикулярного расположения. В результате такой подход должен был положительно сказаться на качестве звучания. Отметим также, что сабвуфер может похвастаться заниженной частотой воспроизведения в области НЧ. Это результат горизонтального расположения низкочастотной компоненты системы – соприкосновение с плоскостью получилось больше, чем обычно. Корпуса колонок сделаны из ДВП. Этот недорогой материал позволил сильно сэкономить – отсюда столь невысокая цена комплекта. Все элементы управления механические и вынесены на лицевую панель сабвуфера, как и выходное отверстие трубы фазоинвертора.



**\$70**



## JETBALANCE JB-482

Еще один набор с двухполосными сателлитами был изготовлен компанией Jetbalance. В отличие от ранее рассмотренной модели, комплект Jetbalance JB-482 работает с использованием вертикально установленного сабвуфера. Корпус изготовлен из MDF и выполнен в классическом стиле – на выбор можно купить колонки черного, серого и древесного цвета двух оттенков. По отношению к плоскости установки передняя панель сателлитов наклонена на 13 градусов. Интересно, что сабвуфер не имеет собственного динамика – корпус полностью глухой. Тем не менее бас достаточно четкий и глубокий, без шумов и искажений. На лицевую панель выведено отверстие трубы фазоинвертора, а также четыре ручки управления параметрами звука. Никаких дисплеев или ЖК-экранов не предусмотрено – комплект сделан с максимальной экономией ресурсов. Jetbalance JB-482 подойдет для непритязательных пользователей со скромным бюджетом.



## SVEN MS-930

Комплект акустики Sven MS-930 отличается небольшими размерами. Дизайн достаточно современный – набор хорошо будет смотреться с любым компьютером. Динамик сабвуфера спрятан за декоративной панелью и защищен сеткой черного цвета. Труба фазоинвертора имеет выход на боковую панель. На тыльную сторону динамика приклеен магнит, что можно с натяжкой считать магнитной экранировкой. Двухполосные колонки изготовлены из пластика и выглядят достаточно изящно. Усилитель сделан выносным и собран в небольшом пластиковом блоке. На лицевой панели расположены элементы управления: отдельный регулятор громкости сабвуфера, регулятор тембра по уровню ВЧ и ручка настройки общего уровня громкости. Мощность использованного при сборке трансформатора выбрана с 30-процентным запасом, так что для работы всей системы при заявленных характеристиках этого должно хватить. Цена колонок самая низкая в сегодняшнем обзоре, так что Sven MS-930 – это очень хороший вариант за свои деньги.



### Выводы

Все колонки показали превосходный для своего класса результат, однако хотелось бы отметить некоторые нюансы звучания рассмотренных комплектов. Например, Logitech X-230 демонстрирует добротное воспроизведение на высоких и средних тонах – на пике звучания без перегрузок. Однако громкость не такая высокая, как хотелось бы. Набор Creative Inspire T3000 показал также неплохой результат. Слишком глубокие басы сабвуфер явно не тянет, хотя наблюдается некоторая монотонность при воспроизведении средних частот. Система Jetbalance JB-482 имеет улучшенное качество воспроизве-

дения низких частот, а вот при высоких наблюдаются призвуки. Несмотря на превосходный дизайн, расстроили нас колонки Microlab AN-200. Бас глухой и невыразительный, в то время как высокие и средние частоты замылены при проигрывании на высокой громкости. Неплохой за свои деньги звук показали Logitech Z-4i и Sven MS-930. Очень понравилась акустика Creative I-Trigue L3800 – она отличается красивым дизайном, качественным звуком и превосходным уровнем управления. Ей мы вручаем награду «Выбор Редакции». За превосходный бас, простоту дизайна и инновации мы отдаем Jetbalance JB-472 наш второй орден – «Лучшая Покупка».

# LOGITECH CORDLESS PRECISION CONTROLLER FOR PS3

## ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ

СРАЗУ ЖЕ ПОСЛЕ ВЫХОДА ИГРОВОЙ КОНСОЛИ SONY PLAYSTATION 3 МНОГИЕ ПРОИЗВОДИТЕЛИ ИГРОВЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ СТАЛИ ПРЕДЛАГАТЬ СОБСТВЕННЫЕ ВАРИАНТЫ ГЕЙМПАДОВ, КОТОРЫЕ ДОЛЖНЫ ПРИВНЕСТИ В ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС БОЛЬШЕ УДОВОЛЬСТВИЯ. ВТОРОЙ КОНТРОЛЛЕР МОЖЕТ ПРИГОДИТЬСЯ ДЛЯ ФАЙТИНГОВ ИЛИ ГОНОК. ИНОЙ РАЗ ДОМА ПРОСТО ХОЧЕТСЯ ИМЕТЬ ВТОРОЙ ДЖОЙСТИК ДЛЯ ГОСТЕЙ. ПРАВДА, ДОСТАЮТ ЕГО НЕ ЧАСТО, И ПОКУПАТЬ ОРИГИНАЛ ЗА \$60 НЕ ВСЕГДА ЦЕЛЕСООБРАЗНО.



Автор:  
Евгений Попов  
popov.e@gameland.ru



Автор:  
Артем Шорохов  
shorohov@gameland.ru

Уже едва ли не год назад PlayStation 3 ворвалась на рынок, и для Logitech просто дело чести предложить альтернативный контроллер. Приверженцы аксессуаров от сторонних производителей тут же опознали ставший уже каноническим дизайн геймпада, приятную на ощупь матово-черную пластмассу корпуса, прорезиненные аналоговые рукоятки и странные закорючки на кнопках взамен фирменных геометрических символов. Цифровая крестовина все так же выполнена в виде одной большой кнопки (что мало удобно само по себе и крайне неудобно для игры в файтинги!). Питается контроллер от привычных AA-батареек взамен предложенного Sony многозарядного аккумулятора. Никакой проводной связи устройства с приставкой не предусмотрено: маленький USB-брелок берет на себя все заботы о передаче данных. Вызывает удивление новая кнопка – D/MODE, переключающая режимы управления геймпада с аналогового (ручки) на цифровое (крестовина). Зачем это было сделано и не мешает ли в играх, одновременно требующих и того, и другого, – не вполне ясно. Как неясно и куда подевались гироскопические функции. Поставляется геймпад в небольшой пластиковой упаковке с кратким указанием характеристик. Само устрой-

ство перед покупкой можно изучить через пластиковое окошко. Производитель дает два года гарантии на свой продукт, так что при возникновении неполадок Logitech Cordless Precision Controller можно смело отнести в сервис, где поломку устранят бесплатно. Внутри находится пара батареек типа AA производства Duracell. Адаптер работает на частоте 2.4 ГГц. Это стандартный параметр, применимый практически ко всем беспроводным манипуляторам от Logitech. Заявленные 10 метров, при которых обеспечивается уверенный прием – это не шутка. Контроллер действительно работает при таких условиях, однако вряд ли кто-то будет находиться на таком расстоянии от экрана в процессе игры. По идее, с двумя качественными батарейками джойстик может проработать около 300 часов непрерывно. Чтобы увеличить время жизни, инженеры Logitech включили функцию режима сна. После пяти минут бездействия контроллер сам переходит в этот режим. Однако это не всегда удобно. Если игра предусматривает длительные сцены (например, видеовставки или инструкции), где не требуется использование контроллера, то пользователю потребуется время, чтобы привести Logitech Cordless Precision Controller в рабочее состояние.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип контроллера	Беспроводной
Частота работы приемника	2.4 ГГц
Количество клавиш	Восемь + D-Pad
Количество мини-джойстиков	Два
Расстояние уверенного приема	10 м
Источники питания	Две батареи типа AA
Материал	Пластик
Цвет	Черный
Поддерживаемая платформа	PlayStation 3



**\$40**

### ВЕРДИКТ

При тестировании мы не выявили каких-либо проблем с задержками или внезапным отключением. Геймпад обладает малым временем отклика и отлично реагирует на все действия игрока. Клавиши расположены там, где и должны быть, – не придется тянуться пальцами куда либо. Но в целом Cordless Precision никаких преимуществ перед стандартным решением от Sony (Sixaxis) не имеет; добром можно помянуть лишь более привычные геймерам шифты-курки R2 и L2; и единственным его преимуществом перед конкурентами получается назвать лишь невысокую в сравнении с Sixaxis стоимость.



# SAPPHIRE RADEON HD 2600 PRO

## СИНЯЯ ЛОШАДКА



Автор:  
Евгений Попов  
popov.e@gameland.ru

АРХИТЕКТУРА R600 БЫЛА АНОНСИРОВАНА ЕЩЕ В МАЕ ЭТОГО ГОДА – ТОГДА ЖЕ БЫЛА ПРЕДСТАВЛЕНА ПЕРВАЯ ПЛАТА НА ОСНОВЕ ЭТОГО ПРОЦЕССОРА. СЕГОДНЯ ИНЖЕНЕРАМИ AMD РАЗРАБОТАНО УЖЕ ДВЕ МОДИФИКАЦИИ ИННОВАЦИОННОГО ГРАФИЧЕСКОГО ПРОЦЕССОРА. СЕРИЯ RADEON HD 2400 РАБОТАЕТ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ RV610, А ПЛАТЫ КАТЕГОРИИ RADEON HD 2600 СТРОЯТСЯ НА БАЗЕ RV630. У НАС ПОЯВИЛАСЬ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЗНАКОМИТЬСЯ С НОВЫМИ МОДЕЛЯМИ. В ДАННОМ ОБЗОРЕ МЫ РАССМОТРИМ РЕШЕНИЕ ИЗ СРЕДНЕГО ЦЕНОВОГО СЕГМЕНТА – ПЛАТУ SAPPHIRE RADEON HD 2600 PRO.

Мы уже рассказывали о том, что архитектура R600 сочетает в себе достоинства графического чипа Xenos, который был использован в консоли Microsoft Xbox 360 и более ранней версии чипа R580. Изменениям подвергся, в первую очередь, диспетчер потоков – он стал более производительным, а также сама структура распределения вычислительных блоков. Помимо того, было введено суперскалярное построение шейдерных процессоров. Полученная архитектура хорошо масштабируется, а получить из флагамена линейки менее решения можно очень легко, всего лишь уменьшив количество вычислительных блоков. Для младших моделей также была урезана шина памяти. Представленное в нашем обзоре решение изготовлено компанией Sapphire. Мы изучили несколько вариантов Radeon HD 2600 Pro и можем сказать, что производители стараются выдержать свой, индивидуальный стиль, меняя системы охлаждения, цвет текстолита и даже расположение некоторых компонент. Это значит, что AMD не вводила запретов на модификацию, так что стоит ждать большого количества интересных решений. Графический процессор платы Sapphire Radeon HD 2600 Pro работает на частоте 700 МГц (рекомендованный диапазон 600 – 800 МГц). Адаптер использует 256 Мбайт памяти стандарта GDDR3, которая собрана на четырех схемах на лицевой стороне текстолита. Память произ-

водства Samsung работает с временем выборки 1.2 нс, что соответствует частоте 800 (1600) МГц. Таким образом, у чипа и памяти имеется разгонный потенциал, который с легкостью может быть использован. Такой же чип ставится на платы Radeon HD 2600XT, но работает он с более высокими частотами. Служит полноценную поддержку HDMI у всех плат категории Radeon HD 2600. Рассматриваемый адаптер также снабжен своим собственным аудио-кодеком, сигналы которого передаются через специальный переходник DVI-to-HDMI. Кулер достаточно простой и без излишеств. В качестве основания использована алюминиевая пластина – медных вставок или других элементов из этого материала не предусмотрено. Вентилятор работает с небольшой скоростью, так что явного шума не наблюдается. Сверху кулер прикрыт пластиковым кожухом синего цвета. Температура процессора держится на уровне 60 градусов в игровом режиме, а значит, более производительный охладитель не потребуется. Комплектация довольно скупа, но это свойственно продуктам от Sapphire. Порадовать себя пользователь может только полной версией программного пакета для тестирования производительности системы Futuremark 3DMark'06. Тем не менее, обязательный набор кабелей все же предусмотрен. В коробке нашлись шнуры и переходники: DVI-to-VGA, DVI-to-HDMI, VIVO и TV-кабели.

### ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

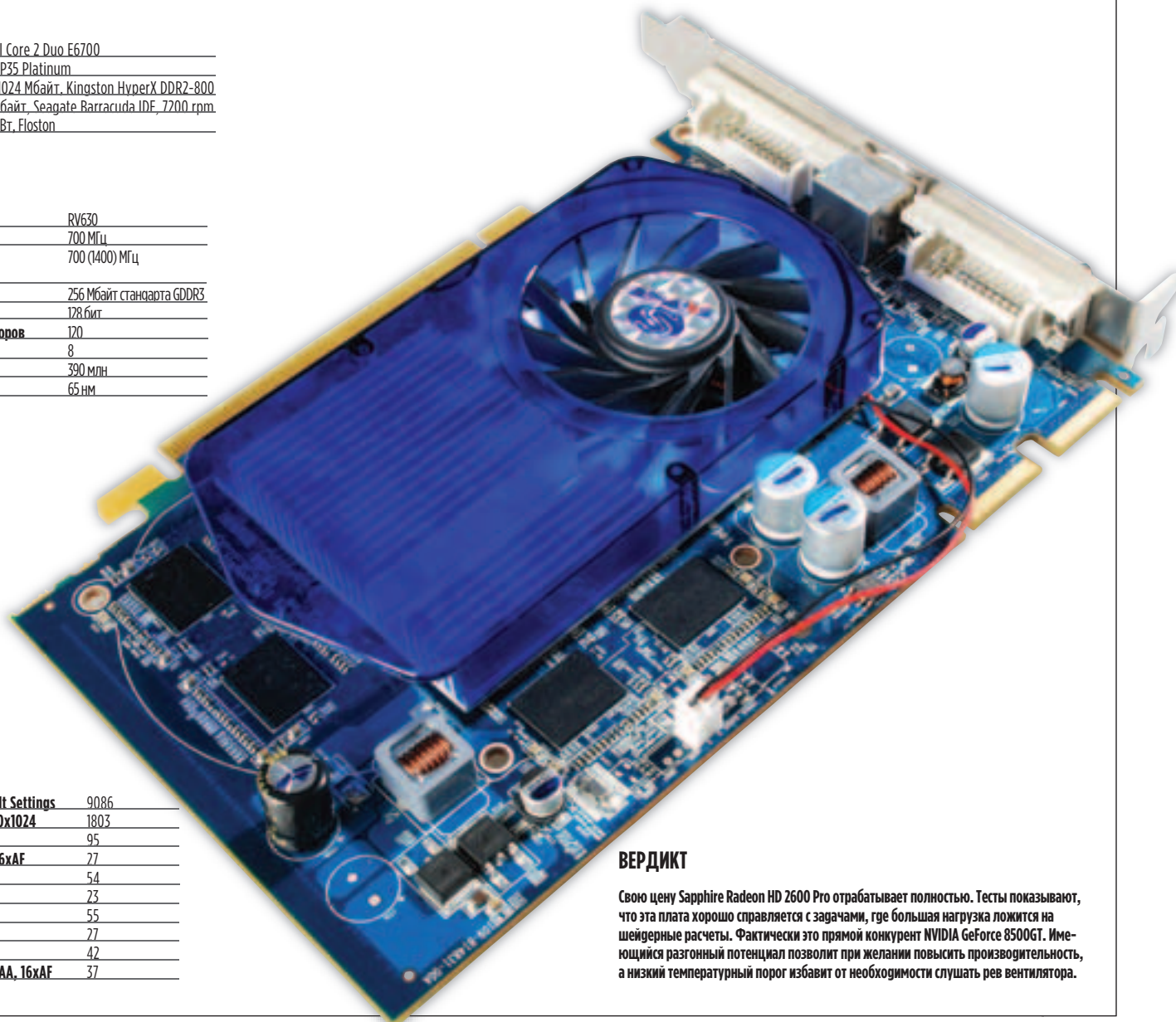
Процессор	Intel Core 2 Duo E6700
Системная плата	MSI P35 Platinum
Память	2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2-800
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda IDE, 7200 rpm
Блок питания	450 Вт, Floston

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор	RV630
Частота работы ГП	700 МГц
Частота работы памяти, физическая (эффективная)	700 (1400) МГц
Объем памяти	256 Мбайт стандарта GDDR3
Ширина шины обмена	128 бит
Число унифицированных процессоров	120
Число текстурных процессоров	8
Количество транзисторов	390 млн
Технологический процесс	65 нм

### РЕЗУЛЬТАТЫ

3DMark'05, Overall Results, Default Settings	9086
3DMark'05, Shader Model 3.0, 1280x1024	1803
S.T.A.L.K.E.R., 1280x1024	95
S.T.A.L.K.E.R., 1280x1024, 4xAA, 16xAF	27
F.E.A.R., 1280x1024	54
F.E.A.R., 1280x1024, 4xAA, 16xAF	23
Prey, 1280x1024	55
Prey, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	27
Company of Heroes, 1280x1024	42
Company of Heroes, 1280x1024 4xAA, 16xAF	37



### ВЕРДИКТ

Свою цену Sapphire Radeon HD 2600 Pro отрабатывает полностью. Тесты показывают, что эта плата хорошо справляется с задачами, где большая нагрузка ложится на шейдерные расчеты. Фактически это прямой конкурент NVIDIA GeForce 8500GT. Имеющийся разгонный потенциал позволит при желании повысить производительность, а низкий температурный порог избавит от необходимости слушать рев вентилятора.

# СДЕЛАЙ САМ!

## ЕСЛИ ВДРУГ КОМПЬЮТЕР НЕ РАБОТАЕТ...

### У меня не работает...

Горячо любимый компьютер не работает! Что делать? Для начала следует понять, есть ли питание. Известно много случаев, когда обеспокоенный пользователь поставил на уши всех друзей и знакомых, обзвонил все ближайшие сервисные и технические отделы, а проблема заключалась либо в нажатой на предохранителе сетевого фильтра кнопке, либо просто шнур был выдернут из розетки. Поэтому следует убедиться в том, что включены и находятся в рабочем состоянии: источник бесперебойного питания, сам блок питания, сетевой фильтр и, наконец, монитор. Обратите внимание на правильность установки всех комплектующих. Часто бывает, что неопытный пользователь в процессе модернизации системы недожал защелки на разъемах DIMM оперативной памяти. Если все в порядке, то тут нужно разбираться подробно.

### Панель контактов (таблица 1)

На системной плате имеется некая панель контактов для подключения проводов от корпуса. Многие начинающие пользователи при самостоятельной модернизации системы сталкиваются с проблемой соединения фишек питания с этой панелью контактов. В результате при нажатии кнопки включения компьютер не загружается, световые диоды не мигают, а в адрес ведущего рубрики ищут гневные письма. Однако не все так страшно, как может показаться на первый взгляд. На плате предусмотрен набор контактов, именуемых не ина-

че как: PLED, IDE\_LED, SPEAKER, PWR\_SW и RESET\_SW. Первый отвечает за подсветку при включении, а второй за индикатор работы винчестера. К третьему подключается спикер (моноголосный динамик на корпусе), а к двум последним идут провода от кнопки Power и Reset. Для различных моделей системных плат эти названия могут меняться, но суть одна и та же. Площадки для подключения всегда подписаны. От других они всегда отличаются цветом. Для кнопки RESET\_SW и PWR\_SW полярность не играет роли. Остальные втыкаются в маркированные области – в сплошную ивет контакт «минус», а под штырьком с крестом ивет «плюс». Названия кабелей, а также полярность указаны на разъемах, так что перепутать что-либо сложно.

### Звуковые сигналы BIOS (таблица 2)

При возникновении неисправностей системная плата выдает звуковые сигналы. Конечно, если спикер подключен. Обычно подается подряд один, два или три звуковых сигнала, если речь ивет о памяти. Память – это один из самых капризных элементов системы. Многие материнские платы не согласны работать с тем или иным форматом, не подходящим по частоте. Если мы слышим всего один сигнал, то мы имеем дело с ошибкой обновления (Refresh Error) – на экране нет изображения, однако видеокарта здесь не виновата. Два сигнала говорят об ошибке четности, а три – о проблеме с первыми 64 Кбайт памяти. В случае такой неприятности надо проверить работоспособность системы с новым

набором памяти. При возникновении проблем с процессором системная плата подает пять коротких гудков. Если видеоадаптер не определяется системой или имеются другие неполадки, то материнская карта оповестит пользователя одним длинным и двумя короткими сигналами. Все указанные выше последовательности применимы для системных плат на основе системы управления AMI BIOS. Обладатели платформы под контролем Phoenix Award BIOS также могут свериться с прилагаемой к статье таблицей и узнать кодовые сигналы для своей платы.

### Блок питания (таблица 3)

Прежде всего, разберемся с причинами выхода из строя импульсных источников питания. Самой распространенной можно считать скачок напряжения в нашей далекой не идеальной электросети. Проблемы с БП могут сопровождаться непрерывным писком спикера (см. таблицу). Выгорают, как правило, транзисторы, если блок питания в момент скачка находился во включенном состоянии или цепь источника питания дежурного режима, если система была выключена. Перегрев достигается в том случае, если внутри блока были забиты пылью или охлаждающий вентилятор перестал работать, например, по причине высохшей смазки. Многие пользователи предпочитают экономить на покупке блока, уделяя минимум внимания этой компоненте системы. Для серьезного ремонта требуется серьезный запас знаний в области радиотехники – новичкам не рекомен-

дуется пытаться чинить импульсные источники питания самостоятельно. Чтобы убедиться в том, что именно блок питания стал причиной выхода из строя системы, нужно проверить его работоспособность. Для этого следует отсоединить 20-контактный шлейф от системной платы и с помощью обыкновенной проволоки или скрепки замкнуть черный и зеленый (четвертый с края) провода – они всегда помечены одними и теми же цветами. Если блок не заработал, значит, приказал долго жить. Надо нести его в сервисный центр, или заменить на новый.

### Системная плата и процессор

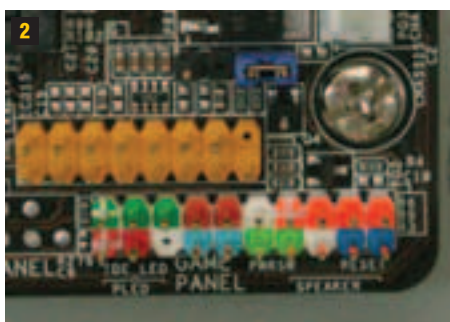
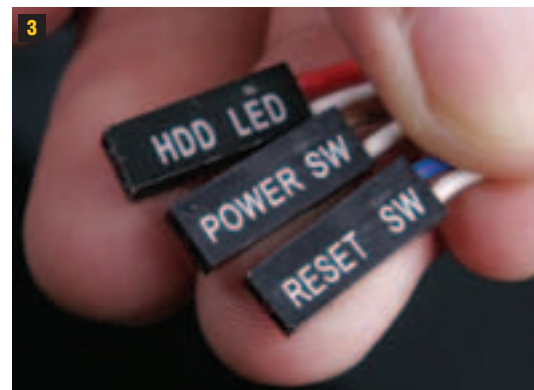
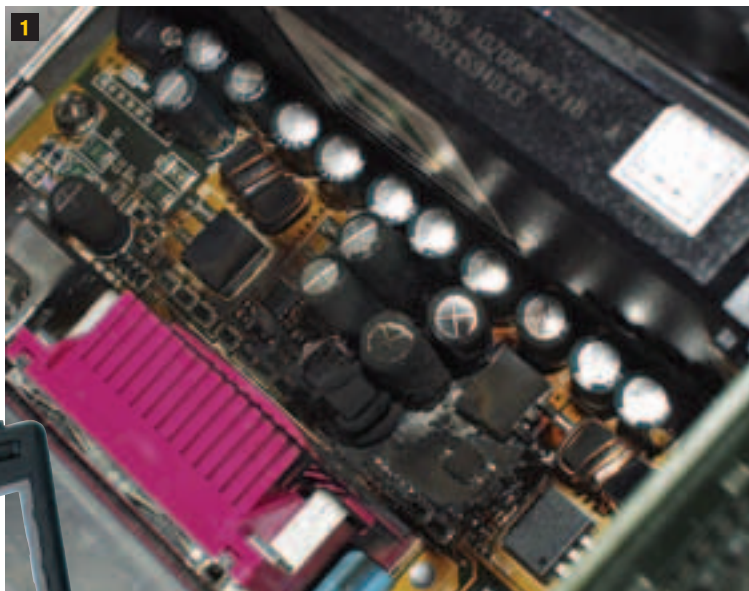
Практически на всех системных платах имеется световой индикатор неполадки от основного разъема питания, который показывает наличие дежурного напряжения. Если при включенном блоке питания он не светится, значит неисправен сам БП или, опять же, отсутствует питание в сети. Чтобы определить, работает ли процессор, следует отключить фишку вентилятора и убедиться в том, что радиатор нагревается. Если радиатор холодный, а блок питания работает, то стоит сделать соответствующие выводы. Вряд ли в сервис-центре процессор починят – возможна лишь замена по гарантии испорченного оборудования. На нагрев следует проверить радиатор на северном мосту чипсета, а также схемы питания MOSFET, расположенные рядом с процессорным сокетом. При установке кулера следует убедиться, что подшоша плотно прилегает к плоскости процессора – не стоит забы-

1 Сгоревшая материнская плата. А всему виной был сгоревший блок питания.

2 Поля контактов имеют свои цветовые обозначения. Например, область четырех контактов для подключения спикера выкрашена в оранжевый.

3 Все провода, идущие от корпуса, подписаны, так что остается лишь соблюсти полярность.

4 Если блок питания выйдет из строя, система подает непрерывный сигнал.





вать о термопасте. Зачастую от долгого использования она ссыхается. Проверить эфрективность работы охлаждаителя можно опять же с помощью BIOS. Во вкладке Temperature Settings (как вариант, PC Health или System Monitoring) нужно найти показания датчика температуры. Если после пяти минут работы температура достигает отметки 60 или 70 градусов, то стоит переустановить кулер.

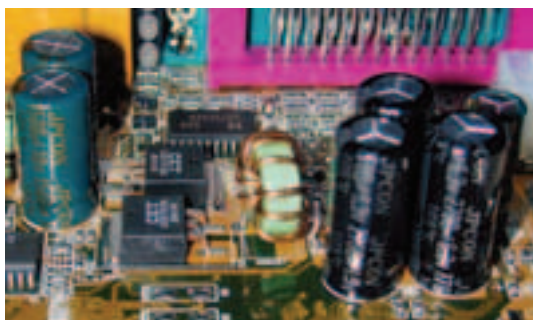
### Видеокарта

Мы уже не раз говорили о том, что видеокарта – это отдельная подсистема. Здесь есть и свой процессор, и своя собственная память, и собственный регулятор питания. В первую очередь следует проверить контакт платы с разъемом. Если все в порядке, внимательно исследуйте поверхность текстолита на предмет выгоревших или поврежденных элементов. Следует сказать сразу – самостоятельно починить видеокарту вам вряд ли удастся. Если при смене охлаждения был сделан скол графического процессора, то его нужно менять на новый, что является практически невыполнимой задачей. Во-первых, здесь имеет место быть нестандартная пайка (не на колечке паяли, что ж тут сделаешь), а во-вторых, купить в магазине другой уж точно нельзя. Посему либо в сервисе произведут ремонт, либо придется покупать еще одну. Отметим, что большинство ошибок вызвано неправильным охлаждением. С помощью большого количества программных утилит прямо в оболочке операционной системы следует проследить температу-

ру ГП – если она неоправданно высокая (здесь температурный порог несколько выше, если сравнивать с ЦП, но переваливать за сотню точно не должно), то проверить качество термопасты. Слишком тяжелый кулер может способствовать криву платы и последующей деформации.

### Винчестер

Жесткие диски используют в процессе работы механические части, так что портятся они очень регулярно. Если вы уверены, что проблема кроется именно в винчестере, то попробуйте определить наличие механических повреждений. Отключите аккуратно все шлейфы и попробуйте очень аккуратно потрясти жесткий диск. Болтаться внутри точно ничего не должно. В начале работы винчестер издает характерный звук раскручивающегося шпинделя, а также несколько щелчков, которые издают головки в процессе инициализации и калибровки. Если свигатель пытается включиться, а блины не раскручиваются – значит, виновата механика. В сервисе, скорее всего, данные с накопителя будут спасены. Если винчестер делает несколько попыток раскрутить головки, а в результате сбивается на щелчки, то нарушена система позиционирования. Не пытайтесь включить его снова, а срочно несите в ремонт. Учтите, что зачастую реанимированные накопители будут стоить дороже, чем новый винчестер. Так что целесообразность починки должна быть определена лично пользователем.



Автор:  
Евгений Попов  
popov.e@gameland.ru

### ТАБЛИЦА КОНТАКТОВ ДЛЯ ПОДКЛЮЧЕНИЯ ИНДИКАТОРОВ И КОРПУСНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ УПРАВЛЕНИЯ

Примечание: Приведена классическая схема. Некоторые производители по неведомой причине вводят собственные цветовые характеристики.

Красный	Кнопка Power включения компьютера (PWR_SW)
Зеленый	Кнопка Reset экстренной перезагрузки компьютера (RES_SW)
Салатовый (или желтый)	Диод включения системы (PWR_LED)
Голубой (или синий)	Диод состояния ведущего жесткого диска (HDD_LED)

### ЗВУКОВЫЕ СИГНАЛЫ BIOS

#### AMI BIOS

Непрерывный сигнал	Отказ блока питания
1К	Ошибка определения ОЗУ
2К	Ошибка четности ОЗУ
3К	Ошибка в первых 64 Кб ОЗУ
4К	Неисправность системного таймера
5К	Отказ центрального процессора
6К	Отказ контроллера клавиатуры
7К	Отказ системной платы
8К	Накрылась память видеокарты
9К	Ошибка контрольной суммы BIOS
10К	Невозможна запись в CMOS
11К	Отказ кэша, расположенного на системной плате
1Д + 2К	Отказ видеокарты
1Д + 3К	Проблемы с видеоконтроллером
1Д + 8К	Ошибка идентификации монитора

#### AWARD BIOS

Непрерывный сигнал	Отказ блока питания
2К	Мелкие ошибки (связно, скорее всего, с CMOS Setup или платформой)
3Д	Ошибка контроллера клавиатуры
1Д + 1К	Ошибки ОЗУ
1Д + 2К	Отказ видеокарты
1Д + 3К	Ошибка инициализации клавиатуры
1Д + 9к	Ошибка чтения из ПЗУ
Повторяющийся короткий	Отказ блока питания
Повторяющийся длинный	Проблемы с ОЗУ

### ТАБЛИЦА ЦВЕТОВЫХ КОДИРОВОК ДЛЯ ЦОКОЛЕВКИ КОНТАКТОВ БЛОКА ПИТАНИЯ

Примечание: Цифра означает номер соединения для 20-контактного кабеля основного питания.

Контакт	Наименование	Цвет	Кодировка	Предназначение
1	3.3V	Orange	Orange	Линия +3.3 В
2	3.3V	Orange	Orange	Линия +3.3 В
3	COM	Black	Black	Земля
4	5V	Red	Red	Линия +5 В
5	COM	Black	Black	Земля
6	5V	Red	Red	Линия +5 В
7	COM	Black	Black	Земля
8	PWR_OK	Gray	Gray	Сигнал Power Good (питание +5 В и +3.3 В в порядке)
9	5VSB	Purple	Purple	Линия +5 В покоя (max 10mA)
10	12V	Yellow	Yellow	Линия +12 В
11	3.3V	Orange	Orange	Линия +3.3 В
12	-12V	Blue	Blue	Линия -12 В
13	COM	Black	Black	Земля
14	COM	Green	Green	Включение блока
15	COM	Black	Black	Земля
16	COM	Black	Black	Земля
17	COM	Black	Black	Земля
18	-5V	White	White	Линия -5 В
19	5V	Red	Red	Линия +5 В
20	5V	Red	Red	Линия +5 В

**Артефакт номера**



**Веста ИМ-01**

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](mailto:retro@gameland.ru).

Это советский джойстик конца 80-х – начала 90-х с гордым именем «Ручной игровой манипулятор», он же Веста ИМ-01. Выпускаемое славным ставропольским заводом «Сигнал» многофункциональное устройство применялось не только с бытовыми персональными компьютерами того времени (вроде «Веста» или «Сура»), но и в качестве пульта управления разными электронными и механическими игрушками. Ко мне сие чудо попало в форме джойс-

тика, неким волшебным образом подключенного к знаменитому «Спектруму». Двух кнопок и ручки вполне хватало для многих игр, но общая хлипкость конструкции намекала на скорую кончину ставропольского творения, определенно не готового к такому тяжелому испытанию компьютерными играми. Парадокс, но горькая участь всех прочих джойстиков по счастливому стечению обстоятельств миновала «ручной манипулятор». В грубые руки прожженного игрока Веста ИМ-01 угодила в середине девяностых, на закате жизненного цикла ZX Spectrum, а потому благополучно дожил до наших дней и теперь является украшением моей коллекции артефактов.

Владелец:  
Андрей Шилоносов,  
[skaarjd@gameland.ru](mailto:skaarjd@gameland.ru)



**№16(217)  
Год назад**

Тема номера:  
Command & Conquer 3:  
Tiberium Wars

Триумфальное возвращение злодея Кейна.



**№16(169)  
Три года назад**

Тема номера:  
«Корсары I»

«Цикл познавательных бесед» с создателями игры из «Акеллы».



**№16(121)  
Пять лет назад**

Тема номера:  
День игры в офисе  
«Нивала»

Как Виктор Перестукин ездил в гости к разработчикам.



**№16(73)  
Семь лет назад**

Тема номера:  
«Морские титаны:  
Зов глубин»

Тогда эту игру окрестили «погвоным StarCraft».

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала – их электронные версии выложены на наш DVD!

# Ретроконкурс 18

## ВОЛШЕБНЫЙ МИР ДИСНЕЯ

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм по диснеевским мультфильмам, а разыгрываем мы фигурку Микки Мауса в пиратском амплу. Ответы, как всегда, присылайте на [retro@gameland.ru](mailto:retro@gameland.ru) или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №18», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте, сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



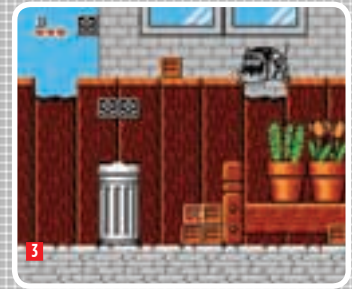
Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 15 сентября. Торжественное подведение итогов состоится в 21(246) номере «Страны Игр».



## Правильные ответы

13-й ретроконкурс, номер 11(236)

- 1 – Sam & Max Hit the Road
- 2 – Full Throttle
- 3 – Broken Sword 1
- 4 – The Secret of Monkey Island
- 5 – Indiana Jones and the Fate of Atlantis
- 6 – Leisure Suit Larry 1
- 7 – Space Quest 1
- 8 – Loom
- 9 – Day of the Tentacle
- 10 – Gabriel Knight: Sins of the Fathers



## Подведем итоги!

Раздаем призы тринадцатого ретроконкурса! Фигурка очаровательной эльфийки Элвинг из видеоигры Shining Tears отправляется к Илье Савченко с Украины. Поздравляем! Удачи всем участникам текущего конкурса!

## Baldur's Gate

**ЖАНР:**  
ROLE-PLAYING.PC-STYLE

**ПЛАТФОРМА:**  
PC

**РАЗРАБОТЧИК:**  
BIOWARE

**ИЗДАТЕЛЬ:**  
INTERPLAY

**ГОД ВЫХОДА:** 1998



**Автор:**  
Андрей Шилонов  
skaarjd@gameland.ru

**1** Все присоединяемые персонажи наделены собственным характером, но их описание ограничивается биографией, несколькими фразами по поводу товарищей и отряда в целом. Ко многим прилагается собственный квест и скриптовая сценка. В 98-м этого хватало за глаза. Сегодня хочется большего.

**2** Этот волк почти в самом начале игры может за просто стать причиной гибели неподготовленного отряда. Чем-чем, а легкостью игра не отличалась.

О Baldur's Gate (далее BG) написаны гигабайты текста. Фанаты воздвигли сотни «нерукотворных памятников». В компьютерном ролевом мире больших почестей заслужили, пожалуй, лишь Fallout да Planescape: Torment. Что тут добавить? Игра великая. Таковую не страшно поругать даже в рубрике «Ретро» (куда, напомним, плохие игры не попадают по умолчанию). Человек дня сегодняшнего не поймет, чем хороша BG, но в свое время кудесники из BioWare перевернули представления о компьютерных ролевых играх, приспособив AD&D под нужды любителей электронных развлечений. Долгие годы премудрость «Подземелий и Драконов» кочевала по неплохим, но не снискавшим особой славы RPG, и только с выходом «Балдурских врат» томик настольных правил стал священной книгой на просторах виртуальных миров. Удивительнее всего то, что такой игра задумывалась изначально, а значит, перед нами уникальный случай оправдавшихся надежд. Хотя, на мой взгляд, секрет успеха прячется в равновесии всех составляющих игры. BG в равной степени увлекла боевой системой и исследованием городов, борьбой с монстрами и общением с NPC. Сражения протекали «как бы» в реальном времени, но автоматическая пауза позволяла превратить их в пошаговые. Здесь нашлось место юмору и пафосному спасению мира. Одни случаи ставили перед нелегким моральным выбором, другие просто веселили и ни к чему не обязывали. Все главы истории стройно шли друг за другом и вели к одному финалу, вместе с тем множество побочных квестов и несколько вариантов прохождения отдельных этапов создавали необходимое разнообразие. Присоединяемые персонажи радовали ярко выраженной индивидуальностью, собственными квестами и отношением к соратникам. А еще они могли покинуть отряд, если поступки игрока не соответствовали их мировоззрению. Помимо прочего, BG прославился знаменитым движком Infinity, проработавшим до глубокой старости. Стоит сказать отдельное «спасибо» дизайнерам и художникам, тщательно нарисовавшим каждый уголок Побережья Меча, и добрым словом помянуть хорошее звуковое сопровождение. Недостатки игры плавно вытекали из ее достоинств или же являлись следствием разных мелких недоработок, присущих всем крупным проектам. Например, новичкам, без предварительного ознакомления с правилами AD&D, постигать тайны BG было не так уж просто. К тому же игра оказалась дружелюбной лишь к внимательному и терпеливому игроку, искренне желающему поиграть в это чудо. Всех прочих отпугивали багами, отключением паузы при попытке открыть вещмешок, недоразумениями с инвентарем, неспособностью персонажей пройти из точки А в точку Б путем сложнее прямой линии... Кое-кто из поклонников настольных правил обозвал BG нехорошим словом. Кому-то показалось, что игре не хватает драматизма, мотивации поступков героев, детальной проработки их характеров и длиннющих разветвленных диалогов, позднее появившихся в Planescape: Torment. Иными словами, противников у игры ничуть не меньше, чем почитателей. Но выход BG – событие знаковое. И доказательство тому – потянувшаяся следом вереница ролевых игр, от наследников традиций до прямых продолжений.



# Вангеры


ЖАНР:  
RACING, ARCADE/  
ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:  
K-D LAB

ИЗДАТЕЛЬ:  
BUKA ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 1998



**Автор:**  
Иван «sisego» Богданов  
sisego@kbb.ru

**1** Представитель местной фауны и наш советник – гигантская говорящая гусеница.

**2** Общий тон дизайна – помесь живой природы с industry...

**3** Впрочем, он может здорово различаться от мира к миру.

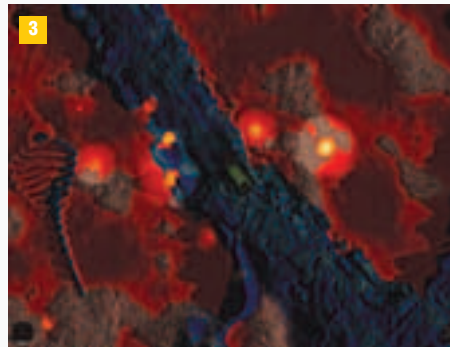
Российское искусство всегда казалось мне черной дырой: западный опыт оно впитывает, а вот значительного влияния на мировую культуру, по большому счету, не оказывает. И не важно, что, по словам Жириновского, «весь мир слушает Чайковского, Достоевского». Такое внимание к нам на Западе встретишь не часто. Касается это и игр – немногие отечественные проекты были оценены у «буржуинов» по достоинству. Та же участь постигла и «Вангеры». Хотя игра, безусловно, прелюбопытнейшая, ведь главным дизайнером значится не кто иной, как Андрей «КранК» Кузьмин.

Вообще, знакомство с «Вангерами» протекает двояко. Либо геймер начал похрапывать на седьмой странице предыстории, потом очнулся, поиграл часика два-три, заявил, что игровой процесс подкачал, а цветовая гамма ужасна, и закинул диск на антресоли. Либо он мужественно сделал первые шаги, приновился и... И не прошляпил то, что принято называть «искусством в играх».

Сюжет и игровая вселенная тесно переплетаются с «Периметром». Человеческая наука благодаря мистическим силам получила огромный толчок (или скорее пинок). Важнейшим открытием стало строительство коридоров в параллельные миры, куда людям непременно надо было попасть, – лавры конкистадоров покоя не давали, открыть чего-нибудь хотелось, аж жуть. По законам жанра, в очередном измерении исследователи столкнулись с существами, не менее sapiens, чем они сами: с цивилизацией насекомых Криспо, подчиняющихся коллективному разуму. Земляне не сумели справиться с неожиданным противником и уже были готовы закупоривать последние капсулы времени для будущих поколений беспозвоночных друзей, как вдруг при туманных обстоятельствах произошла генетическая мутация. Криспо спешно ретировались, оставив часть своих соплеменников запертыми в небольшой сети миров с выжившими людьми. В итоге свет увидели жуткие потомки людей и Криспо – настоящие уроды. Кстати, поздравляю. Вы, как игрок, – один из них. И в «Вангерах» вам предстоит лично выживать по крупице информации об этом мире.

Геймплей не столь замысловатый, сколько... своеобразный. Основную его часть занимает гоночная аркада (прыжок, ускорение, выстрел – вот, собственно, и все), плюс посещение городов, где мы получаем квесты, продвигаемся по сюжету, улучшаем мехос (местный транспорт) и немного торгуем. В игре есть намек на RPG – в виде двух характеристик, да и те то падают, то растут. Не в них дело. А дело в настроении, в совершенно непередаваемом сленге, в мире, который развивается независимо от игрока. Ну и, конечно, в аркадной части игры. Дело в том, что уровни здесь большие, запутанные, и при этом не коридорные. Они производят впечатление настоящих ландшафтов, а не двухмерных поделок, в которых сразу видно, что к чему. И что еще приятнее, ландшафты эти разрушаемы. И это в 1998 году, когда напротив надписи Pentium стояла циферка II, если вообще стояла.

Некоторые говорят, что «Вангеры» – одна из тех игр, которыми мы можем гордиться перед западной публикой. В общем-то, так оно и есть. Жаль только, что на Западе так не считают. Игру там приняли весьма прохладно.



## Icewind Dale

**ЖАНР:**  
ROLE-PLAYING.PC-STYLE

**ПЛАТФОРМА:**  
PC

**РАЗРАБОТЧИК:**  
BLACK ISLE STUDIOS

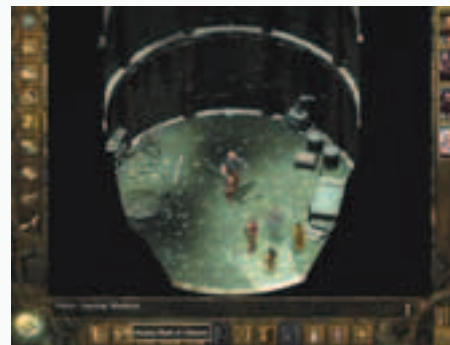
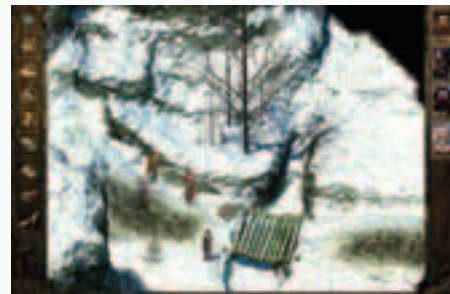
**ИЗДАТЕЛЬ:**  
INTERPLAY

**ГОД ВЫХОДА:** 2000



**Автор:**  
Андрей Шилонов  
skaarjd@gameland.ru

Icewind Dale можно назвать «облегченной версией Baldur's Gate». Движок Infinity, правила AD&D, все тот же интерфейс... Есть несколько существенных изменений, вроде появления высоких разрешений экрана, подретушированных спецэффектов и приподнятого ограничения на очки опыта, но они подходят для add-on'a, а не самостоятельной игры. Недаром народные умельцы сразу бросились мастерить модификации на тему «Как связать IWD с BG». Кто-то возразит: «Не так важна внешняя схожесть, сколько содержание»? Но и здесь не все гладко. Пропала нелинейность, многочисленные второстепенные квесты и увлекательное исследование городов. Почти все уровни IWD следуют строго друг за другом, неважные для сюжета события, кажется, можно пересчитать по пальцам, а за пределами поселений вместо забавных NPC нас встретили несметные полчища монстров. С таким портретом трудно рассчитывать на теплый прием у фанатов BG. Но поиграв час-другой, понимаешь, из недостатков рождаются достоинства. IWD не хуже предшественника, он просто другой. Про суровые горы, покрытые вечными снегами, про опасные ледяные пещеры, могущественные артефакты и умирающее дерево, вместе с которым угасает жизнь обывателей. Сказочный Крайний Север затягивал с головой. Хотелось исследовать каждый закуток до последнего пикселя. Бесконечные потасовки с врагами становились все жарче. Даже саундтрек от Джереми Сола тогда еще был в новинку. IWD получил дополнение, продолжение и несколько переизданий. Лучшее доказательство того, что игра нашла место в наших сердцах.



## Jazz Jackrabbit

**ЖАНР:**  
ACTION.PLATFORM.2D

**ПЛАТФОРМА:** PC

**РАЗРАБОТЧИК:**  
EPIC MEGAGAMES

**ИЗДАТЕЛЬ:**  
EPIC MEGAGAMES

**ГОД ВЫХОДА:** 1994



**Автор:**  
Иван «sicero» Богнар  
sicero@k66.ru

На какие мысли наводит вас словосочетание «гиперактивный антропоморфный кролик»? Rayman Raving Rabbits? Хм. А имя Клифф Блэжински? Gears of War? Ну-ну. А если я скажу, что в некоем платформере мы боремся со Злодеем-Черепашкой, похитившим принцессу? Марио? Нет, все мимо. Речь идет о Jazz Jackrabbit, известной игре для PC, дизайнером которой был Блэжински. Главный герой – зеленый кролик с красной банданой, спасающий принцессу Еву Эарлонг, которую похитил черепахиногодяй Деван Шелл. Кстати, Шелл хочет сжечь со свету вообще всех ушастых обожателей морковки, так что будем спасать Галактику. Дизайн шизоидный, но в меру. Платформер был отличный, в лучших традициях Super Mario Bros. и Sonic the Hedgehog. Здесь и реактивный геймплей, и сложная архитектура уровней, и постоянная смена миров, и схватки с боссами, и несколько видов оружия... В игре есть и бонусные уровни, в которых используется вид «из-за спины», что вносит должное разнообразие. Понятно, почему кролик Джазз полюбился игрокам – достойных соперников на PC у него попросту не было. Первый из шести миров игры распространялся бесплатно, а остальные нужно было покупать. Дважды под Рождество выпускались бесплатные наборы уровней, которые были озаглавлены Holiday Hare '94 и '95 соответственно, – приятный подарок фанатам. Наконец, в 1998 году вышло продолжение Jazz Jackrabbit 2, а вот третья часть так и не появилась – Epic Games не сумели найти издателя.





Город захватили  
**- ЛЮДИ  
ОСЬМИНОГИ!**  
Поэтому пробки!



**Счастливы  
вместе**

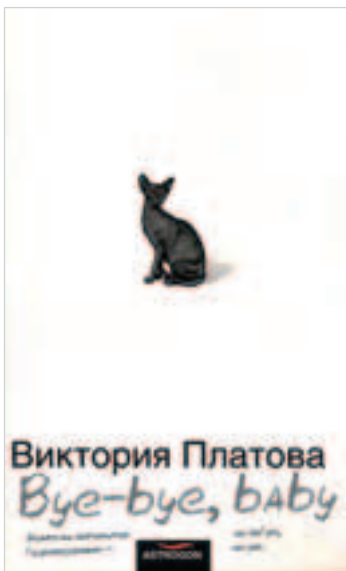
сегодня 18:00 и 20:00  
Новые серии с 3 сентября!

Реклама  
Лицензия ЗАО «Интерфакс-ТВ» на осуществление телевизионного вещания Серия ТВ №9047 от 23.06.2005, выдана Россвязьюкультуры.

## Bookshelf



Автор:  
Чаплин  
separate.light@gmail.com



## ВИКТОРИЯ ПЛАТОВА «ВУЕ-ВУЕ, ВАБУ!»

ЖАНР: МАГИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТРЕЛЬ»

Современный российский детектив, увы, связывается с дешевым чтивом, бытовыми сценами и нарочито голливудской интригой. У большинства авторов так оно и есть. Но не у Виктории Платовой. Родилась она и выросла на Украине, поступила в местный университет, а затем перевелась в московский ВГИК на сценарный факультет. В 90-х годах советское кино уже умерло, а российское еще даже не зародилось, поэтому начитанная и образованная девушка отчаялась найти себе место в кинематографе. Чтобы хоть как-то прожить, она, послушав бывшего однокурсника, стала писать детективы. Постепенно Виктория вышла за рамки жанра, но до сих пор считает, что без намека на детектив (хотя бы слабого) проза получается сухой. «Bye-bye, baby!» — это четыре отдельных рассказа, сюжетные линии которых пересекаются в самых неожиданных местах. Второстепенные герои одного рассказа становятся главными в другом, убийца в начале станет жертвой позже. И везде: мистика, тайны, загадки и немного философии. Рассказ, на первый взгляд показавшийся «дамским», оказывается превосходным триллером с запутанным концом, а другой, о скучной девушке с «врожденной грамотностью» — эдакой мистической сказкой об Алисе в Стране Чудес. Но самое лучшее в книге — проработанность персонажей, внимание к мелочам (порой даже ничего не значащим) и умелое владение словом. Хотя, нужно признать, мужчины под пером Платовой не так выразительны, как женщины. Хотя писательнице далеко не двадцать лет, пишет она о нынешней питерской молодежи, эмансипированных бизнес-леди, популярной музыке и прочих приметах современности. Как говорит она сама, женские образы в ее книгах не выдуманы, а сотканы из наблюдений и собственных несбывшихся надежд. По ее произведениям снят сериал «Охота на Золушку» (благодаря чему круг почитателей Виктории намного расширился), а сами романы издаются немалыми тиражами за рубежом. Сама же «Baby» не считается поклонниками лучшей, но они Виктории это прощают, наградив книгу титулом «хорошей».



## МИХАИЛ ВЫСОЦКИЙ «НОВОРУССКАЯ БАЛЛАДА»

ЖАНР: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РОМАН  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АЛЬФА-КНИГА»

Думаете, «новые русские» давно забыты в девяностых, а на смену им пришли бизнесмены с охраной в черных костюмах и hands-free в ушах? Что Дракула самый опасный вампир в мировой истории? А богатыри всего лишь былинные герои древней Руси? Михаил со звуковой фамилией Высоцкий, подумал, что пора бы о них вспомнить и как-то вписать в третье тысячелетие. Где-то в лесах под Киевом есть вход в параллельный мир, где уровень развития местного населения застыл в IX веке. Тут есть и Леший, и Водяной, и Змей-Горыныч, и Соловей-Разбойник, и даже холостой Черный Маг, избавившись от которого — основная задача героев этой истории. Два шкафообразных «брата» Колян и Толян за рулем чуда Харьковского тракторного завода под названием «Вепрь», верховный вампир Олег Горемыка, древнерусский богатырь и странноватый дедушка-волхв — вся эта дружная пятерка будет спасать от зла коренной народ — угличей. Похоже, что автор слил в один большой чан все, что читал своему ребенку из русских народных сказок, что знал из анекдотов про богатейшие слои населения после распада Советского Союза, что видел в голливудских фильмах, и добавил несколько странных мыслей «из головы». Всю эту смесь он кое-как размешал на слабом огне, приправил дешевым юмором и подал на стол издателю. Уж не знаю, что там и кому пришлось по вкусу, но книга вышла тиражом в 7000 экземпляров (может быть, это благодарность за пищу в столь голодный год?). Впрочем, такой сюжет и тираж вполне приемлемы для увеселительной книги, взятой в дальнейшем путешествие, — учитывая, что среди бела дня она меня усыпила на 30-й странице. Ну, или для книги, которая послужит топливом для каминной зимой. В 2006-м Михаил Высоцкий выпустил неплохой сборник романов «Перехитрить богов». Больше о нем ничего узнать не удалось. Кстати, автор расхваливает этот дебютный сборник на предпоследней странице «баллады», отмечая, что в книжке найдется, «наверно, что-то интересное...». Увы, таких самоуверенных авторов большинство.



## ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ «ПЯТЫЙ ЭЛЕФАНТ»

ЖАНР: ФЭНТЕЗИ  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

Терри Пратчетт лет 20 назад создал так называемый «Плоский мир», в основе которого лежит одна из древних теорий о мироздании. Плоская Земля держится на четырех Слонах, которые путешествуют по Вселенной на спине огромной Черепахи. А когда-то давно, когда людей еще не было и Землю населяли только тролли, на земле рухнул Пятый Слон, породив чудовищное дискотрясение, а вслед за ним — материки, горы и кучу полезных ископаемых. Потом появились эльфы, вервольфы, вампиры, гномы, ну и люди, конечно же. В 36-й книге серии, а это именно «Пятый элевант», нам предстоит посетить дикую многонациональную страну Убервальд, на которую, по легенде, как раз и упал тот самый Пятый Слон, обогатив здешние земли неизмеримыми богатствами. Российский читатель наверняка заметит, что Убервальд очень напоминает нашу Родину. Да и вообще, книга — явная пародия на отношение европейцев к Восточной Европе. Политические отношения, феминизм, национальные меньшинства, дорожная полиция — все это будет приятно обнаружить читателям посреди далекой цивилизации. В общем, несмотря на сказочную оболочку, книга вовсе не детская. Она сочетает несколько жанров: детектив, политический триллер, немного философии и еще всего по чуть-чуть, так что каждый найдет что-то свое. Большое спасибо переводчикам, передавшим игру слов в именах и мрачный юмор автора. На родине Толкиена, Роулинг и «Биттлз» Пратчетт занимает почетное место лучшего автора в жанре юмористического фэнтези. В 1998 году он стал кавалером Ордена Британской Империи за вклад в литературу. Также несколько крупных университетов присвоили Терри Пратчетту степень Доктора литературы. Его книги переведены на 35 языков, но он пишет так много (по две-три книги в год), что переводчики за ним просто не успевают. К слову, «Элевант» написан в 1999 году, а перевели его на русский язык вот только сейчас. По мотивам его книг сняты мультипликационные фильмы и созданы три компьютерные игры — Discworld, Discworld 2: Missing Presumed и Discworld Noir. В общем, советую.



С СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА

ЖУРНАЛ  НАЧИНАЕТ СОТРУДНИЧЕСТВО

С КУЛЬТОВЫМ БРИТАНСКИМ ЖУРНАЛОМ **DAZED**

ТЕПЕРЬ В КАЖДОМ НОМЕРЕ  –

САМЫЕ ЛУЧШИЕ И САМЫЕ СВЕЖИЕ

МАТЕРИАЛЫ ИЗ **DAZED**





Автор:  
Серий Лямуров  
ceril@gameland.ru

## ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



## ВОЙНА

(ROGUE ASSASSIN, LIZARD)

В КИНОТЕАТРАХ С 30 АВГУСТА

РЕЖИССЕР: ФИЛИПП ДЖЕЙ АТВИЛЛ  
В РОЛЯХ: ДЖЕЙСОН СТЭТХЕМ, ДЖЕТ ЛИ, ДЕВОН АОКИ, ЛУИЗ ГУСМАН  
ЖАНР: БОЕВИК



Рынок меняется, предпочтения меняются, даже публика меняется. Если в 80-90-х большая часть голливудской продукции была предназначена для взрослых, то сейчас фабрика грез работает преимущественно для подростков. В погоне за прокатной категорией PG13 студии жертвуют свободой. Особенно страдает остро диалогов и жесткие сцены. Преображаются герои, их окружение, сам настрой фильмов, и ярким примером таких мутаций является недавний «Крепкий орешек 4.0». Забавно: в детстве ты смотрел «Терминатора», «Чужого» и «Крепкий орешек» без купюр, а повзрослев, получаешь продолжения, изрядно подпленные под американских подростков. Поэтому многим звездам боевиков тех лет и новичкам со схожим амплуа сейчас просто нет места на главных ролях в высокобюджетных постановках класса А, и они или уходят в категорию Б, или пробуют себя в чем-то другом.

Однако независимые студии уже не раз радовали бравыми боевиками «старой школы». Конечно не такими дорогими и продуманными, как высокобюджетные блокбастеры тех лет, но близкими по духу и сюжетам. Например, «Заложник», «16 Кварталов», «Хаос» и «Адреналин». Один из новичков в жанре, часто снимающийся как раз в таких картинах, — Джейсон Стэтхем. Начав карьеру с фильмов Гая Ритчи, он быстро обосновался на главных ролях в боевиках. «Противостояние» и «Перевозчик» с боями Кори Йена напоминают скорее гонконгские творения, а «Хаос» и «Война» уже американские. Хотя это уже вторая встреча Джета Ли со Стэтхемом, только в «Войне» они выступают на равных, и это противостояние обязательно взбудоражит фанатов. Джет Ли играет безжалостного наемного убийцу, а Стэтхем бескомпромиссного копа, посвятившего жизнь мести за смерть напарника и его семьи. Герой Джета Ли делает много странных поступков, но все встает на свои места в неожиданном финале. Кори Йен — постановщик боев — раньше работал как со Стэтхемом, так и с Джетом Ли, и нет ничего удивительного, что он ставит бои и здесь. А для режиссера Филиппа Джей Атвилла «Вой-

на» стала полнометражным дебютом. До этого он был известен многочисленными видеоклипами для Eminem, Dr. Dre, 50 Cent, Xzibit, Snoop Dogg, Eve и даже Marilyn Manson. То, что режиссер — клипмейкер, в фильме почти не заметно, но это не всегда достоинство. С одной стороны, жаль, что картина не может похвастаться чем-то особенным. С другой, немало клипмейкеров за усердным насыщением картинкой забывали о сюжете, героях и о том, что снимают двухчасовой фильм, а не пятиминутный клип. Если вам уже поднадоели супергерои и супершпионы, хочется чего-то более жестокого и мрачного, то «Война» может вам приглянуться. Просто держите в уме, что это не летний блокбастер из голливудской пекарни, а среднебюджетный боевик, снятый в Канаде со звездами жанра.



## ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

16 АВГУСТА:

### 5 НЕИЗВЕСТНЫХ (UNKNOWN, ФОКС / ГЕМИНИ)

ЖАНР: ТРИЛЛЕР  
РЕЖИССЕР: САЙМОН БРЕНД  
В РОЛЯХ: ДЖИМ КЕВИЗЕЛ, БАРРИ ПЕППЕР, ДЖО ПАНТОЛИАНО, ТРЭГ КИННИР, ДЖЕРЕМИ СИСТО, ПИТЕР СТОРМАР, БРИДЖИТ НОЙХАН

Пятеро мужчин просыпаются запертыми на заброшенном складе и совершенно ничего не помнят, даже кто они такие. Позже они понимают, что замешаны в похищении и кто-то из них — похитители, а кто-то жертвы. Хотя концепция «5 неизвестных» напоминает «Пилу», создатели фильма решили снимать триллер, а не фильм ужасов, где одним из героев оказался бы маньяк. И получилось у них неплохо — актеры мастерски разыгрывают пьесу на пятрах, раскрывая яркие характеры героев. При таком исполнении одно удовольствие следить, как постепенно из воспоминаний и неожиданностей вырисовывается цельная картина, а на мелкие сюжетные нестыковки почти не обращаешь внимания.

### СИМПСОНЫ В КИНО (SIMPSONS. THE MOVIE, ФОКС / ГЕМИНИ)

ЖАНР: АНИМАЦИЯ (2D)  
РЕЖИССЕР: ДЭВИД СИЛЬВЕРМАН  
РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): ДЭН КАСТЕЛЛАНАТА, ДЖУЛИЯ КАВНЕР, НЭНСИ КАРТРАЙТ, ЕРДЛИ СМИТ, ХЭНК АЗАРИЯ, ГАРРИ ШИРЕР, ПАМЕЛА ХЕЙДЕН, ТРЕСС МАКНЕЛЛ, АЛЬБЕРТ БРУКС

«После восемнадцати сезонов, четырехсот эпизодов и многочисленных наград и премий (включая премию «Пибоди», 23 премии «Эмми» и присвоенный журналом Time титул «лучшего телевизионного шоу двадцатого века») «Симпсоны» стали полнометражным фильмом», — гласит пресс-релиз фильма. И удивительно, что именитые ветераны приподнялись, ведь «молодежь» вроде South Park и Family Guy уже успела обзавестись полнометражными версиями, а культовые «Симпсоны», которым скоро стукнет 20 лет, добрались до «полного метра» только сейчас. Однако столь долгое ожидание наверняка сполна окупится уморительными приключениями Гомера и его семейки, ведь над созданием фильма работали те же люди, что и над сериалом, а они подвести не должны.

### Я ЗНАЮ, КТО УБИЛ МЕНЯ (I KNOW WHO KILLED ME, WEST)

ЖАНР: ТРИЛЛЕР  
РЕЖИССЕР: КРИС СИБЕРТОН  
В РОЛЯХ: ЛИНДСИ ЛОХАН, ДЖУЛИЯ ОРМОНД

Маленький городок приходит в ужас, когда серийный убийца похищает девушку Обри Флеминг. Позже ее находят, и, придя в сознание, она утверждает, что не та, за кого ее все принимает, а настоящая Обри до сих пор в смертельной опасности. Вот Линдси Лохан и повзрослела. Начав с безобидных детских комедий, преимущественно сделанных на студии Дисней, двадцатидолетняя звезда только в прошлом году стала отходить от таких ролей. А в этом доросла до триллера с прокатной категорией R и сценой стриптиза главной героини.

23 АВГУСТА:

### УЛЬТИМАТУМ БОРНА (THE BOURNE ULTIMATUM, UPI)

ЖАНР: ТРИЛЛЕР, ЭКШН  
РЕЖИССЕР: ПОЛ ГРИНГРАСС  
В РОЛЯХ: МЭТТ ДЭЙМОН, ДЖУЛИЯ СТАЙЛС, ДЖОАН АЛЛЕН, КРИС КУПЕР, БРАЙАН КОКС, АЛЬБЕРТ ФИНИН, СКОТ ГЛЕНН

Хотя «Миссия невыполнима» и предлагала замену Джеймсу Бонду, настоящей противоположностью оказался только Джейсон Борн. В отличие от своих коллег по шпионскому цеху, Борн довольно правдоподобен и не использует изощренную технику и акробатические приемы для нейтрализации врагов. На этот раз Борн собирается окончательно разобраться со своим прошлым и понять, кто он такой на самом деле. Как и прошлую часть, «Ультиматум» снял Пол Гринграсс, что обещает сохранить напряженность всеобщего заговора

350  
РУБЛЕЙ

## TENACIOUS D: ВЫБОР СУДЬБЫ

(TENACIOUS D IN THE PICK OF DESTINY,  
UPR/WARNER)

### ИНФОРМАЦИЯ:

- ▶ ДИСК: DVD9 (AMAREY)
- ▶ ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ▶ ЗВУК: DD 5.1 РУССКИЙ (СИНХРОН), DD EX 5.1 АНГЛИЙСКИЙ
- ▶ СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ, УКРАИНСКИЕ И ДР.

### ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ▶ АУДИКОММЕНТАРИИ ДЖЕКА БЛЭКА И КАЙЛА ГЭССА
- ▶ АУДИКОММЕНТАРИИ РЕЖИССЕРА ЛИАМА ЛИНЧА
- ▶ УДАЛЕННЫЕ И РАСШИРЕННЫЕ СЦЕНЫ, АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ФИНАЛ И СМЕШНЫЕ ДУБЛИ СО ВСТУПЛЕНИЕМ РЕЖИССЕРА (29.42)
- ▶ СОЗДАНИЕ ФИЛЬМА – TENACIOUS D: ВЫБОР СУДЬБЫ (23.10)
- ▶ «В СТУДИИ» (21.37)
- ▶ СОЗДАНИЕ МУЗЫКАЛЬНОГО ВИДЕО (04.44)
- ▶ МУЗЫКАЛЬНОЕ ВИДЕО (02.49)
- ▶ «ПЕРЕЙТИ К ПЕСНЯМ» (30.04)
- ▶ ТЕАТРАЛЬНЫЙ РОЛИК (01.21)

(ПЕРЕВЕДЕННЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ КРОМЕ КОММЕНТАРИЕВ)

### ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 🍌🍌🍌🍌🍌

Tenacious D – это культовая рок-группа Джека Блэка и Кайла Гэсса, исполняющая стебные песни. При всей пародийности фильма, в вокальных способностях Джека и гитарных Кайла сомневаться не приходится – музыку они выдают отменную. А в комедийном рок-мюзикле «Tenacious D: Выбор судьбы» почти в самом начале они исполняют попури из произведений Баха, Бетховена и Моцарта. Настоящую популярность группа приобрела после комедийного шоу на канале HBO, где пыталась доказать, что она «лучшая группа в мире». И эту же шутку ребята повторили с фильмом, выставляя его как «Лучший полнометражный фильм всех времен». Хочу сразу внести ясность: «Tenacious D: Выбор судьбы» очень пошлая комедия. Причем по-настоящему пошлая. В принципе, шутки с пусканием газов любят даже создатели детского кино, но даже такие шутки здесь далеки от бессмысленных детских шалостей. К примеру, фильм начинается с того, что анимированный герой облетает экран и, так сказать, пускает ветры, таким образом, делая полный круг по всем пяти каналам звуковой системы. И тут понимаешь, что эта сцена пародирует ролики THX и Dolby Digital, демонстрирующие крутость многоканального звука, которые так любят показывать перед фильмом в кинотеатрах и на DVD. Смешно ли это? Кому как, юмор штука очень субъективная. Например, я эту шутку оценил, а кто-то даже не поймет, на что вообще была пародия. И это цветочки. Подкупает ироничное и совершенно несерьезное отношение авторов к самим себе. Ведь мы не забываем, что хоть это и выдуманная, но все же история с участием настоящей группы. А Джек Блэк и Кайл Гэсс подшучивают над собой так, как некоторые побоялись бы шутить над другими. Также не стоит забывать о бесподобных cameo Бена Стиллера и Тима Роббинса и нескольких cameo известных рок-музыкантов.



### ДИСК:

ОЦЕНКА: 🍌🍌🍌🍌🍌

Фильм New Line снова вышел в отменном издании с хорошим анаморфным трансфером, кучей переведенных титрами допов и даже английской дорожкой в Dolby Digital EX 5.1. Непереведенные аудиокomentarии получились на удивление малоинтересными – если Блэк и Гэсс хотя бы иногда шутят, то режиссер Лиам Линч просто говорит много, но по сути ничего. Конечно, какие-то подробности о съемках и Tenacious D из комментариев узнать можно, но их слишком мало для двух повторных просмотров. А вот удаленные и расширенные сцены, альтернативный финал и смешные дубли надо смотреть первым делом после самой картины. «Создание фильма – Tenacious D: Выбор судьбы» – интересный рассказ о съемках. «В студии» – занятный и как всегда у Tenacious D смешной фильм о записи песен. Названия допов «Музыкальное видео» и «Создание музыкального видео» говорят сами за себя, а «Перейти к песням» позволяет прослушать все песни фильма по отдельности и в любом порядке. Недостатка у издания всего два – отсутствие английского DTS-ES и перевода на аудиокomentarиях.



С 20 ПО 26 АВГУСТА:

### ДОКТОР КТО: ПЕРВАЯ ЧАСТЬ ВТОРОГО СЕЗОНА (DOCTOR WHO, СОЮЗ)

Оригинальный «Доктор Кто» демонстрировался с 63-го по 89-й год на протяжении 26 сезонов. Впечатляющий результат для фантастического английского сериала, не правда ли? В 2005 году BBC решило запустить обновленную версию популярного сериала, и снова успех – он удостоился нескольких престижных наград, а в декабре начнется показ четвертого сезона. Специфический английский юмор, актерская игра на грани абсурда и перемещения во времени и пространстве в каждой серии – вот отличительные черты «Доктора Кто». Первый сезон уже выпущен на DVD и по спецификациям не отличается от второго. А это – анаморфный трансфер, сопровождаемый русской (синхрон) и английской стереодорожками с русскими и украинскими титрами.

### НЕМНОЖКО БЕРЕМЕННА (KNOCKED UP, UPR/UNIVERSAL)

Месяц назад я написал про «Немножко беременна»: «слишком смешно для мелодрамы и слишком серьезно для комедии». Отказываться от своих слов я не собираюсь, но хочу взглянуть на кино с другой стороны. Как и в «40-летнем девственнике», режиссер и сценарист Джад Апатоу может похвастаться большим количеством удачных импровизаций. Поэтому его фильмы могут показаться затянутыми и неровными – романтическая комедия неожиданно превращается в пошлую и наоборот. Но если приноровиться к необычному стилю Апатоу, можно получить здоровую порцию смеха и удовольствия от фильма, особенно если вам около 20 и выражение «нежелательная беременность» для вас уже не пустой звук. Если DVD выходит через месяц после начала проката, значит издание упрощенное. Русские дорожки в DD 5.1 и DTS с анаморфным трансфером и никакими допов. Жаль, а ведь английская дорожка здесь просто необходима – некоторые шутки потерялись при переводе.

### РЕАЛЬНЫЕ КАБАНЫ (WILD HOGS, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

Четверо друзей с кризисом среднего возраста – финансист (Джон Траволта), дантист (Тим Аллен), сантехник (Мартин Лоуренс) и программист (Уильям Мэйси) – решают попробовать себя в роли байкеров и отправляются в поездку по стране. И, конечно, для дядечек-домоседов такое путешествие превращается в настоящее приключение. Возможно, глупая и наивная, но, тем не менее, забавная комедия с хорошими актерами. А издание у фильма обещает быть отменным. Анаморфный трансфер будет сопровожден русской и английской пятиканальными дорожками с множеством разных субтитров (включая русские, английские и украинские). В секции доп. материалов, скорее всего переведенных титрами, вы найдете: аудиокomentarий, фильм о съемках, «Как убедить жену разрешить покупку байка», 2 удаленные сцены, альтернативный финал и смешные дубли.

С 27 АВГУСТА ПО 2 СЕНТЯБРЯ:

### ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ: БОКС-СЕТ ПЕРВЫХ ДВУХ СЕЗОНОВ С БОНУСНЫМ ДИСКОМ (LOST, ВИДЕОСЕРВИС/BUENA VISTA)

«Остаться в живых» оказался одним из самых популярных сериалов последних лет, и переиздание первых двух сезонов в одном боксе только доказывает это. Хотя российский издатель и старался заполучить английскую дорожку ко второму сезону, но разрешения так и не получил. Поэтому оба издания двух сезонов не отличаются от прежних – то есть, первый сезон с русской двухканальной дорожкой и английской пятиканальной без русских субтитров, а второй сезон только с русской двухканальной. Но все же это не обычное переиздание сезонов в одном боксе – купив его, вы получите диск с допами ко второму сезону. Это почти три часа доп. материалов переведенных на русский голосом: фильм о создании, 14 удаленных сцен, смешные дубли, игра и многое другое.

# Банзай!



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



## ПАПРИКА (PAPRIKA)



Автор:  
Spriggan  
spriggan@gameland.ru

АНИМЕ: Паприка (Paprika)    ФОРМАТ: полнометражный фильм    РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Сатоси Кон, 2006    СТУДИЯ: Madhouse    НАШ РЕЙТИНГ: ██████████

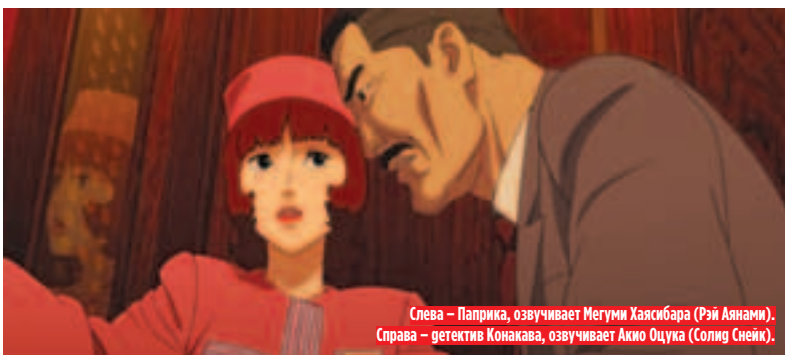
**У** каждого режиссера, который снимает что-то отличное от двухсотсерийных боевых сёненов или романтических комедий про темноволосых парней в больших очках, есть цель, не дающая покоя ни днем, ни ночью. Хаяо Миядзаки уже шестой год на радость всем нарушает обещание оставить работу аниматора и сочиняет идеальную сказку. Кацухиро Отото — большой любитель устраивать апокалипсис, всю жизнь пребывает под впечатлением от некоторых мэтров американской научной фантастики — никак не оставит смелых попыток передать средствами анимации то, что чувствуешь при чтении, допустим, «Машины различий» Гибсона и Стерлинга или рассказов Роберта Шекли. Мамору Осии, Мако-то Синкай, Синьитиро Ватанабе, Рютаро Накамура — примеров много, а знаков в запасе — тоже много, но все-таки не настолько. Поэтому сразу перейдем к имени, которое завершило бы этот перечень творцов, не дающих аниме-индустрии сгнить окончательно и бесповоротно. Еще со времен Perfect Blue (т.е. на протяжении примерно 10 лет) Сатоси Кон старался уничтожить границу, отделяющую реальность от вымысла; начисто запутать несчастного зрителя, дать ему воз-

можность поставить себя на место актрисы Мимы, страдающей не столько от выходок недоброжелателей, сколько от жестоких игр собственного воображения. Именно этого и ждали от человека, парой лет раньше отметившегося «Магнитной розой». При работе над «Актрисой тысячелетия» Кон оставил по-хичкоковски острый саспенс, решив опробовать другой любопытный трюк, также основанный на незаметной подмене действительности грезами. Переходы от сна к яви получились настолько плавными, что не сбиться с толку при знакомстве с историей жизни актрисы Тиёко Фудзивары было невозможно. Изменив самому себе с эксцентричной комедией «Однажды в Токио», Кон-сан с лихвой наверстал упущенное в 13-серийном «Агенте паранойи», который вписывается в его послужной список с элегантностью «Твин Пикса», вклинившегося между полнометражными лентами Дэвида Линча. Кон зарекомендовал себя мастером сюжетной импровизации, безжалостным обманщиком зрительских догадок, воспевателем странного и необычного. Когда он объявил, что его следующий фильм, «Паприка», ставится по мотивам НФ-романа Ясутаки Цуцую, вдохновленного творчеством Филипа К. Дика и Курта Воннегута, весь мир затаил дыха-

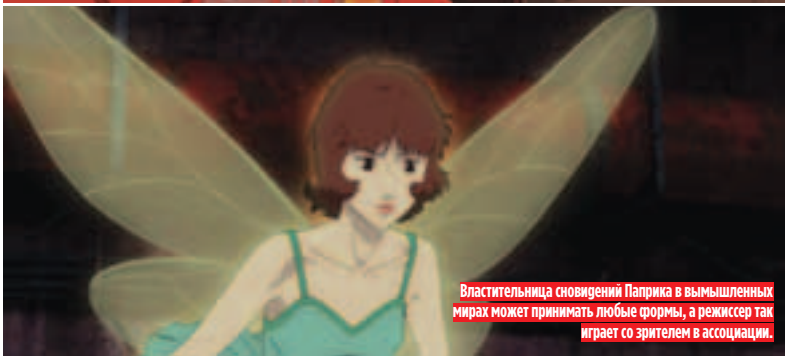


**АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!**

На DVD к этому номеру журнала вы найдете американский трейлер полнометражного фильма «Паприка» режиссера Сатоси Кона; любительский клип From the Ashes, смонтированный из сцен телесериала Fullmetal Alchemist на песню Hollow американской группы Submersed; опенинг бейсбольного сериала Ooikku Furikabutte и официальный музыкальный клип на композицию Dramatic группы Base Ball Bear, которая звучит в этом опенинге.



Слева – Паприка, озвучивает Мегуми Хаясибара (Рэй Аянами).  
Справа – детектив Конакава, озвучивает Акио Оцука (Солиг Снейк).



Властелительница сновидений Паприка в вымышленных мирах может принимать любые формы, а режиссер так играет со зрителем в ассоциации.

ние. Как выяснилось, не напрасно. В «Паприке» реальность и вымысел перемешались из-за высоких технологий: устройство DC Mini, изобретенное доктором Косаку Токитой, позволяет тщательно исследовать человеческие сны. Прибор открывает огромные возможности, например, в лечении различного рода заболеваний, но – как и большинство изобретений – становится чрезвычайно опасным в руках неблагонамеренных личностей. Один из опытных образцов исчезает аж до попадания устройства в серийное производство, и трагические последствия не заставляют себя ждать – кто-то проникает во сны ничего не подозревающих людей, сводя бедняг с ума, а вскоре становится ясно: если ничего не предпринять, то сновидения заполнят осязаемый мир. Сотрудники лаборатории, в стенах которой был создан DC Mini, и детектив Конакава принимают распутывать нити тайны, но главную роль должна сыграть Ацукко Тиба (озвучивает Мегуми Хаясибара), ее двойник – огненноволосая девица Паприка – явно лучше понимает природу и логику снов. Чем бы там ни казались сцены с толпами бодро шагающих представителей бытовой техники, живыми куклами и улыбающимися от уха до уха, падающими



Колонка анимешных новостей рубрики «Бан-зай!» в этом номере уступает место политическим и индустриальным сводкам, годным для любой серьезной ежедневной газеты. Итак, поехали! В Осаке продолжается судебный процесс над молодыми людьми, уличенными в незаконном копировании и распространении манги через файлообменную сеть Share. Арестованные 18 мая ножи сканировали свежие журналы манги и выкладывали их в Интернет, где те расхлосились многими тысячами копий. Ребята обвиняются в нарушении авторских прав; прокурор настаивает на лишении свободы сроком один год, адвокаты добиваются условного приговора. Отголоски судебного процесса ощущаются и по нашу сторону Курильских островов: если раньше свежесворованные комиксы из Weekly Shonen Jump появлялись в Сети по четвергам, за четыре дня до официального выхода журнала, то теперь их можно скачать уже только по субботам. То есть за два дня до выхода.



В Таиланде арестованы двое молодых пре-принимателей, год назад открывшие мейд-кафе «Акиба» в центре Бангкока. Напомним, что мейд-кафе – обычное для Японии заведение, в котором официантки переодеты в служанок, а посетители, ожидая заказ, могут почитать томикомы манги. Но то, что привычно для японцев, совсем не понравилось властям Бангкока: после многочисленных жалоб от родителей, чьи дети проводили в кафе слишком много времени, полиция решила принять меры. Представьте себе шок, ужас и отвращение, которые испытали стражи порядка, когда обнаружили в манге «непристойные сцены» (видимо, голых анимешных девочек)! Следующим логичным шагом стал бы запрет интернет-кафе, ведь известно, что Сеть существует по двум причинам: для обмена порнографией и смешными сфотографиями кошек.



# Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с Lizard Cinema Trade разыгрывает два диска с аниме «Шевалье Д'Эон». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 сентября.

**ВОПРОС:**  
**НА КОГО САТОСИ КОН УЧИЛСЯ В ВУЗЕ?**

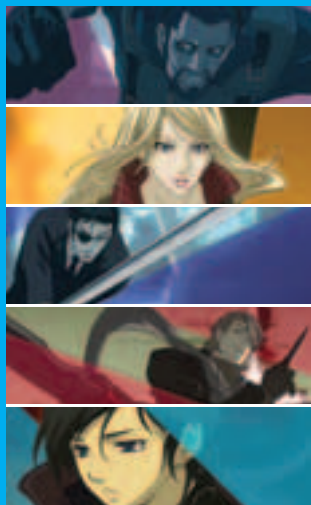
1. НА ПСИХИАТРА.
2. НА ХУДОЖНИКА.
3. НА ПРОГРАММИСТА.



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 «Портрет малышки Козетты» получает Аким Асланов из Ростова-на-Дону. В манге, на которой основано это аниме, Эйри попадает под грузовик и умирает.



## «ПЯТЕРО УБИЙЦ»

И вновь американские продюсеры обращаются за помощью к японским аниматорам. В прошлый раз совместными усилиями на свет появились туповатый боевик Afro Samurai и фантастический рисованный «Горец», а сейчас анонсировано 12-серийное аниме The Five Killers («Пятеро убийц»). История начинается дождливым полднем в Бостоне. Один из пятерки мертв, четверо оставшихся собрались на похороны. Неожиданно к ним присоединяется незнакомец, представившийся Дроидом. Он охотно и со вкусом рассказывает, как покончил с их коллегой, и обещает отправить на тот свет всех нынешних собеседников – но не сейчас, а позже. Спасаясь от непонятной угрозы и вынужденные объединиться, киллеры-профи пытаются выяснить, кто их заказал и за чем. Такой совершенно нетипичный для аниме сюжет придумал Эрик Калдерон, продюсер Afro Samurai, сценарий разрабатывали американские комиксисты, анимацией занималась студия Gonzo, а режиссерское кресло занял Томохиро Хирата, известный по «Крови Триединства» (Trinity Blood). Первый трейлер сериала производит очень хорошее впечатление. Ждем!

с крыш саларименами, но по градусу безумия «Паприка» не обгоняет тех же «Агента паранойи» с «Актрисой тысячелетия». В этот раз Кон явно не собирался пускать зрителя по ложному следу и делать все, чтобы тот потерял нить повествования, – режиссер (к слову, принявший скромное участие в озвучивании картины – на пару с писателем Цуцуме) гораздо больше увлекся визуальными приемами. Эффект превзошел самые смелые ожидания: мелочей в «Паприке» на порядок меньше, чем в «Стимбое» или «Невинности», но по части эстетического наследия фильм несколько не уступает шедеврам Отомо и Осии; сценарий «Паприки» в разы проще для осмысления, чем линии событий любого другого детища Кона, однако от этого ничуть не теряет изощренности и целостности. Кроме того, автор, похоже, намечил следующую вершину для покорения – в «Паприке» хватает рассуждений о сущности кино (не меньше, чем в Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty – о сути игр), роли творчества, да и о схожести Интернета со

снами упомянуто не для красного словца. Под конец, как ни прискорбно, вынуждены упомянуть о российском DVD. Компания «Видеосервис», чье издание полнометражного «Ковбой Бибопа» было плохо разве что, собственно, названием «Ковбой Бибоп» и именем «Спайк Спигел», сменило отношение к изданию аниме с «просто наплевательского» на «совсем наплевательское». Надпись на обложке «ВСЕ КРАСКИ АНИМЕ ДЛЯ СКУЧНОГО МИРА», аннотация с ошибками, никакой альтернативы русскоязычному дубляжу и украинским субтитрам – все это, может быть, сошло бы для «Фантастического, мистического, детективного японского аниме-мультифильма!!!» (еще одна в высшей степени разумная надпись, призванная, видимо, обращать на себя внимание потенциально заинтересованных покупателей), но совершенно неприемлемо в случае с официальным изданием замечательного фильма, побывавшего на восьми престижных анимационных и кинофестивалях. Это вам не строчка из детективного романа.

Можете ли вы угадать, какой скрытый смысл несет в себе этот кадр?



Чокнутый профессор возмнил себя властелином вселенной и минут пять будет шествовать по экрану, возглавляя парад рухляди.



В префектуре Ямагата на северо-востоке Японии 29 июля прошли выборы в местную администрацию. Осаму Вакай, известный у себя на родине сатирик и комик, не нашел ничего лучше, кроме как предстать перед избирателями в костюме Амуро Рея, одного из главных героев самого первого из «Гандамов». Амуро известен, среди прочего, фразой «Гандам икима-а-а!» («Гандам поше-ё-ёл!»), а Вакай сделал лозунгом своей кампании «Выборы икима-а-а!». Агитационный плакат многообещающего пилота из Ямагаты вы видите ниже.



А вечному противнику Амуро, второму легендарному пилоту «Гандама» Чару Азнаблю, нынче совсем не везет. Мало того что ни один из политиков не захотел переодеться в его костюме, так еще и Bandai Visual отзывая все выпущенные портативные DVD-плееры с символикой Чара. Инженеры компании Nagase (производителя злосчастных плееров) сообщают, что жидкокристаллический дисплей подвергается воздействию слишком высоких температур, из-за чего создается опасность возгорания или деформации. Всего отозваны двадцать две модели переносных бытовых проигрывателей.



Авторы аниме Death Note рассказали, что будет из себя представлять грядущий спецвыпуск сериала. 31 августа в восемь часов вечера будет показана трехчасовая «режиссерская версия», в которую войдут новые, ранее невиданные сцены. Обещают, что весь спецвыпуск мы будем наблюдать события с точки зрения Рюка, циничного ангела смерти.





## МАХОРОМАТИК: АВТОМАТИЧЕСКАЯ ДЕВУШКА. ДИСК 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОЮКИ ЯМАГА, 2001 РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



Студия Gainax известна своей любовью к фансервису. Во многих легкомысленных работах компании женское нижнее белье попадает в кадр гораздо чаще, чем могло бы. Тем смешнее выходит, когда Махоро, главная героиня «Махороматик», наставительно поднимает пальчик кверху и заявляет: «Фансервис – это плохо!» По сюжету, Махоро – боевой андроид, нынче расквашенный и прислуживающий командирскому сынку-подростку. Все жанровые штампы аниме про служанок на положенных местах, но дело спасают здоровый юмор, очень милые персонажи и умелая «гайнаксовская» режиссура. «Махороматик» особенно отличился по двум причинам. Во-первых, это последняя работа Gainax, снятая

вручную, без повсеместного использования компьютеров. Во-вторых, несмотря на телесериальный формат, авторы никогда не стесняются запихать в кадр не просто обнаженные женские груди, а обнаженные женские груди... с сосками! Скандал!



## GHOST IN THE SHELL: S.A.C. SOLID STATE SOCIETY

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КЭНДЗИ КАМИЯМА, 2006 РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Сначала Масамуне Сиро нарисовал мангу Ghost in the Shell. Потом Мамору Осии снял полнометражный фильм Ghost in the Shell. Потом Кэндзи Камияма поставил на его основе телесериал Ghost in the Shell: Stand Alone Complex. И, наконец, в прошлом году тот же Камияма выпустил полнометражный фильм с длинным названием Ghost in the Shell: Stand Alone Complex: Solid State Society. Действие ленты разворачивается через два года после завершения второго сезона телесериала, и разобраться в ее сюжете не проще, чем в вышеописанной хронологии. Solid State Society снимался теми же людьми и на тех же мощностях, что и Stand Alone Complex, и вышел логичным продолжением сериала, все тем же

«правильным» киберпанком, в котором дискуссии о Сети, сознании и человеческой природе перемежаются перестрелками, погонями и мордобоем. Кстати, Камияма уже успел заявить, что Solid State Society – не последняя его работа в цикле.



## OOKIKU FURIKABUTTE. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЦУТОМУ МИДЗУСИМА, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



«Вот уж не ожидала, что сериал про бейсбол может оказаться таким увлекательным!» – пишет девушка про Ookiku Furikabutte. Парни же зевают и мрут со скуки прямо перед экраном. Немудрено: под видом сериала про бейсбол нам подали не аниме для мальчиков о нелегком пути к чемпионскому титулу, а обыкновенную мелодраму. Главный герой наделен архетипичным женским характером: он нерешителен, постоянно ищет поддержки и одобрения других членов команды, а если что не так – убегает, прячется в кустах и давай реветь. Прежде чем он вернется в строй, кому-то из нормальных парней придется его найти, выслушать и успокоить – но даже тогда, прежде чем

бросить мяч, он минут пять промучается: «А что они обо мне подумают, если промажу?» Вот и получилось очень женское, мелодраматичное аниме, где чувствам уделяется куда больше экранного времени, чем собственно бейсболу.



интернет-центр  
**NetLand**

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно  
**понеделник**  
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru

# KERORO GUNSOU

СОЗДАТЕЛЬ: МИНЭ ЁСИДАКИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1999 ГОД, ЖУРНАЛ SHONEN ACE

Keroro Gunsou, или, по-нашему, «Сержант Кероро» – один из самых популярных комиксов в современной Японии. Причем любят его первую очередь настоящие отаку, анимешники со стажем, и не даром главный герой фильма Densha Otoko носил брелок с зеленым сержантом. Странное название объясняется просто: «керо» – это звук, который издают японские лягушки, тамошнее «ква-ква». В манге на Землю прибывает отряд лягушек-пришельцев, посланных поработить человечество. Да вот беда, сержант Кероро и его товарищи попадают в дома обычных земных семеек, и японцы ну совсем не воспринимают всерьез попытки земноводных захватить мир. Кероро вскоре подружится с землянами, подсядет на «Гандам» и даже решит на время оставить планету в покое – иначе вселенная, не дай бог, останется без фигурок гигантских боевых роботов! Слабые успехи Keroro Gunsou – симпатичные персонажи и увлекательный сюжет, походя пародирующий и современные японские реалии, и многие известные аниме и мангу. На основе комикса уже снят сериал в 170 эпизодах, и ни аниме, ни манга еще не закончены.



# ケロロ軍曹

ОЦЕНКА: [5 stars]

# RUROUNI KENSHIN

СОЗДАТЕЛЬ: НОБУХИРО ВАЦУКИ ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1994 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

Знаете ли вы, какие японские комиксы были популярны десять лет назад? В журналах манги – очень серьезная конкуренция. Непопулярный комикс могут «зарезать» в любое время, не дожидаясь развязки, и каждый месяц появляется с десятком новых работ. Rurouni Kenshin («Рурони Кенсин», он же Samurai X в США) – та редкая манга, которая мало того что продержалась в Weekly Shonen Jump на протяжении пяти лет, но и осталась в сердцах читателей даже через много лет после окончания. Самурай Кенсин появлялся в недавних играх Jump Super Stars и Jump Ultimate Stars, а в конце прошлого года стал героем личного приключения Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne для PS2. Сюжет таков: во время гражданской войны молодой Кенсин был известным наемным убийцей, к началу манги он повзрослел, поклялся не убивать и носит меч с заточкой на обратной стороне клинка. Но прошлое не отпускает его, старые враги и старые друзья хотят вновь сделать его палачом и втягивают в заговор свержения сегуната... Что из этого выйдет, можно узнать только в драматичной самурайской манге о 28 томах (в 95 сериях аниме Rurouni Kenshin была экранизирована лишь половина комикса).



# るろうに剣心

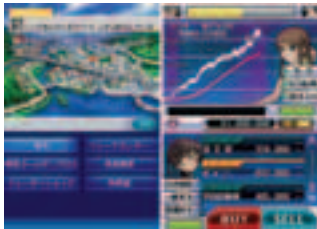
ОЦЕНКА: [5 stars]

# Игры

## KABU TRADER SHUN

ПЛАТФОРМА: NINTENDO DS | РАЗРАБОТЧИК: CAPCOM | ИЗДАТЕЛЬ: CAPCOM | ДАТА РЕЛИЗА: 6 ИЮЛЯ 2007 ГОДА

Игра про торговлю на бирже? А почему бы и нет. Идея витала в воздухе: Konami готовит Kabushiki Baibai Trainer Kabutore, а Namco Bandai выпускает обучающий картридж DS Stock Lesson. Capcom уже известна отличным адвокатским сериалом Phoenix Wright (он же, в Японии, Gyakuten Saiban) – оставалось применить ту же формулу к биржевой торговле, и хит готов. И пожалуйста: главный герой Kabu Trader Shun – Сюн Айба, сын известного маклера, собирается повторить карьеру отца. Разработчики не стали знакомить игрока с тонкостями настоящей биржи, а превратили спекуляции в сплошное развлечение. Есть, например, режим Versus Trade, в котором вы «сражаетесь» с биржевым противником, применяя особые «суператаки», после которых на экране соперника появляются кляксы, пятна и препятствия. Пока кляксы не сотрешь, продолжать торговлю нельзя. Такие развлечения сопровождаются по-анимешному красочной сюжетной кампанией. Одним словом – даешь англоязычный релиз, и немедленно!



## Тем временем в интернетах

### ANIME MUSIC VIDEOS.ORG

АДРЕС: [HTTP://WWW.ANIME-MUSIC-VIDEOS.ORG](http://www.anime-music-videos.org) | ЯЗЫК: АНГЛИЙСКИЙ

Как вы думаете, сколько любительских аниме-клипов можно собрать на одном сайте? Пятьдесят? Сто? Тысячу? На Anime Music Videos.Org на данный момент собрано 69094 клипа и еще 10255 ссылок на клипы, хранящиеся на других сайтах. Это не просто самый большой архив такого рода во всем мире, это сайт, где сотни монтажеров-любителей встречаются, общаются и оценивают работы друг друга. Вход свободный, и любой новичок может не только скачивать клипы, но и заливать свои работы, и все это – совершенно бесплатно.



# FAQ

## 3 популярных вопроса об аниме

### Ну и где ваш материал про яой? Что, испугались?

Нет. Он будет, и в этом году. Даем честное слово.

### Почему в Initial D такие уродливые герои?

Ну что же, как нет больших глаз и салонных причесок – так сразу уродливые! Они всего-навсего нарисованы в реалистичном стиле. И вообще, машины там важнее.

### Бюджет ли в России изган или показан Death Note?

Увы, ни сериал, ни фильмы Death Note не издавались в России, и даже в США телесериал еще не был опубликован на DVD. Но интерес к «Тетради смерти» есть, и рано или поздно это аниме до нас доберется. Когда это случится, дадим знать.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес [banzai-faq@gameland.ru](mailto:banzai-faq@gameland.ru) или на почтовый адрес редакции.

## 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.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностронец» по-японски.

Если вы после этого материала посмеете сказать, что весь американский косплей плохой, эта милая гама принесет вам возмездие во имя луны.



Текст:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



Фото:  
Майк Швейцер  
<http://conpix.net>

# ANIME EXPO 2007: ФОТОРЕПОРТАЖ

**В** нашей стране аниме-фестивали появились в 2000 году, когда в Воронеже впервые состоялся тамошний легендарный слет энтузиастов. А в Соединенных Штатах Америки первые конвенты появились почти на десять лет раньше: в 1992-м прошел первый фестиваль Anime Expo, в

1994-м – Otacon, в честь которого Хидео Кодзима позже назовет одного из постоянных героев Metal Gear Solid. С тех пор эти два конвента проходили ежегодно и к нынешнему времени превратились в крупнейшие события такого рода на всей планете. Только представить: в этом году на Anime Expo съехалось более соро-

ка пяти тысяч человек! В 1992-м, когда организаторы собрали менее двух тысяч зрителей, о таком успехе нельзя было и мечтать. Anime Expo проходит в Калифорнии в начале июля – так, чтобы на время фестиваля пришелся День независимости и связанные с ним выходные. В этом году праздники выпали на сере-

дину недели, и Anime Expo проходил с 29 июня по 2 июля. Фестиваль в очередной раз удался как нельзя лучше, а мы впервые в истории журнала и рубрики «Банзай!» предлагаем вашему вниманию фоторепортаж с самого крупного аниме-конвента на планете! В объективе – анимешный и игровой косплей.



Анимешные прически в реальности редко выглядят так же хорошо, как на экране. Зато костюм и меч угаданы.



Инсценировка цветных страниц манги или картинок из арбуков – одно из любимых развлечений косплееров.



Согласно американским законам, каждый муляж огнестрельного оружия должен быть обозначен оранжевым кольцом вокруг ствола.



Лапы, крылья... главное – уши!



Эльфийские уши, кольчуга под рубашкой, очень впечатляющие щит и меч, зеленый колпак – убери хоть одну из этих деталей, и эффект был бы уже не тот. И это еще не говоря про синюю тетку. Она – за гранью добра и зла. Первокласный косплей.



Косплеерам по Street Fighter не повезло ни с костюмами, ни со стойками. Да и в персонаже они не очень-то попадают. Но хотя бы их много.

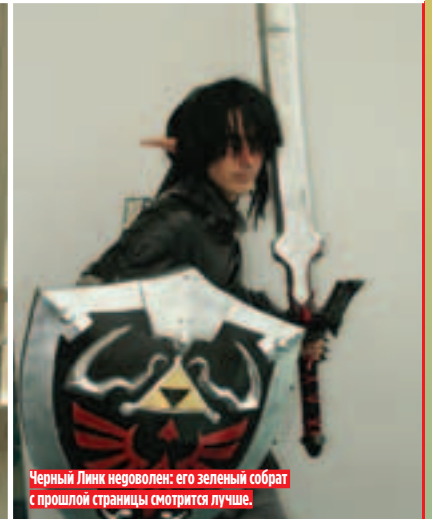




Стопроцентное попадание в типаж плюс костюм, на который ушел миллион человекочасов кропотливого труда, — и все поклонники Final Fantasy XII у ваших ног.



Давайте притворимся, что мы не заметили анимешный брелок у И-но на поясе.



Черный Линк неволен: его зеленый собрат с прошлой страницы смотрится лучше.



Вот это было неожиданно. Сложно представить, чтобы кто-то решился косплеить Кратоса.



Дынь-дын-дын! Косплееры отстают от времени: пора уже брать за MGS4.



Налобники индзя давно продаются во многих косплейных магазинах. А вот контактные линзы до сих пор встречаются очень редко. Но какой эффект!



Если при нажатии  
на кнопку двигатель  
не завелся - срочно  
купите журнал **MAXI**  
tuning

В продаже  
с 1 августа



# ГРЕМЛИНЫ



Автор:  
Катя Тонечкина  
chasey\_lain83@mail.ru

**Е**сли у вас полетит кондиционер или взорвется стиральная машина, или сломается видеомэгафон — сначала вызовите мастера, а потом везде включите свет, проверьте все шкафы и буфеты, загляните под кровать, потому что не исключено, что в доме завелись... гремлины.

Гремлины пожаловали в наш мир на крыльях научно-технического прогресса. Сумасшедшие темпы технологического развития в начале XX века повлекли рождение новой мифологии, удовлетворяющей современной картине мира. В городах с умопомрачительной скоростью росли небоскребы-титаны, люди слушали радио и разъезжали на автомобилях. Классическим фольклорным персонажам — домовым, троллям и эльфам — места в новом дивном мире не находилось. И действительно: каково бы было только пожаловавшему из леса эльфу столкнуться с промасленным трактором? А домовому — с радиоприемником? Гномы и лепреконы были отданы на растерзание писателям, работающим в жанре фэнтези, а люди принялись сочинять новый фольклор, соответствующий духу времени.

Одними из героев этого нового фольклора стали гремлины, пакостные создания, ломающие самолеты. Мир узнал о них в 1942 году, когда великий писатель Роальд Даль, будущий автор великолепных романов «Чарли и шоколадная фабрика» (Charlie and the Chocolate Factory), «Потрясающий Мистер Лис» (Fantastic Mr Fox), многочисленных рассказов и повестей, выпустил детскую книгу «Гремлины» (The Gremlins). Книгу эту, кстати говоря, некоторые «исследователи» ошибочно принимают за первооснову для одноименного американского фильма, о котором речь пойдет позднее, но на самом деле ничего общего у этих двух произведений, кроме названия, нет. Довольно быстро гремлины перекочевали на страницы комиксов, стали героями мультипликационных фильмов, проникли в разнообразные художественные произведения. Постепенно сфера интересов гремлинов расширилась — ломать они лишь только самолеты им стало скучно, и негодники принялись за прочие достижения научного и технического прогресса. Однако со временем гремлины почтеннейшей публике приелись, на сцену выбрались другие персонажи — супергерои, космические пришельцы, роботы, а зло-

дейским машиноразрушителям пришлось уйти в подполье, довольствуясь преимущественно ролями второго плана. Ренессанс гремлинов начался в 1984 году, когда талантливый американский режиссер Джо Данте снял потрясающую картину «Гремлины», в которой познакомил зрителей с новым обликом этих пакостных зверушек. Фильм неожиданно для всех, а в особенности для его создателей, стал настоящей сенсацией, сделался объектом для бесконечных подражаний и повторений и задрал планку качества для комедийных хорроров на почти что недостижимую высоту. В 90-м году на киноэкраны вышла вторая часть фильма, а в начале года нынешнего поползли слухи о том, что, возможно, скоро увидит свет и третья серия. Благодаря картинам Данте мы наконец-то узнали, как выглядят гремлины, как они себя ведут и как с ними бороться. «Гремлины» помогли «пересоздать» легенду, вдохнуть новую жизнь в подзабытых персонажей. Именно благодаря диалоги Данте мы с полной уверенностью в своей правоте можем говорить: «Гремлины? Да-да, знаем таких!» Это уже вполне достаточный повод, чтобы припомнить, о чем

были эти прекрасные фильмы и сколь сильно они повлияли на кинематограф и другие формы искусства. А уж если нас в скором будущем обрадуют третьей частью фильма, то вспомнить, как, что и зачем снимал Данте, — это и вовсе наша святая обязанность.

## Повелители гремлинов

Как известно, судьба многих легенд современного американского кино тесно связана с Роджером Корманом, великим трэш-кинорежиссером, продюсером несметного количества низкобюджетных боевиков и фильмов ужасов. Мартин Скорсезе, Френсис Форд Coppola, Джеймс Кэмерон и десятки других кинодеятелей прошли в самом начале своей карьеры через кормановское горнило. С помощью Великого Мусорщика взобрался на киноолимп и отец «Гремлинов», Джо Данте.

А началось все в далеком 1946 году: в городе Морристаун, что в Нью-Джерси, в семье профессиональных игроков в гольф родился маленький мальчик, которого нарекли Джозефом. Джозеф рос ребенком спокойным и родительского интереса к спорту не разделял. Куда как больше





мальчугану нравилось рисовать картины и смотреть кино. Его рисунки рано стали публиковать в журналах, посвященных фильмам ужасов, а спустя некоторое время Данте решил попробовать себя в кино-критике.

В 1974 году юный Джозеф получил приглашение поработать в кинокомпании Роджера Кормана, которое и принял с большим удовольствием. В обязанности Данте входила работа над трейлерами для новых фильмов студии. Это была прекраснейшая школа для будущего режиссера – именно тогда молодой Джозеф и осознал, сколь же прав был великий советский кинематографист Сергей Эйзенштейн, говоря, что без ограничения не существует искусство. Девяносто процентов выпускаемых Корманом фильмов представляли собой мусор самого низкого пошиба, смотрели их лишь самые непритязательные зрители. Однако показывать этот мусор в роликах нельзя было ни в коем случае – посмотрев трейлер, зрители должны были воспылать желанием всенепременно увидеть фильм. «Чтобы продать картину, мы творили с ее трейлером совершенно невозможные вещи. Так, например, у нас был чудесный кадр

с взрывающимся вертолетом, и мы врезали его в те ролики, которые выходили наиболее скучными и глупыми. Получалось крайне занятно...» – вспоминает Данте. Разумеется, никого не волновало, что в самом фильме никакой сцены крушения вертолета не было – от Джозефа и его команды требовалось лишь продать картину. Самое главное событие в жизни Данте произошло в 78-м году, когда Корман решил, что именно Джозеф способен лучше всех снять фильм «Пирания» (Piranha), малобюджетную подделку, в пользу гипотетического успеха которой говорила сумасшедшая популярность картины «Челюсти» (Jaws) Стивена Спилберга. Несмотря на невероятное количество неурядиц (типичных, впрочем, для низкобюджетного кинопроизводства), возникших при съемках, Данте с задачей справился блестяще. Картина про пакостных пираний-убийц собрала весьма приличную кассу. Тогда-то и стало понятно, что молодой Джо Данте – крайне перспективный и талантливый режиссер, и прозвать ему в подземке кинотрэша осталось совсем недолго. Кстати говоря, Universal Studios, дистрибьютор «Челюстей», собиралась вчинить Корману

и его коллегам иск за плагиат, но «Пиранию» увидел Стивен Спилберг, фильм ему пришелся по душе, и на этом конфликт был исчерпан. Завершая тему «Пираны», отмечу, что вторая серия фильма вышла на большие экраны в 81-м году и снимал ее малоизвестный молодой режиссер Джеймс Кэмерон. Так что можно с полной уверенностью называть этот малобюджетный трэш-цикл, повествующий о творимых плотоядными рыбешками бесчинствах, настоящей кузницей кинозвезд. Несколько лет Данте успешно подвизался в независимом кинематографе, пока, наконец, в 1984 году не получил предложение от Спилберга поработать вместе с ним над фильмом «Гремлины». Разумеется, это было предложение из разряда тех, от которых невозможно отказаться. Сценарий к картине написал малоизвестный в те годы молодой кинематографист Крис Коламбус (через несколько лет весь мир узнает его как режиссера легендарных семейных комедий «Один дома» и «Один дома 2»). Причем сценарий этот Коламбусу долго не удавалось никуда пристроить, и если бы не Спилберг, славящийся умением отыскивать иголки

в стогах с сеном, текст бы так и сгинул в студийных недрах. Стивен, как никто другой умеющий чувствовать дух времени, сообразил, что пора штурмовать кинорынок комедийным хоррором, и сценарий Коламбуса для этой цели подходил идеально. Данте, уже снимавший до этого смешные фильмы ужасов, получил режиссерское кресло, а сам Спилберг стал исполнительным продюсером картины.

### Террористы из машины

В поисках рождественского подарка для сына незадачливый изобретатель забрел в лавку всяко-разных необычных диковинок, где и купил магвая, симпатичную пушистую зверушку. Продавец предупредил покупателя, что при уходе за новым питомцем следует придерживаться трех правил: не оставлять его на ярком свете, не мочить водой и, самое главное, не кормить после полуночи; после чего сделка состоялась. Так, собственно, и начинается фильм «Гремлины». Естественно, по законам жанра, все правила были вскоре нарушены и провинциальный городок заполнили мерзопакостные монстры. И лишь героические действия главных персонажей фильма во главе с «хорошим»

**1** А так выглядит кокон, в который превращается магвай после того, как отвоевывает его после 12 часов. Именно из таких коконов и вылупляются гремлины.

**2** Сцена, гоставившая немало радости персоналу, работавшему с куклой Гизмо.



### Потомство

Став настоящей сенсацией, «Гремлины» наряду с «Охотниками за привидениями» определили облик жанра комедийных фильмов ужасов и породили волну поражений. Картины о маленьких монстрах, терроризирующих людей, после выхода фильма Данте повалили как из рога изобилия. В 85-ом увидели свет «Вурдалаки» (Ghoulies), повествующие о злобных маленьких демонах, терроризирующих подростков. В 86-ом году на экраны вышла первая часть культовых «Зубастиков» (Critters), рассказывающая о пакостных пришельцах, способных сворачиваться в зубастые шары. Упорительный трэшак «Хобгоблины» (Hobgoblins), повествующий о злодеяниях маленьких пушистых пришельцев, обладающих гипнотической силой, вышел в 88-м году, сейчас он считается одним из худших фильмов в истории кино.

Количество картин, создатели которых бесстыдно повторяли «Гремлинов», не поддается подсчету. Впрочем, большинство из них прошли незамеченными и нынче пребывают где-то на свалке истории.

магваем Гизмо помогли остановить локальный апокалипсис. «Гремлины» – ярчайший представитель того племени фильмов, которые при пересказе теряют почти все обаяние. Несмотря на довольно примитивные по современным меркам (1984 год!) спецэффекты, просмотр «Гремлинов» доставляет огромное удовольствие. «Как же так, – спросите вы, – антураж – нападение невероятных чудовищ – избит так, что живого места на нем нет, спецэффекты устарели, сюжет даже пересказывать не нужно... И что же это за шедевр такой?» Все правильно, вы отлично уловили суть. «Гремлины» – это нагромождение банальностей, которые, будучи изящно и удивительно талантливо смонтированы, превратились в настоящее произведение искусства. Получилось как в «Тетрисе», когда нелепая конструкция, ошестившаяся угловатыми фигурками, после мастерского добавления двух-трех нужных элементов принимает законченную форму и приносит игроку очки.

Начинаются «Гремлины» как добрая рождественская сказка. Все признаки налицо – заснеженный уютный городок,

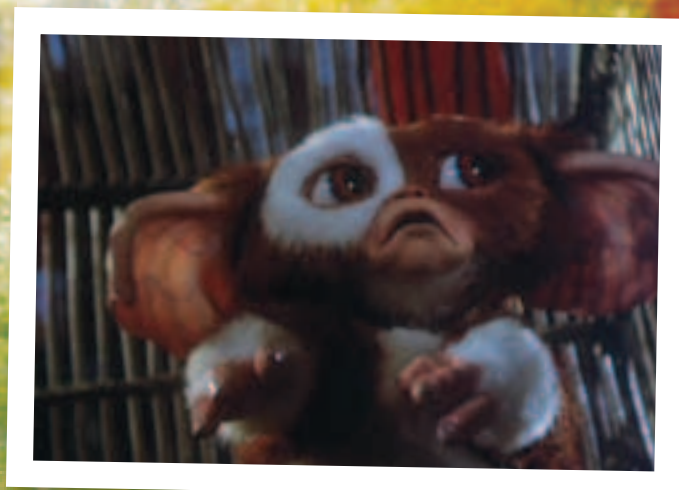
очаровательное пушистое создание, влюбленные мальчик и девочка, вредная старуха... У мальчика со старухой война, кажется, что далее по сюжету мы обязательно увидим ее развитие, а в конце нас ждет счастливый хэппи-энд, посрамленная злодейка и счастливо поющие положительные герои. Но нет, все далеко не так просто, как кажется. Магвай выступает в роли демона из машины – политый водой, он дает жизнь целому выводку подобных существ, но, в отличие от добряка Гизмо, они весьма злые и недружелюбные. Впрочем, и тут все еще кажется, что сюжет может свернуть к рождественской сказке... Ведь как же иначе? Ружья-то по стенам развешены, стрелять надо, да? Не тут-то было! Данте и Коламбус, демонстративно не обращая внимания на эти ружья, достают из кладовки... танк! Забираются в него и начинают палить так, что чертям в аду становится жарко. Милые магваи, покушав после полуночи, начали превращаться в чудовищных гремлинов, по сравнению с которыми пакостная старушечья-кошачница выглядела просто ангелом. Вот тут-то и становится

ясно, что «Гремлины» – вовсе не рождественская сказка, даже не фильм ужасов, а блестящая пародия, плод деконструкции тривиальных формульных кинокартин, обильно политый соусом черного юмора. Главные действующие лица фильма – гремлины – это все те же монстры из бесчисленных хорроров, только приспособившиеся к жизни в современном мире. Они палят из пистолетов, смотрят кино, едят попкорн, пьют спиртное и грязно ругаются. Чудовища теперь не загадочные сверхъестественные создания, а воплощение всего того самого худшего, что есть в человеке. Это уже не те загадочные чудики, ломавшие в 40-х годах британские самолеты, но, скорее, придурковатые гопники, закидывающие в кинотеатрах ноги на спинку переднего кресла, прилюдно матерящиеся и ухитряющиеся превратить в помойку любое место, где находятся больше трех минут. Гремлины Данте и Коламбуса не столько страшны, сколько глупы. Кстати говоря, первоначальный вариант сценария предполагал, что гремлины будут значительно более жестокими и кровавыми. Так, например, они

**1** Легендарная сцена со взрывающимися в микроволновке гремлином. Некоторые из кинокритиков опасались, что, увидев этот эпизод, дети могут захотеть повторить его со своими домашними животными (довольно странная, на мой взгляд, мысль).

**2** Пьющие и курящие гремлины.

**3** Гремлины с восторгом смотрят мультфильм «Белоснежка и семь гномов». Особой любви к искусству они не питают, но эту анимационную картину почему-то обожают. Возможно, дело в том, что маленькие гномы напоминают им, гремлинам, самих себя.



съедали собаку главного героя, а классическая сцена битвы на кухне (когда одного из гремлинов варят в микроволновке) заканчивалась гибелью героини. В последующих версиях сценария градус жестокости был изрядно понижен. Увы, вместе с особо жестокими эпизодами покинули фильм и отдельные сатирические жемчужины – например, сцена, в которой гремлины нападают на Макдональдс, пожирают всех посетителей и персонал, но гамбургеры есть, негодую, отказываются.

Общая стоимость картины составила одиннадцать миллионов долларов, что по тем временам уже было довольно скромно (прямым конкурент «Гремлинов» – фильм «Охотники за привидениями», вышедший на большие экраны в том же 84-м, например, стоил тридцать миллионов). Успех был оглушительный – вложенные в производство картины деньги окупались в первый же уик-энд! В одних только США сборы составили сто пятьдесят с гаком миллионов, огромные деньги принес и международный прокат. Выпуск фильма на видеокассетах вызвал вторую волну интереса и принес со-

здателям невероятные восемьдесят миллионов. Кроме того, «Гремлины» получили несколько престижных кинопремий и стали наряду со своим одноклассником, картиной Спилберга «Индиана Джонс и Храм судьбы», причиной возникновения кинорейтинга PG-13 (об этом я подробно рассказывала в статье про Индиану Джонса).

### Новый выводок

Сумасшедший успех первых «Гремлинов» пришелся по душе кинобоссам компании Warner Bros., и они обратились к Данте с предложением снять продолжение. Джо отказался, поскольку был уверен, что история, рассказанная в фильме, целостная и законченная. Денежные мешки пожали плечами и принялись искать Данте замену. Перебрали множество кандидатур и вариантов сценария и в конце концов сообразили, что без Джо фильма не получится. Так что Данте получил полный карт-бланш и весьма приличный бюджет, что позволило снять именно такую картину, какую ему хотелось. Фильм «Гремлины 2: Новый выводок» (Gremlins 2: The New Batch, 1990) стал, пожалуй, одним из самых необыч-

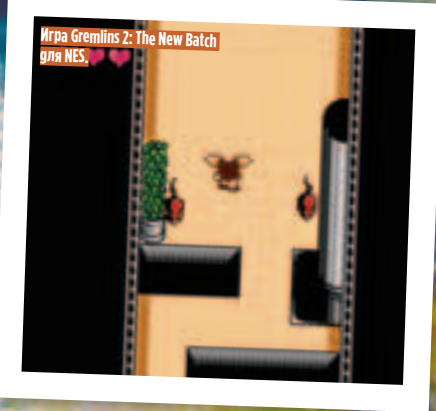
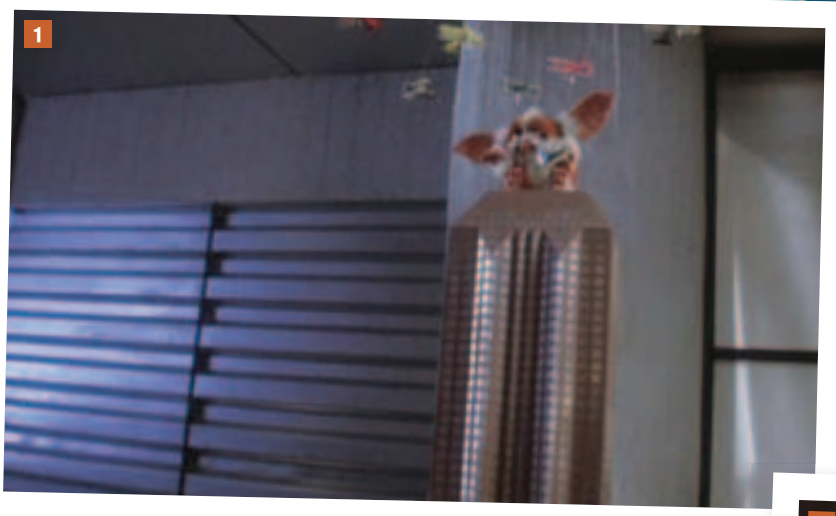
ных «больших» студийных фильмов в истории современного кинематографа. И это-то при том, что сюжет и антураж вновь были довольно традиционными. И так, престарелый хозяин Гизмо, забравший в конце первой части фильма магвая, умер, и зверек остался бесхозным. Его подобрали сотрудники исследовательской лаборатории, расположенной в гигантском небоскребе корпорации «Кламп». По иронии судьбы в том же самом небоскребе работал Билли, герой первой части фильма, и его девушка, перебравшиеся из родного тихого городка в Нью-Йорк. Билли обнаруживает, что магвая держат в лаборатории, и похищает его. Но счастью во восторженном юноше и его питомца состояться не суждено – магвай попадает под струю воды, в результате чего весь небоскреб заполняется пакостными гремлинами, устраивающими в здании такой кавардак, что Армагеддон по сравнению с ним выглядит мирным детсадовским утренником. Согласие Данте поработать над фильмом вовсе не означало, что он последовал стандартному голливудскому правилу

«первый фильм для зрителя, второй – для кассы». Наоборот, снимая «Новый выводок», режиссер решил подвергнуть разрушительному пародированию вообще весь кинематограф, с его нравами, традициями и обычаями. Он не пожалел даже первую часть своего же собственного фильма, на сатирическом катке проехавшись по отдельным его эпизодам и сюжетным ходам. Начинается фильм с мультипликационной вставки, в которой легендарные герои анимационной серии «Луни Тюнз» (Looney Tunes) – Багс Банни и Даффи Дак спорят за право присутствовать на логотипе Warner Bros. Изначально предполагалось, что анимационная эта вставка будет несколько длиннее и в нее войдет сцена, в которой Даффи и Банни пишут на экране название фильма, но на тестовых показах зрители идею эту забраковали, и вставка была сокращена. «Этот анимационный ролик был нужен для того, чтобы заранее дать понять зрителям, что их ожидает настоящее безумство и анархия», – вспоминает Данте. Фильм ожидания оправдывал в полной мере – бесчинствующие гремлины

**1** А вот и сам Полосатый, вожак гремлинов и главный враг Гизмо.

**2** Данте отдал голжное нежно любимым с детства фильмам ужасов – в одной из ступий небоскреба снимается телевизионное шоу, посвященное старым хоррорам.

**3** Гизмо танцует рок-н-ролл. Эта сцена, кстати, была для съемочной группы вторых «Гремлинов» одной из самых сложных и мучительных.



**1** Эпизод, в котором Кейт ищет по поручению Билли забирать Гизмо, но находит одного из свежерожденных магваев, содержит скрытую цитату из «Кинг Конга» 33-го года. Даффри, сидящий в окружении повешенных на веревочки самолетов на крыше игрового небоскреба, в точности повторяет действия гигантской обезьяны из классического фильма ужасов Шегсэка и Купера.

**2** После первой части гремлины крайне сильно невзлюбили микроволновки, заодно и научились их уничтожать. Сцена, в которой монстры швыряют металлическую посуду в печку, после чего включают ее – забавная цитата-инверсия из первой части картины.

ставили мюзикл, занимались стоматологией, участвовали в ток-шоу, делали себе инъекции разнообразных гормонов, превращались в пауков и летучих мышей. Были подделаны эффекты порчи киноплёнки (в кинотеатральной версии) и поломки видеомагнитофона (в домашней версии), причем так умело, что у зрителей действительно создавалось впечатление, что кинопроектор или видеомагнитофон захвачены гремлинами! Количество цитат и аллюзий на классику кинематографа в «Гремлинах: Новый выводок» зашкаливало. В особенности досталось первой части фильма. Так, например, в одной из сцен блестяще пародируется драматический рассказ героини о гибели ее отца в новогоднюю ночь, в другой – показывается, как на съемках передачи, в которой видный кинокритик громит первых «Гремлинов», на него нападают чудовища и заставляют изменить мнение. В другой сцене служащие корпорации критикуют логически несостыковки первой части, после чего подвергаются нападению монстра. Особого внимания со стороны Данте удостоились современ-

ные веяния в кинопроизводстве. Пророческой оказалась шутка о новой цветной версии «Касабланки» (легендарной черно-белой драмы) со счастливым концом – сейчас, в эпоху повального «римейковарения», возможно и не такое. Увы, выполненный в традициях независимых анархических комедий фильм зрительской аудитории понравился значительно меньше, чем первая часть. Вторые «Гремлины» с большим скрипом окупили свой пятидесятиmillionный бюджет, однако потом все-таки принесли прибыль за счет видеокассет и продажи товаров с атрибутикой. Несмотря, впрочем, на прохладный зрительский прием, некоторые кинокритики отметили, что «Гремлины 2: Новый выводок» в чем-то даже превзошли первую картину и с точки зрения искусства, возможно, являются более ценным произведением. Я склонна с этим согласиться – в конце концов, не часто доводится смотреть независимое по духу кино, снятое с таким размахом и внушительным бюджетом. Каждый из фильмов о гремлинах был подвергнут новеллизации. В 1984 году писатель

Джордж Гайп закончил роман «Гремлины», в котором пересказал события первой части картины. В довольно дурацкой книге автор предложил читателям свою версию возникновения магваев. Гизмо и его собратья появились много веков назад на другой планете в ходе генетических экспериментов. Магваи, если верить Гайпу, были чертовски умны, сообразительны и обладали «натренированным сознанием», а не говорили они исключительно потому, что «думали гораздо быстрее, чем можно было выразить словами». Новеллизация второго фильма получилась куда удачнее. Написал ее в 1990 году американский фантаст Дэвид Бишофф, известный нам, в первую очередь, как один из соавторов Гарри Гаррисона (они вместе сотворили несколько книг о Билле, Герое Галактики) и автор нескольких романов циклов «Чужие» и «Чужие против хищника». Роман «Гремлины: новый выводок» довольно близко следовал оригиналу, с единственным существенным отличием в виде специального «книжного» варианта «обрыва событий», вызванного действиями гремлинов.

**Электрогизмо**  
В 1984 году Atari выпустила электронную игру Gremlins по сюжету одноименного фильма. Нам предстояло взять на себя роль Билли, охотящегося за разбежавшимися по его дому гремлинами. На каждом уровне от нас требовалось поймать всех спящих по комнате магваев и посадить их в клетку. Полночь уже наступила, поэтому каждый съеденный магваем продукт питания обращал его в кровожадного гремлина, мешающего Билли в его поисках. Кроме того, в некоторых комнатах обнаруживались лужи с водой (видимо, папа Билли изобрел какое-то удивительное средство для латания дыр в крышах), попадая в которые, каждый магвай или греmlin производил потомство. Арсенал Билли состоял из световых кубиков, способных на время ослепить гремлинов, и почемучу-то меча, которым наш герой потрошил зеленых негодяев, как заправский самурай. Шедевром эта игра, рассчитанная для большинства компьютерных систем того времени, не была, однако привлекла внимание как поклонников фильма, так и обычных геймеров. В 1990 году компания SunSoft



### Милашки

Своим внешним видом гремлины и магвай обязаны небызвестному мастеру по спецэффектам Крису Уолэсу. Именно он придумал облик существ. Труднее всего пришлось с куклой Гизмо. Маленькая моголь постоянно ломалась, чинить ее было прельно сложно, да и с управлением возникало немало хлопот. В конце концов специалисты по спецэффектам настолько возненавидели малыша-магвая, что специально для них в фильм была вставлена сцена, в которой гремлины, привязав Гизмо к мишени, кидают в него сротки. Кстати, первоначальная версия сценария «Гремлинов» предусматривала, что сам Гизмо превратится в гремлина. Но Спилберг решил, что зрителям подобный ход не понравится, и велел сделать главным злодеем другого магвая. Однако Крис Уолэс создавал куклу из расчета действий, описанных только в первой половине сценария, и к тому, что Гизмо должен будет выполнять многочисленные действия еще и во второй, был не готов. Именно поэтому большинство времени магвай проводит в рюкзаке.

выпустила для консоли NES весьма приличный экшн Gremlins 2: The New Batch. Мы управляли Гизмо, блуждающим по гигантскому небоскребу. Первоначально магвай был вооружен помидорками, посредством которых и должен был валить супостатов – пакостных летучих мышек, пауков, крыс и кровожадных томатов-убийц. После упокоения некоторых злодеев оставались подарки в виде волшебных кристаллов, которые можно было тратить в появляющемся время от времени магазинчике. Постепенно Гизмо овешивался все более и более мощным оружием, а враги становились напористей и злее. Задачей магвая, понятное дело, было выжить и по возможности убить всех. Игрушка радовала скрупулезным отношением создателей к первоисточнику – так, например, на стенах отдельных уровней висели абстрактные картины, закупленные, как рассказывалось в фильме, руководством компании для того, чтобы помогать работникам сосредоточиться. В том же 1990 году компания Elite Systems издала друую версию игры Gremlins 2:

The New Batch, на сей раз предназначенную для компьютерных платформ. В довольно посредственном платформере мы играли за Билли, зачищающего небоскреб от гремлинов. Нудные прыжки по платформам и закидывание помидорами гремлинов приедались довольно быстро, и проходить эту крайне скучную игру до конца желания не возникало. Отдельного упоминания заслуживает, пожалуй, лишь довольно приятная графика. В 1991 году Hi-Tech Expressions издала для PC разработанную в компании Riedel Software Productions, специализировавшейся на «игроизации» кинофильмов и мультиков, игру Gremlins 2: The New Batch. Мы брали на себя роль Билли, вооружались и отправлялись шнырять по небоскребу, попутно отстреливая гремлинов. Из особенностей игры можно отметить, пожалуй, необычное графическое решение. В остальном же – так себе. Затем на долгие десять лет гремлины были оставлены игроделами в покое, пока в 2001 году не увидел свет разработанный для Game Boy Color платформер Gremlins: Unleashed. Он следовал сю-

жету первого фильма и впервые предоставил игрокам возможность поиграть на стороне гремлинов. Геймеру предстояло выбрать одного из персонажей – Гизмо или Полосатого, вожака монстров, в зависимости от этого менялся ход событий и антураж. При игре за Гизмо нам противостояли преимущественно гремлины, уничтожать которых следовало с помощью подручного инвентаря – лука со стрелами, фотоаппарата и так далее. Если же мы выбирали темную сторону и играли за Полосатого, то самым опасным противником становилась «обстановка» – освещенные места, ямы, падающие предметы. Главным же оружием были лапы. Наконец, в 2002 году DreamCatcher Interactive выпустила для Game Boy Advance игру Gremlins: Stripe vs. Gizmo, в которой, как то ясно из названия, Гизмо вновь предстояло схлестнуться со своим непримиримым врагом Полосатым. Играя за гремлинов, нам предстояло испоганить Рождество и лишить детей праздничных подарков. Гизмо же, напротив, должен был подарить эти от злобных гремлинов спасти и вернуть детям. **С**

**1** В руках у доктора Катетера точная копия плода, из которого вылуплялись инопланетные пришельцы в легендарном фильме «Вторжение похитителей тел» (Invasion of the Body Snatchers, 1956) Дона Зигеля.

**2** Умный гремлин, сгелвавший себе инъекцию «гормона интеллекта».

# Остановите мгновение!



## 23-Й ЭТАП КОНКУРСА

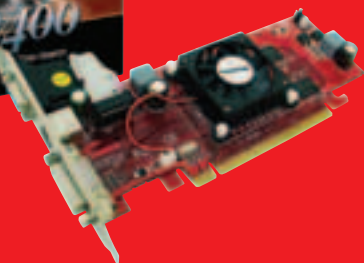
### ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – 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. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. 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 видеовходом).

**В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ**  
**POWERCOLOR HD2400 PRO**  
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/  
MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу  
supershot@gameland.ru  
(или обычному, почтовому)  
до 15 сентября 2007 года.  
Обязательно указывайте в теме:

**конкурс**  
**«Остановите мгновение №23»**



**ПОБЕДИТЕЛЬ 20-ГО ЭТАПА**  
**Константин,**  
stan\_k@mail.ru

**ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO GOLDEN PIG**



На скриншоте изображена Лара Крофт из последней, юбилейной, части Tomb Raider. Как вы уже наверняка заметили, на ней довольно необычное оружие – золотой пробовик и серебряные автоматы узи. Но дело даже не в том, из какого металла они сделаны, а в их характеристиках. Количество патронов в обойме – 64 и 400 соответственно. Убойная сила тоже на порядок увеличилась – ружье «выносит» любого врага с одного выстрела. С таким оружием не страшно пойти даже против целой армии Атлантиды. Чтобы сделать его доступным, нужно пройти все уровни на время. А это ОЧЕНЬ непросто.

**ЭТО**<sup>®</sup>  
ЦЕНТР ЭЛЕКТРОНИКИ



# КОНКУРС «ОДИН ЗА ЧЕТВЕРЫХ»



Компании «Акелла», NVIDIA, сети магазинов «ЭТО» и «Эльдорадо» при поддержке журнала «Страна Игр» проводят конкурс по игре Loki. Сведущие игроки знают, что эту action/RPG, выходящую в конце августа, можно охарактеризовать формулой «4 в 1»: 4 мифологии, 4 героя и, следовательно, 4 истории в единственной игре.

**ОТВЕТЫ  
ПРИНИМАЮТСЯ  
ДО 20 СЕНТЯБРЯ  
2007 ГОДА.**

## Условия конкурса:

А особо внимательные, наверняка, подсчитали, что у конкурса 4 организатора. Участникам конкурса предлагается укрепить магию этой цифры, прибавив к знаковой четверке еще единицу – придумайте пятого героя Loki. Он или она должны во всем отличаться от остальных персонажей: происхождением, «легендой», богами-покровителями, стилем боя и характером. Только помните, что ваш «отпрыск» – пятый герой, но не «пятое колесо в телеге». Подумайте, чья помощь может пригодиться воину-норманну, магу-египтянину, воительнице-гречанке и жрице-ацтеку. Кто окажется на своем месте, попав в такую компанию? Не нужно сочинять фэнтезийных романов и эпических сказаний – хватит в меру яркого описания образа нового героя в нескольких абзацах печатного текста. Помимо главных призов, первые покупатели игры в магазинах «ЭТО» и «Эльдорадо» получают в подарок особые тотемчики. Заполните предложенную справа анкету (отметив в письме номер вопроса и вариант ответа) и отправьте ее вместе с конкурсной работой на ящик [loki\\_5@akella.com](mailto:loki_5@akella.com).

1.Используете ли вы продукцию сети «Эльдорадо»?

- a.Системные блоки
- b.Мониторы
- c.Ноутбуки
- d.Сетевое оборудование

2.Какие три IT online ресурса вы регулярно посещаете?

3.Какие три игровых online ресурса вы регулярно посещаете?

4.Какие три журнала IT тематики вы периодически читаете?

5.Какие три журнала игровой тематики вы периодически читаете?

6.Как часто вы покупаете компьютерные игры?

- a. Несколько раз в неделю
- b. Несколько раз в месяц
- c. Примерно раз в месяц
- d. Реже



### 1-е место

Производительный компьютер от «Эльдорадо»

CPU Intel Q6600, 2Gb RAM, видео 8600 256Mb, HDD 320Gb UDMA ATA 100



### 2-е место

Видеокарта XFX NVIDIA GeForce 8600 GT



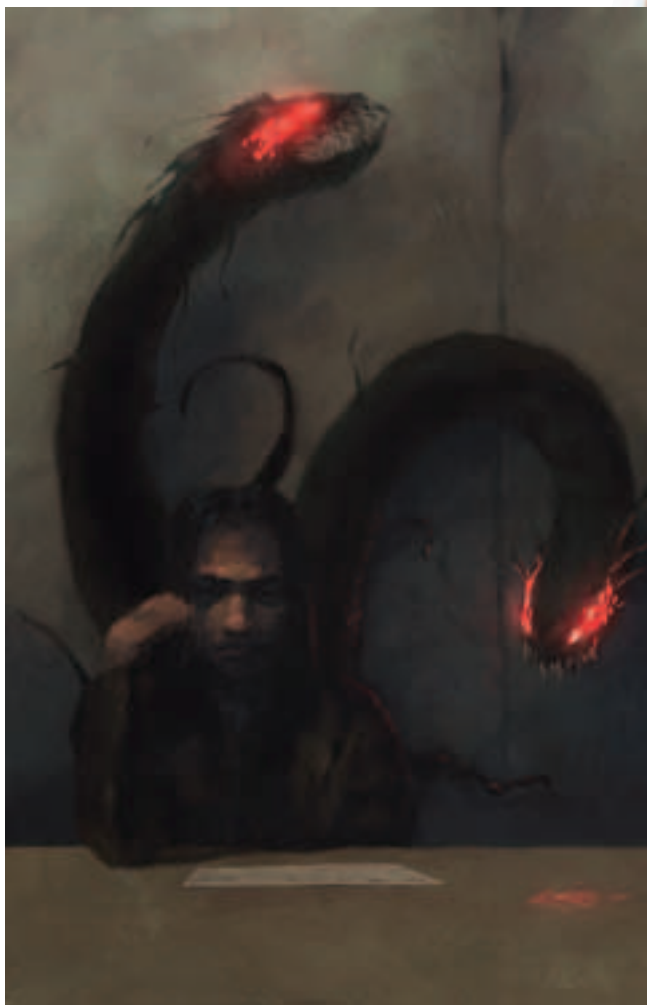
### 3-е место

Материнская плата XFX NVIDIA nForce 650i Ultra

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

## Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



## Получите, распишитесь

Три месяца призовой подписки получает Роман Домбровский за самую впечатляющую дипломную работу. Высший класс!

## Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать нам письма не-нависти и голословно поливать нас грязью. Если вы чем-то недовольны, обязательно ясно укажите причину вашего недовольства (желательно с номером и страницей). Тогда мы примем меры и сделаем журнал лучше. Вместе.

## ПИСЬМО НОМЕРА

Роман Домбровский,  
3dsman@mail.ru

Доброго, уважаемая редакция уважаемого журнала! Вас беспокоит один из победителей новогодних конкурсов. За изображение грустной Хизер, по вашим словам, мне полагаюсь приз – какой-то принтер. Меня факт отсутствия наличия данного приза волновал не очень сильно – лето, диплом, все дела... Но лето уже перевалило за середину, диплом благополучно сдан, а приза все нет. Поэтому не могли бы вы разрешить мои сомнения – я выиграл фотопринтер или фото принтера? Не хотелось бы думать о вас ничего плохого, так что я валю все на отдел выдачи призов (думаю, есть у вас такой) или на почту. А теперь хочется сказать пару слов в продолжение темы выростания из игр, что муссируется у вас в «Обратной связи». Прозвучало мнение, что из игр можно вырасти, через номер поступило опровержение, ну, сами знаете. По себе лично я понял, что на данный момент почти вырос из игр, на них уже просто не хочется тратить время. Интерес угасал постепенно, в этом очень помогла работа над дипломом,

который – вот ирония судьбы! – состоял в создании фирменного стиля сети магазинов видеоигр. Нынешние мои игрушки – 3ds Max, Zbrush, Photoshop, Corel Draw. И знаете, они на порядок интересней! Max очень похож на симулятор бога с расширенными возможностями и переусложненным интерфейсом, в который можно играть до бесконечности (до Maya и Softimage я пока не дорос). И в итоге получаешь не только удовольствие от процесса, но еще и конкретный результат. Но я, конечно, все равно жду всякие «Крузисы», «Халфы» и «Биомалышоки», но в них интересен уже не сам процесс, а количество шейдеров и полигонов в моделях, дизайн уровней и тому подобные глупости. При просмотре ролика приснопамятного Crysis были такие реплики: «О, какой моушен блёр!», «Партиклы в «Гост Риконе 2» обвраливают объекты, а тут интересуются!», «Волнометрик классный, но тени – шадю мапа, когда будут уже в реалтайме нормальные зриа?» Возможно, я вернусь к «обычным» игрушкам, когда мне стукнет 37 (сейчас без трех недель 23) и будет, надеюсь, куча свободного времени.



## SONY ПРОТИВ СОНИНА

Здравствуй, уважаемая редакция. Как-то на страницах «Обратной связи» вы упомянули ведущего передачи про компьютерные игры на одном из российских телеканалов. Отметим его плохо скрываемую неприязнь к стану консольщиков и обозвали, кажется, «тупым уродом». Критику в адрес этого индивидуума я полностью поддерживаю. Тем большее удивление вызывают у меня попытки некоторых сотрудников «СИ» примерить на себя роль этого самого «тупого уroda». В последнее время достаточно сложно открыть новый выпуск

журнала и не наткнуться на критику в адрес Sony. Особо усердствует в этом Игорь Сонин (эх, с такой-то фамилией). Так ли обоснованна эта критика? Вспомните, во время запуска Xbox 360 страницы журнала пестрели высказываниями о недостатках этой системы и ее незавидном будущем. Что ж, время все расставило по местам. Сейчас Xbox 360 – мощная приставка с массой достоинств и хороших игр на все вкусы. Вы ошибались, и это факт. Сегодня вы наступаете на те же грабли. Когда PlayStation 3 еще никто в глаза не видел, вы писали о плюющихся Blu-ray-приводах, заоблачной цене и якобы мало кому

нужной поддержке HDTV-разрешений. Любое действие Sony жестко и язвительно высмеивалось. Доходило до абсурда. Дескать, только PS one хороша; PS2 была продана лишь благодаря хорошей рекламной кампании (да-да, вы это говорили), ну а PS3 – вообще игрушка для богатых и тупиковая ветвь эволюции. PS3 уже с нами. Запущена в России по цене в 22 тысячи рублей. Много это или мало? Во всяком случае, это не дороже, чем Xbox 360 в свое время. А ведь, как это ни банально, за эти деньги мы получаем к интересной и перспективной консоли бытовую Blu-ray-проигрыватель. Только не надо

в сотый раз говорить о необходимости покупать HDTV-телевизор. Вы сами неоднократно признавали, что неплохим выходом из этой ситуации может быть ЖК-монитор, который есть у многих. Да, хороших игр пока мало. Но, во-первых, на вкус и цвет товарищей нет, я не собираюсь впадать в крайности и заниматься бессмысленным сравнением Gears of War и Resistance. Во-вторых, игры все-таки будут. Уверенности в этом придает хотя бы то, как Sony относится к своим детищам. Ведь до сих пор выходят прекрасные игры для PS2, в то время как Microsoft и Nintendo уже забросили свои предыдущие консоли, фактически

## FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.  
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

## Какие особенности у каждой расы в StarCraft 2?

Да те же, что и в первой StarCraft: зерги – хищные и зубастые зверюги под контролем единого разума, протоссы – высокоморальные воины с планеты Аюр, владеющие самыми продвинутыми технологиями, люди – серединка на половинку.

## Как снять скриншот или геймплейное видео с Xbox 360?

Это сложно. Вам будет нужна карта видеозахвата – подключаете к ней консоль и снимаете что хотите: хоть скриншоты, хоть ролики. Проблема в том, что такая карта с поддержкой HDTV стоит несколько тысяч долларов...

## Вышла ли на PC Call of Duty 3? Если нет, то когда?

Нет, не вышла. Эта игра – консольный эксклюзив и, похоже, ее не будут выпускать на персональных компьютерах. А вот Call of Duty 4: Modern Warfare выходит на PC в конце этого года.



**ВСЕМ ПРИВЕТ! СЕГОДНЯШНЕЕ ПИСЬМО НОМЕРА – ОТЛИЧНЫЙ ПРИМЕР ТОГО, КАК ПРИСТРАСТИЕ К ВИДЕОИГРАМ МОЖЕТ ИЗ ХОББИ ПРЕВРАТИТЬСЯ В ПРОФЕССИЮ. ЕСЛИ ЧЕСТНО, КОГДА МЫ ВПЕРВЫЕ УВИДЕЛИ РАБОТУ РОМАНА, МЫ ПОДУМАЛИ, ЧТО ЭТО ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ЗАГРАНИЧНАЯ РЕКЛАМА. ОЧЕНЬ, ОЧЕНЬ КРАСИВО И ГРАМОТНО. И ДАЖЕ ЕСЛИ ТАМ ЧТО-ТО «НЕ ОБЪРАПЛИВАЕТ, А ИНТЕРСЕКТИТСЯ», ТО НЕВООРУЖЕННЫМ ГЛАЗОМ ЭТО ВСЕ РАВНО СОВСЕМ НЕЗАМЕТНО.**

*P.S. С письмом прикрепляю фрагмент своего диплома – рекламные плакаты. Хочется похвастаться.*

*P.P.S. Ну и, конечно, мое письмо никогда не напечатают в журнале. По крайней мере, в ближайшем номере точно. Думаю, он уже ушел в печать.*

**WREN \ \** С призами все проблемы примерно одинаковы. Как правило, на момент объявления конкурса приза у нас нет в редакции. Часто его вообще нет в России, и компания-спонсор предполагает привезти его как раз примерно к тому време-

ни, когда будут подведены итоги. Обычно все нормально, но иногда случаются накладки. Конкретно этот принтер до нас уже доехал, и теперь мы думаем, как отправить его вам в город так, чтобы он не потерялся по дороге. А Хизер прекрасна.

**И. СОНИН \ \** Ха-ха-ха-ха! Заклинание «мое письмо никогда не напечатают в журнале» работает с потрясающей эффективностью. Стоит кому-то произнести эти волшебные слова, и его послание, словно по мановению волшебной палочки, оказывается на страницах журнала. Номер и в самом деле ушел в печать,

но ваше письмо настолько хорошо, что мы отложили его до следующего журнала. Что же до сути дела, то... знаете, Роман, мы с вами очень похожи. Нам всем удалось превратить хобби в увлекательную и любимую работу. Мы тоже уже смотрим на игры с особой точки зрения и сразу подмечаем, что особенного в новинках и почему авторы выбрали именно такой подход. Мою дипломную работу точно не опубликуют на страницах «СИ»; скорее всего, это будет занудное исследование в духе нынешней автоторской колонки. Но я уверен: и мой диплом тоже так или иначе будет связан с видеоиграми.



заставляя поклонников покупать новые системы и игры к ним. А вы еще говорите, что это Sony навязывает нам малополезные технические новшества.

Подвожу итог. Если Игорю Сониному так ненавистна Sony и все, что с ней связано, пусть он даст высказаться и другим. Хотелось бы узнавать почаще, что думают о Sony, PS3 и играх для нее не только Игорь, но и другие сотрудники журнала. Мое письмо длинное и на бумаге. Вы не будете его печатать, но я буду очень признателен, если вы его хотя бы прочитаете.

**Максим Клеменков,**  
г. Хабаровск

**И. СОНИН \ \** С удовольствием выполняю вашу просьбу и передаю слово другим сотрудникам журнала.

**сг \ \** Меня едва ль не в каждом номере принуждают высказываться на эту тему. Надоед вам, есть такая уверенность, хуже горькой редьки и Игоря Сонины вместе взятых. Памятуя о правиле «два раза один обзор не писать», отправляю вас в триста тридцать три предыдущих выпуска «Обратной связи».

**WREN \ \** Когда запускалась PS2, на приставке тоже было мало хороших игр. Но тогда это было нормаль-

но. Одна приличная игра за первый год жизни приставки – и хватит. Но мир изменился, а в Sony это не сразу поняли.

Мы не отдаем предпочтение какой-либо одной из приставок. Мы лишь констатируем простые факты. На Nintendo Wii сейчас есть во что играть. На Xbox 360 есть во что играть. На PS3 – не во что. На Nintendo Wii и Xbox 360 осенью 2007 года выйдет много хороших игр, на PS3 – мало. Но никто не говорит о том, что и в 2008 году такое положение дел сохранится. Безусловно, у PS3 есть потенциал, и так просто Sony никто с рынка не выкинет.

**Правда ли, что эпизоды для GTA4 будут только на Xbox 360? А как же PS3?**

Да, правда. Microsoft заплатила 50 миллионов долларов, чтобы сохранить эксклюзивность дополнительных эпизодов GTA4. Их можно будет скачать на Xbox Live в первой половине 2008 года.

**Напишите абсолютно все, что вы знаете о Prince of Persia 4.**

Да ничего не знаем. Когда в сентябре прошлого года из Ubisoft своровали архив внутренних документов, там была папка Prince of Persia 4, а внутри – несколько рисунков. Вот и всё. Остальное – слухи и домыслы, основанные на этих рисунках.

**Когда выйдет новая часть Gran Turismo?**

Sony обещает, что Gran Turismo 5 Prologue, своеобразная демоверсия Gran Turismo 5, будет опубликована на PlayStation Network до конца этого года. Конечно, скачать ее смогут только обладатели PlayStation 3.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТА



**АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!**

Специальное предложение:

**ТЕЛЕФОН+ИНТЕРНЕТ**  
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,

в Московской 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

**PM Телеком**

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212

# ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 12(237), СТРАНИЦА 100

Мы крайне редко изобретаем игры. Тем приятнее узнать, что это все-таки случилось в 237-м номере на юбилейной сотой странице вы с удивлением узнали об игре Spider-Man Universe. Конечно, имелась в виду Ultimate Spider-Man, но слово не воробей: вылетело и разлетелось тиражом в 80 тысяч экземпляров.



Кто виноват?

Артем «Человек-паук» Шорохов

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес [errors@gameland.ru](mailto:errors@gameland.ru). Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДЕТСТВО ЗАИГРАЛО

ДИСКУССИЯ  
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА  
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ  
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА  
[HTTP://FORUM.  
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

Снова здорово, «СИ»! Снова я пишу, потому что появилась одна интересная мысль. Хотелось бы ее излить перед вашим дружным коллективом, а также, возможно, перед кругом читателей «СИ». Речь сегодня пойдет о... а вот не скажу сразу! Лучше попытайтесь догадаться сами — вы же профи в сфере игр! Представьте себе три ситуации.

1. Многолюдная улица, все куда-то идут по делам. Кто-то спешит, кто-то — не очень. Во дворе одного из прилегающих домов, семилетний мальчик бегаёт с большим автоматом, прыгает, прячется за кустами, и с характерным «Тра-та-та-та!» уничтожает воображаемую «живую силу противника». Причем явно получает большое удовольствие! Что подумают проходящие мимо люди? Большинство — мило улыбнется, вспомнив себя в детстве, верно? «Ах, как молодцы мы были...».

2. Полностью та же обстановка, улица, двор и прочее. Отличное одно — вместо семилетнего мальчика тридцатилетний мужчина. Но точно так же прыгает, веселится и ловит кайф! Он явно не играет с «невидимым» ребенком — просто отрывается сам. Что в данном случае подумает большинство людей? Конечно, кто-то ничего не подумает и пройдет мимо, но большинство? Правильно — «псих»! Ну или, в крайнем случае, «временно впавший в детство».

3. Большой многолюдный компьютерный клуб. За одной из машин сидит такой же тридцатилетний мужчина и на всю катушку, с полной отдачей играет в какой-нибудь Call of Duty. Однозначно, никто не скажет, что он псих или «впавший». Просто геймер! Догадаться, какую мысль я хочу сегодня развить? Взаимосвязь детских игр с компьютерными и консольными. Вот вы, уважаемые читающие это письмо, вспомните себя в детстве. Какая была фантазия! Согласитесь, в детстве любая палка или веточка могла послужить сразу и мечом, и автоматом, и посохом старого мага — это впечатляет! Причем мы все верили в это на сто процентов! «Какая палка?! Ты сто, не видис — это же автомат каласникова!» — кричит любой уважающий себя еще наполовину беззубый, но при этом полностью уверенный в себе пацан. Я пишу, конечно, о себе, но уверен, что многие в этом узнают свое детство. Но это все — прелюдия. А хочу я поговорить конкретно о том, как наши детские игры и фантазии влияют на современные игры. Помнится, давненько у «СИ» была такая реклама: «В таком-то го-

ду выходит столько-то игр. Из них 12 — действительно классные! Какие? Читай в журнале «Страна Игр»!» Ну, двенадцать или больше (меньше?) — вопрос спорный, но то, что даже среди отличных игр есть просто почти идеальные (не говорю «идеальные», потому что в существование подобных не верю) — бесспорно. Пара примеров в развитие темы.

Уже частично затронутая ситуация. Вот кто в детстве не играл в войнушку? Брал автомат и ну бить врагов народа! Вспомните, под настроение такие баталии разворачивались, какие еще ни в одной игре воссоздать не могут — никакого суперкомпьютера не хватит! Игровые аналоги? Call of Duty, Counter-Strike, Battlefield и тому подобное. Командные шутеры — это уже когда с друзьями во дворе «стенка на стенку»! Дальше. У кого в детстве не было солдатиков? Пусть даже не оловянных — у меня, например, были пластмассовые. Это ж какие стратегии разворачивались на полу или столе! Ведь ничто не мешает детскому воображению с легкостью превратить одну фигурку в целый полк. «Казакам» подобные масштабы и не снились! А вот еще пример, уже лично из моего детства. Очень я любил играть в такую игру. Брал «посох» из любой палки, на шею вешал нечто совершенно невообразимое, но мне-то что? Это ж магические амулеты! Расставлял своих солдатиков и отправлялся в увлекательнейшее путешествие в волшебную страну, где мои воины славно громили врага, а я невероятно умело ими командовал и помогал магией. В сущности, я играл в Heroes of Might & Magic задолго до того, как у меня в доме появилась не только эта игра, но и компьютер вообще! Параллели с Prince of Persia, думается, проводить не стоит. Кто из нас в детстве хоть раз не бегал с мечом наперевес, не спал прекрасных принцесс и не сшибал головы с плеч у врагов? А The Sims?! Да это же коктейль из пупсов, Барби и игры в дочки-матери! Помимо всего прочего, у кого из мальчишек (а может, и девчонок?) не было всяких монстров? Сейчас это Человек-паук, вездесущий Бэтмен и про-

чие, а раньше были безымянные фигурки. И вот, тоже приведу личный пример, любил я их собирать в противоборствующие группы по три-четыре «человека» и устраивал перестрелки, строил базы. Что это у нас? Никак Jagged Alliance! Или же с помощью этих фигурок можно было устраивать бойцовские турниры — это уже любой файтинг на выбор.

К чему я все это? Согласитесь, любому взрослому человеку хочется иногда побегать с этим условным автоматом, но стеснение, приличия и нормы морали не позволяют. Причем, даже когда он один и дома, внутренний голос назойливо пищит: «Не взрослое это дело! Ты свое уже отыграл!». А сестя за компьютер или консоль — это выход. Игры всегда были востребованы, с самого их появления. Но за последние пять-десять лет их популярность возросла в разы! А все почему? Потому что с развитием технологий появлялись все новые жанры, которые были похожи на разнообразные игры из детства. Не будем ханжами, условная игра даже с оценкой 0 баллов по версии «СИ» все равно найдет хотя бы одного поклонника. Потому что, как я уже сказал, детская фантазия — безгранична, поэтому даже в такое «убожество» кто-то играл. Причем это вовсе не говорит об умственном развитии ребенка! И напоследок о создателях игр. Это своеобразная гипотеза, и о ней можно спорить, но мне кажется, что такие особенные, «цепляющие» игры создают люди, которые либо частично впали в детство, либо не окончательно «выпали»... Они не боятся переносить идеи своих детских игр в виртуальный мир, и честь им за это и хвала! Ведь большинство людей стесняются рассказывать о таких, казалось бы, безобидных вещах, как то, во что они играли в детстве. Хотя, конечно, не все. Вот я, например, рассказал — медаль мне за смелость! Нет, если серьезно, в этом нет ничего особенного, и такие разработчики, оставшиеся наполовину детьми, вызывают у меня чувство уважения. Они будут создавать игры на основе сюжетов из детства, которые, не сомневаюсь, будут пользоваться особенной популярностью.

# SMS

ОТВЕТ ПИСЬМАМ  
ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ  
ВОПРОСЫ НА НОМЕР  
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Можно ли самостоятельно создать дополнение (отрезок местности, транспорт и т.д.) для GTA: Liberty City Stories на PSP?

Нет, нельзя. Ни одна из игр сериала GTA для PSP не может работать с пользовательскими модификациями. Увы, но они остаются прерогативой обладателей персональных компьютеров.

Выйдет ли следующая часть The Elder Scrolls? Когда? Если да, то можно ли играть ее на PC?

Будут ли новые полноценные дополнения? Разработчики игры, команда Bethesda Softworks, в начале этого года сообщили, что Shivering Isles — первое и последнее дополнение для The Elder Scrolls IV: Oblivion. Новые части игры пока не анонсированы, а демиурги переклочились на создание Fallout 3. Все это наводит на мысль, что в ближай-

шем будущем новой части The Elder Scrolls мы не увидим ни на PC, ни на какой-либо другой платформе.

На каких платформах выйdet Need for Speed Pro Street?

Как водится, на всех возможных. Перечисляем: PC, PlayStation 3, Xbox 360, Nintendo Wii, PlayStation 2, PlayStation Portable, Nintendo DS.

Зачем выпускать обычные диски для PSP, если платиновые намного дешевле.

Дело в том, что все платиновые диски — это бюджетные переиздания хитов. Они появляются в продаже обычно не ранее чем через год после выхода игры.

Когда вы будете выпускать свои номера с HD DVD или Blu-ray?

Когда соответствующие приводы будут у большинства наших читателей. Эти диски нельзя прочитать на обычных плеерах, и сейчас прикладывать их к журналу попросту бессмысленно: посмотреть их содержимое смогут лишь редкие счастливицы.

Очень интересно, почему символом Xbox стал шар? Ведь Xbox переводится как «загадочная коробка».

Во-первых, оригинальный Xbox и был черной загадочной коробкой. Во-вторых, название Xbox было выбрано по аналогии с DirectX — популярным API для Windows. Наконец, когда инженеры Microsoft планировали консоль-наследницу Xbox, они решили сделать форму приставки более округлой и приятной для глаз, а маркетингологи придумали ей

тью! Все на этом. Вот такая была моя мыслишка. До новых встреч!

**Андрей Демин,**  
andreydyomin@rambler.ru

**WREN** \ \ Ничего удивительного здесь нет. Мода на развлечения приходит и уходит, но сами люди почти не меняются. Современные дети играют в Counter-Strike, но и двадцать, и сорок, и сто лет назад их сверстники тоже как-то умудрялись весело проводить время. И если из тех детских игр взять самую суть и перенести на компьютер, то наверняка получится что-то очень интересное.

## БИБЛИЯ И АВТОРЫ

Дорогая редакция! Разрешите наш спор. Дело в том, что мой брат говорит, что ни один из редакторов «Страны Игр» никогда не читал Библию (книгу). Он утверждает, что Библию читать могут только два типа людей: либо психически больные, либо ученые, а так как ни теми, ни другими редакторы «Страны Игр» не являются, то и читать Библию они не могут. Вот такие выводы делает мой брат. Я, в свою очередь, сужу по лексически большим, либо ученые, а так как ни теми, ни другими редакторы «Страны Игр» не являются, то и читать Библию они не могут. Вот такие выводы делает мой брат. Я, в свою очередь, сужу по лексически большим, либо ученые, а так как ни теми, ни другими редакторы «Страны Игр» не являются, то и читать Библию они не могут. Вот такие выводы делает мой брат.

**Владимир Миронов,**  
claimant79@mail.ru

**cg** \ \ Сложно учиться на филфаке и не знать Библию. «Книга книг» — это не просто красивая фраза, но и красивый смысл: в одном только анализе художества без этого знания далеко не уедешь.

**WREN** \ \ Целиком — нет, конечно. Но невозможно считать себя образованным человеком и не иметь хотя бы поверхностного представления о содержании и структуре Библии.

**А. ТРИФОНОВ** \ \ Так получилось, что я Библию не только читал, но и год отучился в духовной семинарии, и говорить на эту тему могу долго.

название Xbox 360. Логично, что символом стал именно шар — ведь его сечение представляет собой круг, то есть, образно выражаясь, угол в 360 градусов. И потом, кто сказал, что шар не может быть коробкой?

### Бурут ли в skate, велосипеды BMX?

Нет, не будет. Как следует из названия, в игре мы увидим только один вид спорта — скейтбординг.

### Что слышно о Grand Raid Offroad? Когда выйдет?

Последние полтора года об игре не слышно ровным счетом ничего. Если что-то вдруг появится, сообщим.

### Один знакомый сказал, что у него есть Gears of War на PS3 и Resistance: Fall of

Впрочем, оставим в стороне вопросы религии. Суть в том, что Библия — немаловажная составляющая мировой культуры, сочетающая в себе множество жанров и смыслов, и любой образованный человек обязан с ней ознакомиться.

**И. СОНИН** \ \ Когда я читал Библию, люди в метро подходили и спрашивали, что же меня подвигло этим заняться (видимо, я не похож на тех, кто обычно читает Библию). Мои литературные пристрастия очень разнообразны, но ни одна из других книг не вызывала такого живого интереса со стороны попутчиков.

## КОЛЫЦО СМЕРТИ

От третьих лиц узнал про Игоря Сонина и его Xbox 360. В связи с этим, без всяких шуток, на полном серьезе выражаю свои соболезнования ему. Игорь, если Вы видите эти слова, или Вам их передадут коллеги, то знайте, что душой я с Вами. Речь идет о поломках консолей вообще, не обязательно об Xbox 360.

В моей геймерской жизни была пара трагических случаев, когда горели консоли. Настоящей трагедией была и остается — поломка Dreamcast, сами посудите — у меня на нее 140 пиратских игр, да и сама консоль была подобного плана. Мне ее хватило всего на 2 года, после чего, сначала разлетелся мотор привода GD-ROM'a, а затем сгорела плата управления. Я тогда настолько расстроился, что целый день лежал на кровати и глупо смотрел в потолок (!). Для меня, смерть консоли, можно сравнить со смертью близкого человека. Именно после этой катастрофы я перешел на лицензированную продукцию. Два года прошло, с тех пор, как человечество шагнуло в эру следующего поколения видеосистем. Но вместе с этим, мы — обычные игроки — оказались в руках монополий, которые в своей конкурентной борьбе, совсем забыли про надежность консолей. Что мешало Microsoft довести до ума архитектуру и систему охлаждения Xbox 360, естественно Sony. В результате — это «на год раньше» обернулось катастрофическими последствиями для обычных игроков. Безусловно, есть такие люди, которые

### Map на PS2. Что вы посоветуете делать в таких случаях?

Без вариантов: подписывать на «Страну Игр». Сначала выяснить, не шутит ли он и в своем ли уме, а потом — подписывать.

### Не вопрос, а хохма. Я погребываю консультантом в магазине, и меня часто спрашивают, не привезли ли еще пятого Resident'a и God of War 3 для PS2.

Судьба продавцов особенно тяжела: на их плечах лежит доля ответственности за игровое просвещение граждан. Если подумать, то они и сами в чем-то игровые журналисты: несут информацию об играх в массы. Так вот: если ты — не тот «знакомый» из прошлой SMS, тогда смело разоблачай домыслы и слухи, товарищи!

готовы покупать Xbox 360 хоть каждый день, однако есть и такие, которые готовы многое сделать, чтобы заработать заветную сумму на белоснежную мечту. Представьте, насколько тяжелой для них будет смерть консоли. Поэтому в адрес Microsoft я мысленно кидаю огромный камень и надеюсь, что Игорь Сонин продолжит писать обзоры на игры для Xbox 360. Ведь на нее выходят отличные игры, ради которых стоит еще раз купить не совсем надежную консоль. С другой стороны, ваша ситуация еще не самая худшая. Вы живете в экономическом центре России, где есть миллион возможностей сдать консоль в гарантийный отдел, или даже купить новую с гарантией на три года. Представьте тех, кто живет, к примеру, в Приморском крае, где гарантия на Xbox 360 всего полгода, а в случае внегарантийной поломки ни одно сервисное агентство не в состоянии обслужить необычный прибор. Заказ через интернет-магазины с учетом доставки обходится на 2000-3000 рублей дороже, как если бы то же самое сделать в Москве. Да и гарантия опять же не превышает полгода. Зато — это лицензированная продукция. Я надеюсь, что Microsoft в ближайшее время уладит проблему «трех красных сегментов» на Ring of Light, представив нормальную архитектуру Xbox 360, и тогда, на нашей улице наступит праздник!

**Real Macintosh,**  
через форум журнала

**WREN** \ \ А моя Dreamcast — американская, из самой первой партии, и до сих пор жива. Недавно играл на ней в коллекционную версию Sonic Adventure 2. Зато первая PlayStation в свое время сломалась капитально, и я так и не нашел времени и денег привести ее в порядок. Пришлось играть на эмуляторах.

**И. СОНИН** \ \ Во-первых, история закончилась хорошо: консоль снова работает. Во-вторых, анонс! В следующем номере я расскажу, как чинил свой Xbox 360, что узнал о поломках консолей и как на это реагируют официальные представители Microsoft. Вся правда — в уникальном журналистском расследовании «Страны».

### Скажите, когда на PS3 выйдет Colin McRae: DiRT и почему позже, чем у других?

DiRT будет опубликована на PS3 в сентябре. Можно предположить, что игра изначально разрабатывалась для PC и Xbox 360, а теперь авторам придется потратить несколько месяцев на адаптацию движка для PS3.

### Splinter Cell: Conviction будет на том же движке, что и прошлые игры серии?

Две прошлые части работали на Unreal Engine 2.5. Для Conviction некоторые элементы Unreal Engine будут использованы вновь, а за игровую физику, анимацию, интеллектуальный интеллект и многие другие вещи, подвергшиеся серьезной переработке, будет отвечать собственный движок LEAD Engine.



Определение победителей по следующим номинациям:

Лучший ведущий  
Лучший аниме-DJ  
Лучшая живая группа  
Лучший сольный исполнитель  
Дебют года

Состязание по следующим категориям:

Лучшая костюм-группа  
Лучший J-Rock коллектив  
Лучшее костюм-дефиле  
Лучшее J-Rock дефиле  
Лучший караоке-исполнитель  
Лучший костюм-настольный

Заявки на участие принимаются по адресу:

stage.cosplay@gmail.com  
stage.karaoke@gmail.com





# Pro Диск E3 edition

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

ДАННЫЙ ДИСК У НАС ПРОХОДИТ ПОД ГРИФОМ «ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ». НЕТ, ВЫ НЕ НАЙДЕТЕ ТРЕТЬЮ СТОРОНУ, НО НЕ НАЙДЕТЕ И РС-ЧАСТИ. В ЭТОТ РАЗ МЫ РЕШИЛИ СОСРЕДОТОЧИТЬ ВСЕ СИЛЫ И ДИСКОВОЕ ПРОСТРАНСТВО НА ТОМ, ЧТОБЫ ДОНЕСТИ ДО ВАС ВЕСТИ С ПРОШЕДШЕЙ E3 ПО МАКСИМУМУ В ФОРМАТЕ ВИДЕОЧАСТИ. А ДОНЕСИТЬ ЕСТЬ ЧТО, УЖ ПОВЕРЬТЕ! В ЭТОМ ГОДУ ВЫСТАВКА ПРЯМО-ТАКИ РАСЦВЕЛА АНОНСАМИ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ХИТОВ ВСЕХ МАСТЕЙ. ТУТ ВАМ И ПРЕЗЕНТАЦИЯ ВСЕМИ ОЖИДАЕМОЙ CRYSIS, И НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД ВЕСЬМА ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ НОВЫЙ NEED FOR SPEED, И ПЕРЕРОЖДЕНИЕ СЕРИИ BURNOUT, И СВЕЖЕНОЕ ВИДЕО ПО RESIDENT EVIL 5 И SOUL CALIBUR IV, И ДЕМОНСТРАЦИЯ НОВЫХ ГАДЖЕТОВ ОТ NINTENDO И SONY, И МНОГО-МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ. А КАК ЖЕ MGS4? НЕ БОЙТЕСЬ, ПЯТНАДЦАТИМИНУТНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ РЕАЛЬНОГО ИГРОВОГО ПРОЦЕССА С КОММЕНТАРИЯМИ САМОГО ХИДЕО «НАШЕ ВСЕ» КОДЗИМЫ ЖДЕТ ВАС.

// АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

НА ВИДЕОЧАСТИ



**10** ВИДЕОПРЕВЬЮ

**25** ВИДЕОФАКТОВ

**1** ВИДЕОДИСК

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



ВИДЕОПРЕВЬЮ  
**S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО**

## ВИДЕОСПЕЦЫ

КТО РАССКАЖЕТ О НОВОЙ ИГРЕ ЛУЧШЕ ТОГО, КТО САМ ЕЕ СДЕЛАЛ? В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ДИСКА МЫ ПРЕДОСТАВЛЯЕМ СЛОВО ИМЕННО ИМ.

### CRYSIS

PC  
ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Времени до выхода Crysis остается все меньше и меньше, но это никому не мешает смотреть все новые и новые ролики и раз за разом восторгаться. В особенности возможность брать куриц на руки и наблюдать в море за крабами. Что?! Зачем им понадобился искусственный интеллект рыб?!



### BURNOUT PARADISE

PS3 XBOX 360  
ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ

Модель повреждений в новой Burnout просто поражает воображение – настолько реалистичного и детализованного уничтожения авто мы еще не видели. Но ведь игра собирается нас потчевать не только красочными авариями. А вот чем именно – расскажет прогюсер Criterion Stuidos.



### WII ZAPPER

Wii  
ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Если кто помнит, Zapper'ом именовался самый первый световой пистолет, для восьмидесятилетней NES. Вот только на этот раз, уже в случае с Wii, дело обстоит несколько иначе. Как именно – узнаете, посмотрев презентацию, – там все более чем подробно рассказано и даже показано.



### PSP LITE

PSP  
ПРЕЗЕНТАЦИЯ

На выставке также была представлена и свежая версия хендхела от Sony; новая PSP весит аж на треть меньше оригинальной! Кроме того, осенью будет запущена линейка тематически раскрашенных консолей. Одну из них публике представил самый известный вуки во Вселенной – Чубакка.



### SUPER MARIO GALAXY

Wii  
ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Было время, когда Марио бегал по земле и прыгал по кирпичным блокам. Теперь ему и целого мира мало. Носится, понимаешь, по всей Вселенной и прыгает с планеты на планету. Это уже не игра про Марио, а «Путеводитель по галактике» какой-то. Что там да как – подробно рассказано и показано.



### NEED FOR SPEED: PROSTREET

PS3 PC XBOX 360  
ПРЕЗЕНТАЦИЯ

От гламурно-тусовочных уличных покатушек на танкомобилях – к серьезным соревнованиям с претензией на реалистичность. Оценить новую часть Need for Speed игрокам со всего света доведется только осенью, а вот восторгаться моделью поврежденных можно уже сейчас.



## Полный список

### ВИДЕОФАКТЫ (25 ШТ.)

#### ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▣ Juiced 2:
- ▣ Hot Import Nights [Xbox 360](#)
- ▣ Blue Dragon [Xbox 360](#)
- ▣ Stuntman Ignition [Xbox 360](#)
- ▣ Army of Two [Xbox 360](#) [PS3](#)
- ▣ Contra 4 [DS](#)
- ▣ Uncharted: Drake's Fortune [PS3](#)
- ▣ God of War: Chains of Olympus [PS3](#)
- ▣ S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо [PC](#)
- ▣ Silent Hill: Origins [PSP](#)
- ▣ LittleBigPlanet [PS3](#)

#### ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▣ The Darkness [Xbox 360](#)
- ▣ Overlord [PC](#)
- ▣ Адреналин 2: Час пик [PC](#)
- ▣ Crush [PSP](#)

#### ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▣ Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots [PS3](#)
- ▣ Rayman Raving Rabbids 2 [Wii](#)
- ▣ Stranglehold [PC](#) [Xbox 360](#) [PS3](#)
- ▣ Devil May Cry 4 [Xbox 360](#) [PS3](#)
- ▣ Resident Evil 5 [Xbox 360](#) [PS3](#)
- ▣ Soul Calibur IV [Xbox 360](#) [PS3](#)

#### БАНЗАЙ:

- ▣ Паприка (трейлер)
- ▣ Full Metal Alchemist – From the Ashes (клип)
- ▣ Ookiku Furikabutte (он-лайн)
- ▣ Base Ball Bear – Dramatic (клип)

#### SPECIAL:

- ▣ Презентация Crysis
- ▣ Интервью с разработчиком Burnout Paradise
- ▣ Презентация Wii Zapper
- ▣ Презентация PSP Lite
- ▣ Презентация Super Mario Galaxy
- ▣ Презентация Need For Speed: ProStreet

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменять содержание диска

## ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

### METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PS3

геймплей

Хидео Кодзима сдержал обещание – вашему вниманию представляется 15-минутная запись прохождения демо с подробными комментариями мэтра.



### DEVIL MAY CRY 4 XBOX 360 PS3

геймплей

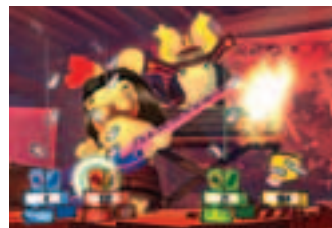
Пускай Нерон и не Данте – кривляться и он умеет не хуже, чем Спарга-младший в отчужестве. А принцип «посмотрим с другой стороны» еще никому не помешал.



### RAYMAN RAVING RABBIDS 2 Wii

геймплей

Зайцы беспощадны. На этот раз пог прицел ушатых маньяков попала классика рока Smoke on the Water группы Deep Purple (мини-игра пародия на Guitar Hero). Ярм! фанатам – запастись валиололом.



### RESIDENT EVIL 5 XBOX 360 PS3

трейлер

Оказывается, хитрецы из Capcom разбили трейлер новой «Обители зла» на две части. Перед вами – небольшой, но крайне динамичный повесок к ролику, опубликованному на прошлом диске.



### STRANGLEHOLD PC XBOX 360 PS3

геймплей

Об этой игре мы уже говорили столько, что повторяться не хочется. Просто смотрите свежайшие геймплейные ролики. Круто сваренный инспектор Текила опять красиво и шумно всех убьет.



### SOUL CALIBUR IV XBOX 360 PS3

трейлер

Герои клинка, веера и боевого обруча возвращаются! По ролику судить об игре, конечно, невозможно, но все-таки нам показывают геймплей, пускай и заранее срежиссированный.



## ВИДЕОПРЕВЬЮ

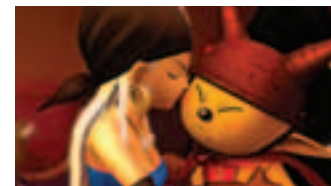
### LITTLEBIGPLANET PS3

Маленькобольшая Планета продолжает завоевывать нас. Вслед за безумной геймплейной бегом и редактором персонажей нам продемонстрировали и редактор самих уровней. Результат? Любовь во гроба и новое превью!



### BLUE DRAGON XBOX 360

На момент, когда вы будете читать эти строки, Blue Dragon должна будет уже появиться в продаже, но на этот раз мы не увернулись и решили погелиться с вами впечатлениями от демоверсии игры.



### CONTRA 4 DS

Кажется, разработчики новой «Контры» решили собрать все самое лучшее, что было в прошлых сериях на NES и SNES. Что и говорить – результат завораживает. Нон-стоп экшен в лучших традициях прошлого века. Нет, даже еще лучше.



## ВИДЕООБОЗОРЫ

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

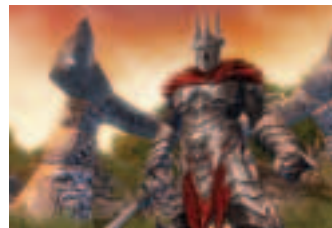
### THE DARKNESS XBOX 360

Любите бить лампочки в погъездах? Любите набирать телефонные номера и молчать в трубку? Любите пакостить роуственникам? Эта игра – про вас!



### OVERLORD PC

Нравится беспричинно гадить людям? Поджигать пшеницу весело? Мимо тещино дома вам без шуток не гуляется? И эта игра тоже про вас.



### АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК PC

Нравится подрезать всех и каждого? Считаете, что все прочие водители козлы? ГИБДД'шники совсем обгадели? Ага, про вас.



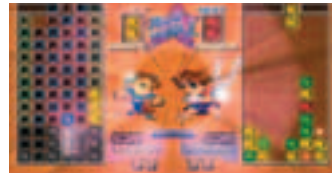
## ВИДЕОФАКТЫ

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

### PERSONA 3 PS2



### SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO HD REMIX PC XBOX 360 PS3



### STAR WARS: FORCE UNLEASHED PC XBOX 360



Viva Pinata: Party Animals Xbox 360 • Unreal Tournament III Xbox 360 PC PS3 • The Club Xbox 360 PS3 PC • Castlevania: The Dracula X Chronicles PSP • Company of Heroes: Opposing Fronts PC • Crisis PC • de Blob PC Wii DS • Dementium: The Ward DS • Devil May Cry 4 Xbox 360 PS3 PC • echochrome PSP • Everyday Shooter PC PS3 • Fatal Inertia Xbox 360 PS3 • Fracture Xbox 360 PS3 • Jagged Alliance 3 PC • Kane & Lynch: Dead Men PC Xbox 360 PS3 • Mario & Sonic at the Olympic Games Wii DS • Mercenaries 2: World in Flames Xbox 360 PS3 PC • Persona 3 PS2 • Soul Calibur Legends Wii • Star Wars: Force Unleashed Xbox 360 PS3 • Stranglehold Xbox 360 PS3 PC • Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix Xbox 360 PS3 PC • Virtua Fighter 5 Xbox 360 • Turning Point: Fall of Liberty Xbox 360 PS3 • The Simpsons Game Xbox 360 PS3

## БАНЗАЙ

### FULLMETAL ALCHEMIST – FROM THE ASHES

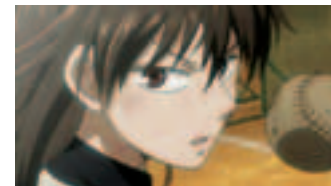
КЛИП

Мы соскучились по Fullmetal Alchemist и в ожидании российского издания «Стального алхимика» перебиваемся любительскими видеоклипами.



### OOKIKU FURIKABUTTE ОПЕНИНГ

Опенинг бейсбольного сериала Ookiku Furikabutte и официальный музыкальный клип на звучащую в нем песню – в повесок.





## Warriors of the Lost Empire

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 14 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА



Известная в Японии как Lost Regnum, Warriors of the Lost Empire – фэнтезийная action-RPG, в которой игрокам предстоит исследовать таинственный заброшенный город. Как обычно, на выбор будет предоставлено несколько классов персонажей, и в сражениях с ордами врагов герои будут набирать силушки. Обещаются разнообразные комбо, полторы сотни видов оружия, десяток подземелий с крутыми боссами и возможность кооперативного прохождения игры по локальному Wi-Fi соединению.



## My Word Coach

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 4 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



## Monster Hunter Freedom 2

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 31 АВГУСТА 2007 ГОДА

## График выхода лучших игр на ближайшие четыре недели

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



### PC

✓	24.08	BioShock	2K Games	Европа
	24.08	Limbo of the Lost	G2 Games	Европа
	24.08	Loki	Focus Home	Европа
	28.08	Panzer Killer	Strategy First	США
	28.08	Sam and Max: Season I	Adventure Company	США
	31.08	Guild Wars: Eye of the North	NCSOFT	Европа
	31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
✓	31.08	Medieval II: Total War Kingdoms	Sega	Европа
	31.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Европа
	31.08	Two Worlds	SouthPeak	Европа
	01.09	Escape from Paradise City	93 Games Studio	Европа
✓	03.09	BlackSite: Area 51	Midway	США
✓	04.09	FlatOut: Ultimate Carnage	Empire	США
✓	07.09	Stranglehold	Midway	Европа
	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
	11.09	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Европа
✓	14.09	Crysis	Electronic Arts	Европа
✓	14.09	The Witcher	Atari	Европа

### PLAYSTATION 2

	24.08	SingStar '90s	SCEE	Европа
✓	28.08	Growlanser: Heritage of War (Special Edition)	Atlus	США
✓	28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США
	31.08	Stuntman Ignition	THQ	Европа
	31.08	Super Trucks Racing 2	XS Games	США
	03.09	NHL 2K8	Take Two	США
	04.09	Naruto: Uzumaki Chronicles 2	Namco Bandai	США
	04.09	NBA 08	SCEA	США
✓	07.09	Rogue Galaxy	SCEE	Европа
	10.09	.hack//G.U. vol. 3//Redemption	Namco Bandai	США
	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
	11.09	Soul Nomad & the World Eaters	NIS America	США
✓	14.09	Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square Enix	Европа

### PLAYSTATION 3

	24.08	SingStar	SCEE	Европа
✓	24.08	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
✓	28.08	Dynasty Warriors: GUNDAM	Namco Bandai	США
	28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США
	31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
	31.08	Stuntman Ignition	THQ	Европа
	03.09	NHL 2K8	Take Two	США
✓	04.09	DiRT	Codemasters	США
	04.09	NBA 08	SCEA	США
✓	07.09	Stranglehold	Midway	Европа
	11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
	18.09	skate	Electronic Arts	США

### Wii

	20.08	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	США
	27.08	Carnival Games	Global Star	США
✓	27.08	Metroid Prime 3: Corruption	Nintendo	США
	28.08	Cosmic Family	Ubisoft	США
✓	28.08	Space Station Tycoon	Namco Bandai	США
✓	28.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	США



## Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 31 АВГУСТА 2007 ГОДА

31.08	Boogie	Electronic Arts	Европа
31.08	Impossible Mission	Play It!	Европа
31.08	Tamagotchi Party On!	Namco Bandai	Европа
04.09	Dewy's Adventure	Konami	США
04.09	My World Coach	Ubisoft	США
07.09	Alien Syndrome	Sega	Европа
14.09	Super Paper Mario	Nintendo	Европа

### XBOX 360

24.08	BioShock	2K Games	Европа
24.08	Blue Dragon	Microsoft	Европа
28.08	Dynasty Warriors: GUNDAM	Namco Bandai	США
31.08	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Европа
31.08	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
31.08	skate	Electronic Arts	Европа
31.08	Stuntman Ignition	THQ	Европа
31.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Европа
31.08	Two Worlds	SouthPeak	Европа
03.09	BlackSite: Area 51	Midway	США
03.09	NHL 2K8	Take Two	США
07.09	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	Ubisoft	Европа
07.09	Stranglehold	Midway	Европа
11.09	NHL 08	Electronic Arts	США
14.09	Fatal Inertia	Koei	Европа

### NINTENDO DS

24.08	B-17: Fortress in the Sky	DSI Games	Европа
24.08	Glory Days 2	Lexicon	Европа
31.08	Dragon Ball Z: Goku Densetsu	Namco Bandai	Европа
31.08	Dynasty Warriors: Fighters Battle DS	Koei	Европа
31.08	Genius	Dreamcatcher	Европа
31.08	Impossible Mission	Play It!	Европа
31.08	Tiger Woods PGA Tour 08	Electronic Arts	Европа
31.08	Worms: Open Warfare 2	THQ	Европа
04.09	Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations	Capcom	США
05.09	MySims	Electronic Arts	США
07.09	Race Driver: Create & Race	Codemasters	Европа
10.09	DK Jungle Climber	Nintendo	США
14.09	Freshly Picked – Tingle's Rosy Rupeeland	Nintendo	Европа
14.09	Heroes of Mana	Square Enix	Европа
14.09	Pet Alien	Game Factory	Европа

### PSP

21.08	Dragoneer's Aria	NIS America	США
21.08	Jeanne d'Arc	SCEA	США
24.08	Impossible Mission	Play It!	Европа
24.08	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	Европа
24.08	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Ubisoft	Европа
28.08	Dead Head Fred	D3	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	Worms: Open Warfare 2	THQ	Европа
07.09	Alien Syndrome	Sega	Европа
07.09	Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Европа
07.09	Freak Out – Extreme Freeride	JoWood	Европа
14.09	Warriors of the Lost Empire	Mercury Games	Европа



## Escape from Paradise City

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: 1 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА



Действие RPG Escape from Paradise City от датской студии Sirius Games разворачивается в современном мире. Три героя, чьи истории рассказываются на протяжении 16 глав, вступают в уличные баньи, чтобы собрать досье на некую преступную организацию. Персонажи выполняют задания, получая опыт и новые способности, а также захватывают районы города. Одни районы приносят деньги, другие – оружие, третьи обеспечивают полицейское прикрытие.



## Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

ПЛАТФОРМА: PS3, PSP | КОГДА: 24 АВГУСТА 2007 ГОДА



## DK Jungle Climber

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 10 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

**В СЛЕДУЮЩЕМ****НОМЕРЕ****В прогаже с 5 сентября**

Завоевание США – что может быть приятнее для экс-советского гражданина? В новой стратегии от Massive, впрочем, нам придется защищать родную Вашингтонщину от «красной угрозы». Зато за Советскую Армию можно сыграть в мультиплеере, который составляет немаловажную, если не сказать больше, часть проекта. Огня из главных RTS этого года – пог нашим беспристрастным взором.

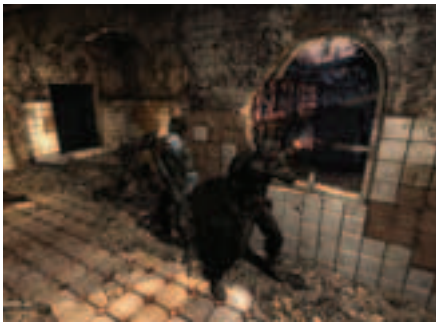
**World in Conflict**



**ИНТЕРВЬЮ**

**S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY**

Приквел к ставшему легендарной при жизни шутеру расскажет о событиях, предшествующих оригинальной игре.



**СПЕЦ**

**MAJESCO**

Из грязи в князи и обратно – история взлета и падения одного издательства.



**СПЕЦ**

**ГЕРОИ РОССИЙСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ**

Их мало, и знают их не так, как Сига Мейера и Миямото, но, тем не менее, личности это тоже весьма незаурядные.



**ОБЗОР**

**DEAD REEFS**

Мистический детектив в викторианском стиле.



**ОБЗОР**

**SID MEIER'S CIVILIZATION 4: BEYOND THE SWORD**

Очередное дополнение к нетленной пошаговой стратегии.



**ОБЗОР**

**7.62**

Лихой тактический боевик о войне в банановой республике.



**В РАЗРАБОТКЕ**

**LOST ODYSSEY (XBOX 360)**

Жизнь после Blue Dragon: новая RPG от Сакагути.



**ОБЗОР**

**FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE (XBOX 360, PC)**

Встречаются как-то две консервные банки...



**ИНТЕРВЬЮ**

**ДЭВИД РИВЗ**

Лицом к лицу с президентом европейского отделения Sony.



**ОБЗОР**

**ПРОЕКТ SYLPHED (XBOX 360)**

Как японцы в «Звездные войны» играют.



**ОБЗОР**

**ELEDEES (WII)**

Караул! Покемоны в тостере!



**СПЕЦ**

**ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ XBOX 360**

Красный «круг смерти» – что это такое и как это чинят.





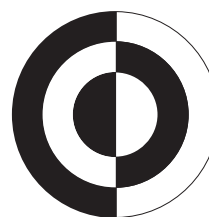
## Все игры на одном сайте

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.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерсапис 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anzuz an Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онилбэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra II: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Параграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

Высокий уровень контрастности достигается за счет новейшей технологии **Digital Fine Contrast**



**2000:1**

**Digital  
Fine  
Contrast**

## Во Власти Качества

Высокий контраст

ЖК - монитор LG FLATRON L1960TQ



**Dina Victoria**

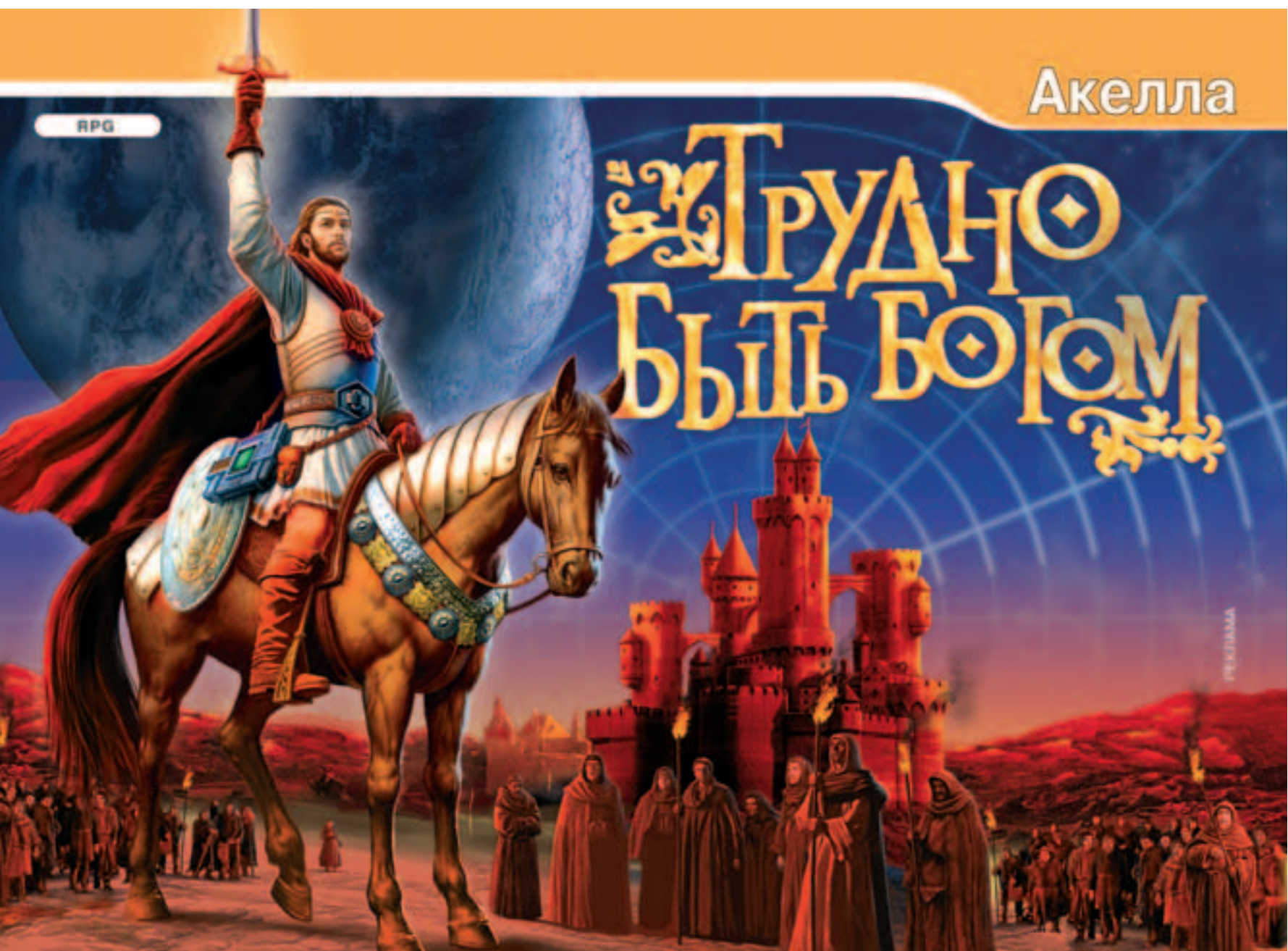
(495) 681-20-70, www.dvcomp.ru

**МОСКВА:** Pronet Group (495) 789-38-46, Неоторг (495) 223-23-23, розничная сеть Polaris (495) 363-93-33, Ф-Центр (495) 472-64-01, NT Computers (495) 363-93-33, Техносила (495) 777-87-77, Компания Кит (495) 777-66-55, Flake (495) 236-99-25, АБ-групп (495) 745-51-75, Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90, ISM (495) 718-40-20, Никс (495) 974-33-33, ОЛДИ (495) 105-07-00, USN Computers (495) 221-72-97, Старт-Мастер (495) 935-38-52, Акситек (495) 784-72-24, Эльдорадо (495) 500-00-00, Киберэлектроника (495) 504-25-31, Дилайн (495) 969-22-22, Ultra Computers (495) 775-75-66, Алмер (495) 101-39-25, Микросет (495) 924-27-47, Гипермаркет Санрайз Про (495) 542-80-70, ДЕЛ (495) 250-44-66, Ланит (495) 967-66-84, ООО Vega (495) 784-72-35, ГЕЛИОС КОМПЬЮТЕР (495) 785-03-76, Бит и Байт (495) 788-37-57. **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** ДВМ-Нева (812) 325-11-05. **НИЖНЕВАРТОВСК:** Ланкорд (3466) 61-22-22. **ПЕРМЬ:** Гаском (342) 237-19-33. **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** АйТиОн (8312) 63-01-53. **ТЮМЕНЬ:** Инэкс-Техника (3452) 39-00-36, Торговый дом "Весы" (3452) 75-00-00. **КРАСНОДАР:** Иманго-Краснодар (861) 255-15-52. **НОВОСИБИРСК:** Квеста (383) 333-24-07, Арсиситек (383) 221-16-89, НЭТА (383) 218-22-18. **БАРНАУЛ:** Компьютер Трейд (3852) 66-69-00. **ЭЛЕКТРОСТАЛЬ:** Домотехника (257) 21488. **ИРКУТСК:** Комтек (3952) 25-83-38, Билайн (3952) 24-00-24. **КРАСНОЯРСК:** Альдо (3912) 21-11-45, Старком (3912) 62-33-99, Аверс (3912) 56-05-61. **ЛИПЕЦК:** Регард Тур (0742) 48-45-73. **ВОРОНЕЖ:** Сани (0732) 54-00-00, Рет (0732) 77-93-39. **ТОМСК:** Стек (3822) 55-71-43. **РЯЗАНЬ:** ДВК (0912) 90-00-00. **ЯРОСЛАВЛЬ:** Фронтекс (4852) 72-38-49. **ОМСК:** Технопарк (3812) 57-93-19, Лик-2000 (3812) 22-97-00. **АЛМЕТЬЕВСК:** Компьютерный мир (8553) 25-98-48. **ВОРОНЕЖ:** РИАН (4732) 51-24-12. **ЛАБИТНАНГИ:** КЦ Ямал (34992) 51-777. **ИЖЕВСК:** ЭЛМИ (3412) 50-50-50, Корпорация «Центр» (3412) 43 88 08. **СЫЗРАНЬ:** ООО "фирма Такт" (8464) 98-34-34. **ЕКАТЕРЕНБУРГ:** Трилайн (343) 378-70-70. **БЛАГОВЕЩЕНСК:** А-Эл-Джи Софт (4162) 31-70-14. **КИРОВ:** Портал (8332) 38-20-60. **ТАГАНРОГ:** Иманго (8634) 315-628. **ГОМЕЛЬ:** Компьютер Маркет +375 (232) 48-10-48.

Акелла

RPG

# ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ



РЕКЛАМА

## КНИГА КОНЧИЛАСЬ – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



- 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

ПРИМИ УЧАСТИЕ В УНИКАЛЬНОЙ ВЕРОСИМНОЙ  
ВСТРЕЧЕ ОТ КОМПАНИИ «АКЕЛЛА» И  
КОРПОРАЦИИ MSI. НЕВЕРоятное количество  
призов – ПРОСТО СЛОЖНО НЕ ВЫИГРАТЬ!  
Информация на сайте  
WWW.AKELLA.COM • WWW.PLATINABLE.RU



www.akella.com



© 2007 ООО "Акелла". © 2007 "Guru" hard-riding games  
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное финансирование при участии  
 Тел. издательства: (495) 262-4612 E-mail: izdatel@akella.com. Сайт 2-й очереди: www.sodanet.ru.  
 Отдел продаж: Москва, (495) 262-46-14, info@akella.com; Санкт-Петербург, (812) 252-49-88, akella@akella.ru.  
 Распространитель: Дина, (812) 250-73-62, info@akella.com; Санкт-Петербург, (812) 227-74-66, akella@akella.com.  
 Екатеринбург, (343) 237-34-62, akella@akella.ru.  
 Представитель на Украине: "Мир игр" (MIG) www.migr.com.ua.  
 Владельцы ООО "Платинэбл" и Санкт-Петербург (для графического дизайна) и ООО "Акелла"  
 (для дизайна) Санкт-Петербург, ул. Мясницкая, д. 17, телефон: (812) 252-49-88.



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

FALLOUT 3 | TABULA RASA | MYSIMS | BEAUTIFUL KATAMARI | WORLDSHIFT | THE DARKNESS | CRUSH | OVERLORD | ODIN SPHERE

16#241 | АБТУСТ | 2007



# THE DARKNESS



SIA  
VES  
TRU



СТРАНА  
ИГР



СТРАНА  
ИГР

# CRYISIS



CRYTEK

