

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Army of Two, S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, «Агрессия», Escape from Paradise City, Cannon Fodder, Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, Star War Battlefront: Renegade Squadron, Universe at War: Earth Assault, Lost Odyssey, Killzone 2, F.E.A.R.: Perseus Mandate, Campus, NBA Live 08

ОБЗОРЫ:

World in Conflict, Prince of Persia: Rival Swords, Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, Dead 'n' Furious, Forza Motorsport 2, Eldeeds, Civilization IV: Beyond the Sword, Dead Reefs, 7.62, Flatout: Ultimate Carnage, Diddy Kong Racing, Pharaoh, The Sims, The Longest Journey

17#242

СЕНТЯБРЬ | 2007

(game)land
hi-fun media



publishing for enthusiasts

Жизнь и смерть Xbox 360

СПЕЦ

КТО ПОЧИНИТ ВАШУ КОНСОЛЬ?

В РАЗРАБОТКЕ

Universe at War: Earth Assault

ИНТЕРВЬЮ

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

ОБОЗР

Forza Motorsport 2

В РАЗРАБОТКЕ

Lost Odyssey

В РАЗРАБОТКЕ

Killzone 2

ТЕМА НОМЕРА

World in Conflict

КРАСНОЕ ЗНАМЯ НАД КАПИТОЛИЕМ

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

L

RPG

ЖИ



**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 воитель. 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!

РЕКЛАМА



ЭТО Mantel Настройка ЗВОРАДО

© 2006 ООО "Акепла". С. Петербург. Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии, Азии и Южной Америки принадлежат. Тех. поддержка: (495) 353-4612. E-mail: akapla@akapla.com. ИТ-поддержка: www.akapla.ru. Отдел продаж: Москва, (495) 353-46-14, info@akapla.com. Санкт-Петербург: (812) 252-49-65, akapla@akapla.com. Ростов-на-Дону, (863) 256-78-42, akapla@akapla.com. Новосибирск, (383) 227-74-64, akapla@akapla.com. Екатеринбург: (343) 267-24-42, akapla@akapla.ru. Представитель на Украине: "Мультигем" - www.multygame.com.ua. Физлиц ООО "Толет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акепла") Санкт-Петербург, ул. Машала Горюнова, д.37, телефон: (812) 353-48-44.



Акепла

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

СЕНТЯБРЬ
#17(242)
2007

Всем привет!

История любит совпадения. Ровно два года назад я начал работать в «Стране Игр», и как раз в 17(194) номере написал обзор «Бригады E5: Новый альянс». А сейчас читайте о ее продолжении – тактической стратегии «7.62». Кроме того, как обычно, в конце августа мы готовимся к поездке на Games Convention. После смены формата E3 Лейпцигская Ярмарка стала крупнейшей западной игровой выставкой, обещаны и эксклюзивные анонсы для PC и консолей – о них и о самом мероприятии мы обязательно поведем вам в ближайших номерах.

Летний «мертвый сезон» закончился, и в сентябре начинается пора громких релизов, продолжающаяся до самого Рождества. Этой осенью нас ждет весьма внушительная подборка игровых блокбастеров, часть которых выходит уже вот-вот. Первая ласточка – World in Conflict, RTS от создателей Ground Control, красуется на обложке этого номера, в следующем будут Halo 3, Bioshock, Stranglehold... И это только начало: ближе к Новому году хитов будет выходить все больше, не считая проектов калибром поменьше – ведь, скажем, дополнения к Neverwinter Nights 2 и Medieval 2: Total War принесут такое же удовольствие, как и новые игры. А мы в свою очередь непременно обо всем напишем, не забывая и о специальных материалах – не пропустите в этом номере крайне злободневную статью про поломки Xbox 360.

Александр Трифионов, зам. главного редактора



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 Трифионов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@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 Левوشина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

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

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
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:	strana@gameland.ru

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

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

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



В НОМЕРЕ

World in Conflict напоминает бескомпромиссный суперкар – красиво и ни грамма лишнего жира: все подчинено единой цели. Никакой экономики, строительства и апгрейдов. «Ожидание смерти пообно» – это про World in Conflict. Как и в Battlefield 2, игрок может присоединиться к батальи в любой момент. Боевая техника и люди валяются с неба по спецзаказу и сразу вступают в бой. Потеря личного состава и танков, пусть даже в разрушительном ядерном вихре – способны лишь на время отложить, но не остановить полностью коварные захватнические планы.

18

World in Conflict

ГУДБАЙ, АМЕРИКА

ESCAPE FROM PARADISE CITY ELEDEES



РАЗБОРКИ
НА УЛИЦАХ
БОЛЬШОГО
ГОРОДА.

ДОМОВЫЕ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ
ХРАНЯТ ТАИНУ
ВОЗНИКНОВЕНИЯ
ЭЛЕКТРИЧЕСТВА.

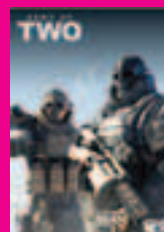


34

114

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: ARMY OF TWO И GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX
НАКЛЕЙКА: CANNON FODDER



НОВОСТИ

Юбилей сериала Metal Gear	10
DS снова всех удивляет	10
Пробуждение id Software	11
Цена на Xbox 360 снижена	14
«Страна Игр» на выставке GameX	15
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

World in Conflict	18
-------------------	----

Игры в разработке

ХИТ?!	
Army of Two	26

ДЕМОТЕСТ

Агрессия	32
Escape from Paradise city	34

В РАЗРАБОТКЕ

NBA Live 08	36
Campus	38
Cannon Fodder	40
Star War Battlefront: Renegade Squadron	42
Universe at War: Earth Assault	44
Lost Odyssey	46
Killzone 2	48
F.E.A.R.: Perseus Mandate	50
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	62

ИНТЕРВЬЮ

S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	54
---------------------------	----

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	60
------------------------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	72
Слово команды	73

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

Гостевая колонка (Николай Третьяков)	94
Авторская колонка (Зонт)	96

ИНТЕРВЬЮ

Дмитрий Яценев (GSC)	56
Один год русскому EverQuest II	58
Дэвид Ривз (SCEE)	96

СПЕЦ

Majesco	78
Жизнь и смерть Xbox 360	86
Герои российской игровой индустрии	94

Обзоры игр

ХИТ!

Forza Motorsport 2	100
Кросс-обзор	104
7.62	106

ОБЗОР

Civilization IV: Beyond the Sword	110
Dead 'n' Furious	112
Eledees	114
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	116
Prince of Persia: Rival Swords	117
Dead Reefs	118
Flatout: Ultimate Carnage	120

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	124
-------------------	-----

РЕПОРТАЖ

WCG 2007 Russian Preliminary	126
------------------------------	-----

АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	130
----------------------------------	-----

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	132
Новости Сети	134

МАСТЕР-КЛАСС

Игра для Xbox 360 своими руками, урок 6	140
---	-----

ЖЕЛЕЗО

Новости	144
Большой тест: блоки питания	146
Мини-тест: Cooler Master CoolViva Z1	150
Мини-тест: Sapphire Radeon HD2400 XT	151
Мат. часть: Влияние антивируса на быстродействие системы	152

РЕТРО

Артефакт номера	154
Ретроконкурс	155
The Sims	156
The Longest Journey	157
Diddy Kong Racing	158
Pharaoh	158

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Bookshelf	160
Widescreen	162
Банзай!	164
Кросс-формат: Чудовище Виктора Франкенштейна	170

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Остановите мгновенье!»	176
Обратная связь	178
Подробное содержание дискового приложения	182
Даты выхода игр на ближайший месяц	188
Анонс следующего номера	190

ИЗДАТЕЛЬСТВО MAJESCO

СПЕЦ

О ТОМ, КАК ОДНО БЮДЖЕТНОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО РЕШИЛО ПОСЯГНУТЬ НА ААА-ВЕРШИНЫ.



78

ЖИЗНЬ И СМЕРТЬ ХВОХ 360

СПЕЦ

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ВАША КОНСОЛЬ СПЛОМАЛАСЬ?



86

ЧУДОВИЩЕ ВИКТОРА ФРАНКЕНШТЕЙНА

КРОСС-ФОРМАТ

МОНСТРЫ ТОЖЕ ПЛАЧУТ.



170

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Ангелла»	2 обл.	Asus	75	Gamepost	129,143,149
Dina Victoria	3 обл.	«Ангелла»	57,18,11,21	«Хилиган»	161
«Бумажка»	4 обл.	Soft Club	37,43,45,47	Журнал Game Developer	137
Blade	49	«Бука»	51,113,119	РМ-телеком	179
Samsung	31,39	«С»	61,63,65,67,69,71	Ред. подписка	159
«Лидит»	77	«Руссобит-М»	75,99,105	GameLand.ru	192
Nival	23	GameX	122-123	Mail.ru	187
Sven	15	MTV	139	«ИГ»	177
HP	9,41	Netland	167	«Настроение»	181



ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

FORZA MOTORSPORT 2

ХИТ!

ЕСЛИ У ВАС НЕТ МАШИНЫ, ЕЕ НЕ УГОНИТ БАНДИТ...



100

7.62

ХИТ!

ПОДВИГИ ВО ИМЯ РЕВОЛЮЦИИ ЗА ЗВОНКУЮ МОНЕТУ.



106

ARMY OF TWO

ХИТ!?

ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН. ДВОЕ В ПОЛЕ – АРМИЯ!



26

PC

7.62	106
Barbie: Принцесса и нищенка	125
Campus	38
Civilization IV: Beyond the Sword	110
Colin McRae: DiRT	124
Crime Life. Уличные войны	124
Crysis	11
Dead Reefs	118
Escape from Paradise city	34
F.E.A.R.: Perseus Mandate	50
Flatout: Ultimate Carnage	120
Hospital Tycoon	124
NBA Live 08	36
Quake III Arena	10
Rage	11
S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	54
The Scourge Project	12
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	10
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	116
Universe at War: Earth Assault	44
World in Conflict	18
Агрессия	32
Прогулки верхом	125
Тайна Острова сокровищ	125

PS2

NBA Live 08	36
-------------	----

PS3

Army of Two	26
Eye of Judgment	12
Grand Theft Auto IV	12
Killzone 2	48
NBA Live 08	36
Rage	11
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	52
The Scourge Project	12

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

ОБЗОР

АВТОБЕСПРЕДЕЛОМ ПО БЕЗДОРОЖЬЮ!



120

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	116
Unreal Tournament 3	10

PSP

Cannon Fodder	40
NBA Live 08	36
Star War Battlefront: Renegade Squadron	42

DS

Cooking Mama 2	12
Dead 'n' Furious	112
Doodle Hex	12
Quake III Arena	10

Wii

Cooking Mama 2	12
Eledees	114
NBA Live 08	36
Prince of Persia: Rival Swords	117
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	116
Victorious Boxers: Revolution	10

XBOX 360

Army of Two	26
F.E.A.R.: Perseus Mandate	50
Flatout: Ultimate Carnage	120
Forza Motorsport 2	100
Grand Theft Auto IV	12
Lost Odyssey	46
NBA Live 08	36
Rage	11
The Scourge Project	12
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	10
Universe at War: Earth Assault	44
World in Conflict	18

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



РЕКЛАМА

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

www.akella.com



Мир

Мастер

ХИТ ZONA

© 2017 ООО "Акелла". Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Все остальные интеллектуальные права принадлежат их законным владельцам. Поддержка: (495) 363-8102. E-mail: akella@akella.com. Адрес: г. Москва, г. Ленинградская обл., г. Санкт-Петербург, (812) 252-49-43, akella@akella.com. Адрес: г. Ростов-на-Дону, (863) 256-19-42, akella@akella.com. Адрес: г. Новосибирск, (383) 227-14-44, akella@akella.com. Екатеринбург: (383) 227-14-43, akella@akella.com. Представитель на Украине: "Фулкрафт", www.akella.com.ua. Филиал ООО "Фулкрафт" в Санкт-Петербурге: (812) 252-49-43, akella@akella.com. Представитель в Казахстане: "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.17, телефон: (812) 252-49-43.



Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

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

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

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

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

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

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports and strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, 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 другого, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

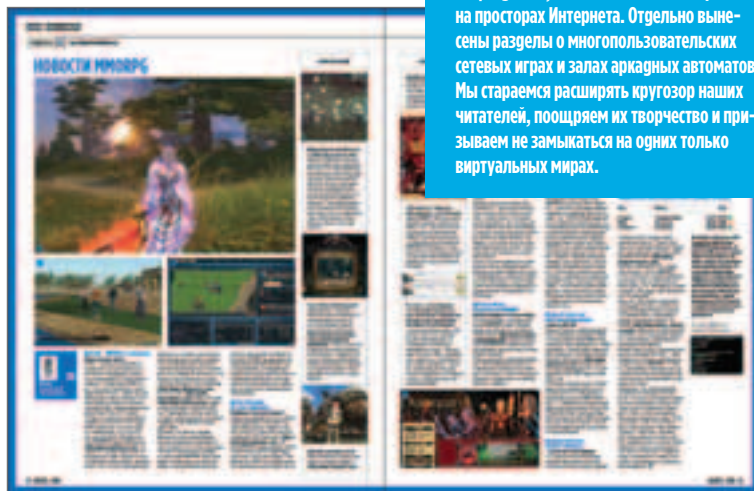
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ 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 - 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

*Знакомьтесь, Лоренс Блэнтон.
Жестокий и коварный от природы, этот пират опасен как никогда:
украдено его главное сокровище – любимая женщина.
Отрубите каждую руку, что посмела её коснуться, и пусть все Карибы узнают цену Вашей мести!
Масштабное дополнение к игре «Корсары 3» - свежая кровь в мире знакомых приключений.*



Корсары III

Сундук Мертвеца

*Третий не лишний - новый герой и новая история • Свежая порция приключений для знакомых персонажей
Две второстепенные сюжетные линии за торговцев и пиратов • Ещё более опасные и жестокие противники
Набор побочных квестов • 10 новых локаций в Карибском архипелаге • Реалистичный сущный цикл
Правдоподобные погодные эффекты • Переработанная боевая система*

www.akella.com



© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Европы. Непозволенное копирование преследуется.
 Тел. издательств: (812) 252-49-65. E-mail: info@akella.com. Адрес: г. Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д. 27.
 Оптовые продажи: Москва (812) 252-49-65, 14, naty@akella.com; Санкт-Петербург (812) 252-49-65, akella@akella.com;
 Ростов-на-Дону (812) 252-49-65, akellastov@akella.com; Новосибирск (812) 252-49-65, akellanov@akella.com;
 Екатеринбург (812) 252-49-65, akellayek@akella.com.
 Представитель на Украине "Мультигед" - www.multiged.com.ua
 Фильм ООО "Посейдон Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д. 27, телефон (812) 252-49-65.





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».

Готовить новости в середине августа – дело неблагодарное. Главные поводы для обсуждения – списки игр, которые издательства намерены представить на выставке Games Convention, а она все равно завершится раньше, чем этот номер поступит в продажу. О планах на будущее крупнейшие компании рассказали еще на E3, большинство выходящих осенью игр мы уже видели там же или даже раньше. По большому счету сейчас работа есть только у тех европейских и российских журналов, которым не хватило денег на билет корреспондентам до Лос-Анджелеса.

Самая важная новость последних недель – некоторое снижение цены на Xbox 360, причем как в США, так и в Европе. Теперь premium-комплектация (наиболее удачный вариант для покупки) обойдется геймерам в 349 евро (на 50 евро меньше, чем раньше), дешевая – в 279, наиболее дорогая – в 499. После того как Sony в июле объявила о снижении цены на PS3, представители Microsoft сообщили прессе, что не видят поводов для ответных действий. Действительно, Xbox 360 и так прекрасно продавался и продается. Позже, однако, выяснилось, что никакого реального снижения цены на PS3 нет (за те же деньги геймер получает более полную комплектацию), пресса раздула из этого маленький скандалчик, и тут Microsoft уже не удержалась от шпильки конкуренту. Выиграли от всего этого мы с вами. Справедливости ради стоит заметить, что PS3 Starter Pack поступил в России в продажу 15 августа по рекомендованной цене 21990 рублей – все

как в Европе. А вот Xbox 360 до сих пор официально у нас не запущена и продается «в тестовом режиме». Об этом, впрочем, вы можете прочитать в соответствующем спецматериале на странице 86.

Остальные события игровой индустрии в основном касаются отдельных игр. Virtua Fighter 5 в версии для Xbox 360, оказывается, будет снабжен сетевым режимом. А в Unreal Tournament 3 для PS3 можно будет играть с клавиатурой и мышью. И то, и другое, подается, как большое достижение. Впрочем, и файтинги с онлайн-режимом, и FPS с «пишущим» управлением были еще на Sega Dreamcast, и этим нынче сложно кого-то удивить. Наконец, Хидео Кодзима в очередной раз показал прессе разные Metal Gear, а пресса в очередной раз ему поаплодировала.

Под конец – небольшой курьез. Сетевые СМИ случайно обнаружили, что анонимный пользователь энциклопедии Wikipedia изменил страницу об издательстве Electronic Arts: удалил упоминания Трипа Хокинса (одного из основателей компании) и абзацы с критикой политики Electronic Arts. Все бы ничего, но его IP-адрес указывает на... внутреннюю сеть офиса Electronic Arts. Компания так прокомментировала этот факт: «Мы время от времени обновляем информацию о нас и наших сотрудниках в различных сетевых ресурсах – например, недавно мы попросили исправить опечатку в имени нашего топ-менеджера на Yahoo Finance». Трип Хокинс сейчас находится в отпуске и недоступен для прессы.



HP рекомендует ОС Windows Vista® Home Premium

ИГРАЙ В СВОЕЙ ВСЕЛЕННОЙ.



КОМПЬЮТЕР СТАЛ ВНОВЬ ПЕРСОНАЛЬНЫМ.

Больше игр. Больше драйва.

Всё будет по-твоему с новым настольным ПК HP Pavilion a6190.ru! Мощная процессорная технология Intel® ViiV™ и подлинная ОС Windows Vista® Home Premium выжимают максимум из любой игры.

Графическая карта NVIDIA® GeForce™ 8600GT с технологией PureVideo и выделенной памятью 512 Мб, а также широкоформатный экран высокого разрешения перенесут тебя на новый уровень графического реализма.

Надоело хранить информацию на дисках? На жестком диске в 500 Гб всегда найдется место для твоих фильмов, фотографий и музыки.

Для того чтобы отдохнуть, тебе пригодятся 2 DVD-привода, ТВ-тюнер и пульт дистанционного управления, которые легко превратят этот ПК в киноцентр.

Зайдите на сайт hp.ru или позвоните по телефону: 797 3 797, 8 800 200 3 500.



HP.RU



©2007 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Все права защищены. 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 принадлежат корпорации Intel на территории США и других стран. Владелец товарных знаков Microsoft, Windows, Windows Vista, зарегистрированных на территории США и/или других стран, и владельцем авторских прав на их дизайн является корпорация Microsoft. Для использования некоторых функций Windows Vista требуется расширенное или дополнительное оборудование. Подробнее см. www.microsoft.com/windowsvista/getready/hardwarereqs.mspx и www.microsoft.com/windowsvista/getready/sarable.mspx. Программа Windows Vista Upgrade Advisor поможет определить, какие функции Windows Vista будут работать на вашем компьютере. Для загрузки программы используйте ссылку www.windowsvista.com/upgradeadvisor. За доставку и транзакцию по кредитным картам может взиматься дополнительная плата. Продукты на фотографиях могут не всегда соответствовать описанию. Группа Compaq является частью обновленной группы HP. Подразделения Compaq в Великобритании являются дочерними предприятиями Hewlett-Packard, в настоящее время осуществляется правовой процесс интеграции.
На правах рекламы.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ХУК СПРАВА, ХУК СЛЕВА, АППЕРКОТ!

АЛЬТЕРНАТИВА WII BOXING

В четвертом квартале 2007 года в США на Wii должна выйти *Victorious Boxers: Revolution*, основанная на манге Hajime по Ippo, известной в США как *Fighting Spirit*. Главный герой – Иппо Макуноти, школьник, которому мешают спокойно жить хулиганы. Его мечта – стать боксером мирового уровня. В игре будут три системы управления: игрок либо держит в руках Wii Remote с «нунчаком» и по-настоящему боксирует, либо указывает «пультом» направление удара, либо пользуется геймпадом классическим образом. Словом, всем сестрам по персягам.



МА-А-АМ! А У БИЛЛА VIRTUA FIGHTER ЛУЧШЕ!

SEGA ПОДЫГРЫВАЕТ MICROSOFT

Еще одна палка в колеса машины под названием Sony. Мало того, что *Virtua Fighter 5* выйдет 30 октября на Xbox 360, так в новой версии появятся еще и долгожданные сетевые бои. Все заверения разработчиков, что VF в онлайн не бывает, остались в прошлом. Правда, когда на счету каждое мгновение, даже небольшие «лаги» пустят весь бой коту под хвост. В любом случае владельцы Xbox 360 получат возможность записывать бои, скачивать дополнительную начинку (скорее всего, костюмы и аксессуары для бойцов) через Xbox Live Marketplace и играть с вибрацией. Адептам PS3 остается только пускать слюни.



А ERIC GAMES ПОДДЕРЖИТ SONY.

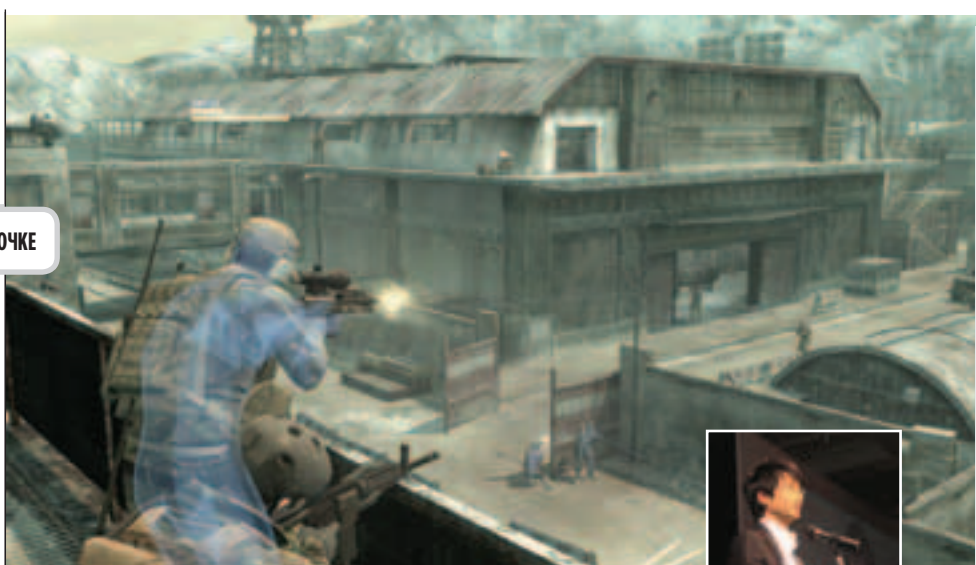
UNREAL TOURNAMENT 3 ДЛЯ PS3 БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ МЫШЬ И КЛАВИАТУРУ

Кен Кутараги не обманывал, когда говорил, что PS3 функционально будет близка к компьютеру. Вице-президент Eric Games Марк Рейн (Mark Rein) подтвердил это, сообщив, что в UT3 на PS3 можно будет играть с клавиатуры и мыши. А именно в UT3 с ее обещанными межплатформенными матчами (напомним, игра выходит также на PC), это может оказаться важным – с геймпадом в шутер играть не в пример сложнее. А в версии для Xbox 360, которая еще и выходит позже двух других, пока предполагается только классическое консольное управление.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, находящийся в разработке для PC и Xbox 360, не выйдет в этом году. Понаблюдать за превращением Сема Фишера из элитного шпиона в подозрительного небритого типа нам угадать только в конце марта 2008.

Army of Two, необычный шутер для PS3 и Xbox 360, появится на прилавках 15 ноября сего года. «На мегведя я, грузья, выйду без испуга, если с другом бугу я, а мегведь – без друга» – так можно описать эту игру, рассчитанную в первую очередь на совместное прохождение.



СЕРИАЛУ METAL GEAR СТУКНУЛ ДВАДЦАТНИК

KOJIMA PRODUCTION ПОЗДРАВИЛА ЮБИЛЯРА НОВЫМИ ИГРАМИ

В честь юбилея Metal Gear, феномена современной игровой индустрии, 24 июля Konami устроила праздник в токийском районе Роппонги (Roppongi), где находится ее офис. По традиции шоу-бизнеса веселой вечеринкой дело не обошлось: сначала была пресс-конференция. Фумиаки Танака (Fumiaki Tanaka), президент отдела электронных развлечений Konami, рассказал о Metal Gear Collection, сборнике, в который войдут все игры Metal Gear Solid, начиная с первой части для PS one и заканчивая *Portable Ops*. Кроме того, в заветной коробке фанаты найдут диск Metal Gear Solid Saga DVD – всеобъемлющий взгляд на развитие сериала. Далее по списку шли проекты для PSP: *Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel* (новый интерактивный комикс) и *Metal Gear Solid Portable Ops Plus*, которая осчастливит дополнительными уровнями, новыми персонажами, в том числе Райденом и старым Снейком из MGS4, и еще одним игровым режимом. После этого слово взял Хидео «Смешные очки» Кодзима. Он показал E3'шный ролик MGS4, представил двух актеров озвучки и продемонстрировал игру вживую. Правда, очевидцы уверяют, что показанный уровень не первой свежести и знаком еще с Playstation Premiere 2007. Далее последовало кое-что поинтересней: рассказ о Metal Gear Online для PS3. Уши этой игры растут из сетевого режима MGS: Subsistence, одновременно могут участвовать до 16 игроков, а выход намечен на первый квартал 2008 года. Напоследок Хидео обмолвился о трехмерной Metal Gear Solid Mobile для сотовых телефонов. Осталось только дожидаться MGS для посудомоечных машин.

DS СНОВА ВСЕХ УДИВЛЯЕТ

НЕОЖИДАННЫЕ АНОНСЫ ДЛЯ ДВУХЭКРАННОЙ КОНСОЛИ

Вся же DS – удивительная штука. Только на ней уживаются музыкальные игры, двумерные платформеры, симуляторы кинолога и стратегии вроде *Age of Empires* или *Europa Universalis*. Теперь к этому списку можно добавить еще и широко известный в кругу киберспортсменов шутер *Quake 3 Arena*. Джон Кармак, легенда игровой индустрии и по совместительству технический директор id Software, сказал, что хотел бы создать игру, где герой будет перемещаться с помощью крестовины, а не стилуса, как в *Metroid Prime Hunters*.

Еще одним портом на DS станет *Viva Pinata*, которая пожалует прямоиком с Xbox 360. Как и версия для PC, *Viva Pinata DS* далеко от оригинала не уйдет: нам снова достается разоренный сад, мы его отстраиваем и всячески завлекаем пиньят, а заодно радуемся дополнительным игровым режимам и инструментам. Ну, и стилусному управлению, конечно. На закуску фанатам карманной консоли Nintendo остались переделки трех седловласых RPG: *Dragon Quest IV*, V и VI. Первый из них выйдет в Японии уже этой зимой.





ВСЕ ЗАТАИЛИ ДЫХАНИЕ: НИСХОДИТ МЕССИЯ!

ОТ КРИЗИСА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР НАС СПАСЕТ CRY SIS

В начале августа Цеват Йерли (Cevat Yerli), президент студии Crytek, дал интервью во шутере нового поколения, на который последнее время молится каждый второй PC-игрок. Йерли заверил, что Crysis сохранит все самые лучшие наработки, доставшиеся по наследству от Far Cry, в том числе и принцип, который сами ребята из Crytek называли «veni-vidi-vici» (в простонародье «пришел-увидел-хэдшот»). Суть его в том, что игра не опускается до банального тира – все время приходится принимать решения: куда идти, где у врага ахиллесова пята (неужто на ноге?), как правильно использовать нанокостюм. Во время этой беседы Йерли также вворачивал умные словосочетания вроде «продвинутый искусственный интеллект», «открытый геймплей» и «нелинейный игровой опыт». Игрок сам волен выбирать путь прохождения: с пулеметами по-македонски, тихонечко и со снайперской винтовкой или, быть может, с ветерком на джипе. Рассказывая об уровне, показанном на E3, Йерли хвастается: «Мы не видели двух людей, которые бы прошли этот маленький участок одинаково». Еще Цеват рассказал о случае в Crysis, когда он, президент компании-разработчика, выстрелил врагу в ногу, и тот упал. «Минус один», – подумал Йерли и пошел дальше, да не тут-то было: злодей, очухавшись, стал стрелять Цевату в спину. Crysis даже своим создателям преподносит сюрпризы. Наконец о самом животрепещущем: демонстрационный уровень на E3 запустился на компьютере с двухъядерным процессором, видеокартой GeForce 8800 и 4 Гб оперативной памяти. Не на самых высоких настройках. Свиньи-копилки с визгом и звоном разбегаются по углам. «Но запустить Crysis можно будет и на компьютерах двух-трех лет от роду» – успокаивает Цеват Йерли напуганных зверушек. Будем надеяться, что к выходу игры (16 ноября) деньги начнут раздавать просто так.

ПРОБУЖДЕНИЕ ID SOFTWARE



ЕЕ НОВАЯ ИГРА ОБЕЩАЕТ СТАТЬ РЕВОЛЮЦИЕЙ

Id Software наконец-то раскачалась для разработки игры, глядя на которую публика должна вымолвить только «Ух ты!» И это не Doom IV и даже не Quake V. Это Rage, разрабатываемая для PC, Mac, PS3 и Xbox 360 на новеньком с иголочки движке Tech 5. Разумеется, это будет шутер, но с примесью гонок и, тем, что сам Джон Кармак называет «приключенческие элементы» (заработанные на гонках деньги тратятся на улучшение железного коня). Главным козырем Rage должны стать огромные, просто немислимые пространства: два самых больших уровня в игре займут по 10 тыс. экранов каждый, а за изображение поверхности отвечает отдельный движок. Игра, судя по всему, выйдет на двух DVD.



Акелла

ACTION-RTS

ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО

- ▲ 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!

(Из листовки курсанта военной Академии...)

Ты нужен Империи! Сосраждане, 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 Фронтира!

www.akella.com

© 2007 "Акелла", © 2007 "PhysX Ageia" Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполноценное копирование преследуется. Игра и движок имеют следующие адреса продаж: Москва (812) 252-44-44, веб-сайт: www.akella.com, Россия на Дону (812) 252-73-42, акб@akella.com/akella.ru, Новосибирск (812) 227-74-44, akb@akella.com/akella.com, Екатеринбург (343) 297-34-42, akb@akella.com/akella.ru. Тел. издательства (495) 363-4010 E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине "Мультигемма" - www.multigemma.com.ua. Филиал ООО "Фонет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-44-44.

Разработчик: издатель и распространитель: "Акелла", "100000", "1000000", "10000000" и "100000000"

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ИГРОКИ ЛЮБЯТ КОМПЬЮТЕРНОЕ «МЫЛО»



ПЕРВЫЙ СЕЗОН SAM & MAX ЗАКОНЧИЛСЯ, НА ПОРОГЕ ТОПЧЕТСЯ ВТОРОЙ

Sam & Max: Season 1 доказала, что выпускать игры по чайной ложечке выгодно: надо только уметь делать игры вообще и не скупиться на издательских харчах. Ничего удивительного, что

Telltale Games приступили к созданию второго сезона сатирического квеста, первый эпизод которого можно будет скачивать через Steam уже этой осенью. А для тех, кто не знаком с широкополосным Интернетом (привет медведям в ушанках из России!), в августе будет выпущена коробочная версия первого сезона.

МАЛЕНЬКАЯ, НО ОЧЕНЬ ГОРДАЯ СТУДИЯ



АНОНСИРОВАНА НОВАЯ ИГРА НА UNREAL ENGINE 3

Испанской команде Tragnarion Studios почти четыре года, а она до сих пор не выпустила ни одной игры: работа идет только над Doodle Hex для DS и The Scourge Project для PC, Xbox 360 и PS3.

Последняя разрабатывается на движке UE3, том самом, который стучит в груди дорогущих блокбастеров от известных студий. Испанцы мастерят командный FPS с сильным упором на сюжетную часть. У каждого игрока будет собственная история, хотя при этом все они будут сражаться вместе. Выход The Scourge Project намечен на 2008 год.



А У ВАС МОЛОКО УБЕЖАЛО!

505 GAMES РАЗРАБАТЫВАЕТ ВТОРУЮ ЧАСТЬ КУЛИНАРНОГО СИМУЛЯТОРА

Cooking Mama неплохо продавалась, ведь для настоящего геймера стряпня — что-то немислимое. Так что для DS и Wii уже готовится вторая часть, с новыми рецептами, мини-играми и мультиплеером.

«После феноменального успеха Cooking Mama мы приняли решение

издать Cooking Mama 2 в Европе», — заявил Иан Хоуи (Ian Howe), управляющий директор 505 Games. Вот такие пироги. С котятками.

ПРОДОЛЖЕНИЕ F.E.A.R. ПОЛУЧИТ НОВОЕ ИМЯ



НО МЕРТВАЯ ЯПОНСКАЯ ДЕВОЧКА ВСЕ ЕЩЕ С НАМИ

Monolith Productions по туманным причинам вынуждена искать новое имя для второй части нашумевшего шутера F.E.A.R.

Сейчас перед дизайнерами стоит выбор из трех названий: Dark Signal, Dead Echo и Project Origin. Известно, что действие продолжения начнется за 30 минут до конца событий оригинала и декорации останутся неизменными. Игра ожидается на PS3, Xbox 360 и PC в 2008 году.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

EA работает над файтингом, героями которого станут персонажи комиксов от Marvel. Игру пока никак не назвали, хотя выйти она должна уже в следующем году на PS3 и Xbox 360.

И еще одно заявление от EA: для всех трех консолей нового поколения и PC разрабатывается вторая часть GTA-подобной игры Godfather. Фрэнсис Форд Coppola уже запасается валерьянкой.



СЛОВО ИЗ ТРЕХ БУКВ, КОТОРОЕ ЗНАЕТ КАЖДЫЙ ПАЦАН

КОНЕЧНО, «GTA»

Определенно, в Rockstar знают, как надо делать игры. Третья GTA стала революцией в сериале благодаря переходу в третье измерение. И как вы, должно быть, знаете, она произвела фурор на рынке видеоигр, обросла целой свитой подражателей и была прижизненно канонизирована. Но пришло время родиться четвертой части, и теперь сменой декораций и доработкой движка не отделаешься. Пора совершать новую революцию. Rockstar показала прессе 45 минут геймплея, и можно заверить: план выполняется. Главное, что предлагают нам разработчики, — новый подход к связи между игроком и окружающей средой. Раньше мы получали задания, когда этого хотела игра. Теперь мы не только лично звоним работодателям, но и сами договариваемся с продавцами оружия. Это то, что разработчики называют «провоцировать, а не только реагировать». Кроме того, происходящее будет выглядеть куда правдоподобнее, чем раньше. Теперь Нико, главгерой, должен разбить окно, залезть в машину и сам ее завести, а не просто сесть и поехать.

Характерна миссия, показанная журналистам. Мы должны убить адвоката (нет-нет, это не Джек Томпсон), который провинился перед мафией. Вломиться в офис и всех перестрелять? Фи, как пошло. Мы заходим в Интернет-кафе и через сеть договариваемся с юристом о встрече. Спокойненько поднимаемся в его кабинет и стреляем беззащитной жертве в голову, после чего остается только быстро скрыться.

Уже предвкушаете? Очень хорошо, только вот ждать придется еще как минимум до февраля 2008: Take-Two перенесла выход игры на следующий финансовый год.

EYE OF JUDGMENT – КАРТОЧНАЯ ИГРА И EYE TOU

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ PS3

Eye of Judgment одновременно настораживает и притягивает своим подходом к геймплею. В комплекте с Eye of Judgment в продажу поступят коврик с сеткой 3x3, Eye Tou (известный нам как оплот незамысловатых мини-игр) и 30 карт для Magic: the Gathering. Расстилаем коврик на полу, направляем на него камеру и... просто кладем карты на игровое поле. Игра сама определяет, что за карту мы положили, и отображает ее на экране как трехмерное существо. На девятиклеточном поле тем временем разворачивается поединок между ду-

мя игроками, цель которого — занять пять ячеек. У каждого существа своя сила атаки, HP и один из пяти элементарных цветов. Вывод существа на поле стоит маны, которая прибывает к нам с каждым ходом, а количество ее зависит от успешности игры. Более того, наши существа крепнут или, напротив, чахнут, если их разместить на клетках того или иного цвета. Разумеется, колоды у всех будут разные, а самые ценные карты придется поискать. А это уже коллекционирование. Во что это все выльется, узнаем этой осенью.



Акелла

РЕКЛАМА

Blazing Angels 2: Secret Missions WWII

АНГЕЛЫ СМЕРТИ 2

СЕКРЕТНЫЕ ОПЕРАЦИИ



ВТОРОЙ МИРОВОЙ



UBISOFT



- ЭКЗОТИЧЕСКИЕ ПРОТОТИПЫ РЕАКТИВНЫХ САМОЛЕТОВ ВТОРОЙ МИРОВОЙ
- СЕКРЕТНОЕ ОРУЖИЕ РЕЙХА
- СЮЖЕТ С АЛЬТЕРНАТИВНЫМ ВЗГЛЯДОМ НА ИСТОРИЮ
- НОВАЯ СИСТЕМА «ПРЕСТИЖА» - ЗА ВОЗДУШНЫЕ ТРЮКИ НАЧИСЛЯЮТСЯ ОЧКИ
- ИЕРАРХИЯ РАНГОВ И ЗВАНИЙ
- НОВЫЕ РЕЖИМЫ МУЛЬТИПЛЕЕРА
- СВЕРХСОВРЕМЕННАЯ NEXT-GEN-ГРАФИКА
- АРКАДНАЯ ДИНАМИКА И ТАКТИЧЕСКАЯ ГЛУБИНА



Blazing Angels™2: Secret Missions of WWII © 2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется. Тек. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.cdgames.ru. Оптимальная продажа: Москва, (495) 363-46-14, natalya@cdnavigator.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mgbox.ru. Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@yandex.ru. Новосибирск, (383) 227-74-64, akellans@akella.com. Екатеринбург, (343) 997-34-42, akella@betyku.ru. Представитель на Украине "Мультигейд" - www.multigaid.com.ua. Филиал ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



COIOZ HIT ZONA M. БУДУЩЕЕ Настр. online

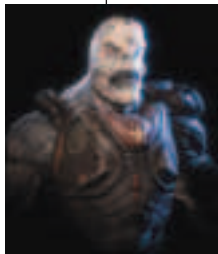
www.akella.com

Российская продукция в магазинных формах "COIOZ", "M. Будущее", "HitZone" и "Настр. online"

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

SILICON KNIGHTS ПОДАЕТ В СУД НА EPIC? ПРОТЕСТУЮ!



ПРОДОЛЖАЕТСЯ ЮРИДИЧЕСКОЕ ПЕРЕТЯГИВАНИЕ КАНАТА

В прошлом номере мы рассказали о том, как Silicon Knights, разработчик Too Human, подал в суд на Epic Games за то, что компания якобы не предоставила обещанной поддержки для движка Unreal Engine. В свою очередь Epic Games ответила встречным иском: по ее мнению, соглашение было нарушено разработчиками, которые мало того что девять месяцев пользовались услугами Epic на добровольной и бездоговорной основе, так еще и модифицировали Unreal Engine так, как не было разрешено в контракте. Юристы Epic Games будут добиваться компенсации в 650 тысяч долларов США и уничтожения всего исходного кода, созданного в нарушение лицензионного соглашения.

BATTLEFIELD 2142 INTERNET CUP

КАЖДЫЙ БОЕЦ ЧЕМПИОНСКОЙ ЧЕТВЕРКИ ПОЛУЧИТ СВЕРХСОВРЕМЕННУЮ ВИДЕОКАРТУ

Компания Electronic Arts совместно с NVIDIA при поддержке www.totalbf.ru анонсируют пешотный онлайн-турнир по игре Battlefield 2142. Каждый из четверки бойцов, проявивших отвагу и мужество, получит ценные призы: каждый из чемпионов получит по PFX NVIDIA GeForce 8800 GTS, а также наушники Speed-link Medusa 5.1 ProGamer Edition. В турнире Battlefield 2142 Internet Cup смогут принять участие команды по четыре человека. Отборочные игры пройдут с 1 по 21 сентября, финальный турнир состоится с 22 по 23 сентября. Регистрация, правила турнира и дополнительная информация доступны на сайтах www.electronicarts.ru и www.totalbf.ru.



МИЛЛИОН ДЛЯ HALO 3

ГЕЙМЕРЫ ОФОРМЛЯЮТ ПРЕДЗАКАЗЫ

Microsoft празднует очередной триумф: в Северной Америке был оформлен миллион предзаказов на громкий научно-фантастический шутер Halo 3 для Xbox 360. Для обычных игр тираж в несколько сотен тысяч за все время продаж считается очень неплохим результатом, и можно не сомневаться, что Halo 3 ждет оглушительный успех. Настоящий вопрос вот в чем: сможет ли Halo 3 на запуске превзойти результат Halo 2 с ее 2.38 миллионов проданных копий за первый день продаж?



Стив Никс, директор по развитию компании id Software, заявил, что его фирма не боится конкуренции со стороны Epic Games и ее популярного движка Unreal Engine 3. По мнению Стива, у Tech 5, нового движка id, достаточно несомненных и уникальных достоинств, которые наверняка привлекут внимание покупателей.

Компания «Акелла» сообщает о заключении договора на издание автосимулятора RACE 07. Официальная русская версия выйдет осенью и будет называться «RACE 07: Чемпионат WTCC». Также «Акелла» приобрела у Black Sea Studios права на издание стратегии в реальном времени Worldshift. Расчетная дата выхода: начало осени.

VALVE ЗАПУСКАЕТ БЕТА-ТЕСТ СЕРВИСА STEAM COMMUNITY

СЛУЖБУ МОГУТ ОПРОБОВАТЬ ВСЕ ЖЕЛАЮЩИЕ

По словам разработчиков, появление Steam Community станет самым значительным изменением на Steam за все время его существования (то есть за последние пять лет). Если раньше Steam был лишь средством для цифрового распространения игр, то новая служба превратит его в необычную социальную сеть: каждый пользователь сможет выбрать уникальный ник, создавать список друзей, вступать в группы, общаться в текстовом и голосовом чатах, а также просматривать свою и чужую статистику. По сути, Valve создала на PC что-то вроде Xbox Live – унифицированный интерфейс, который будет реализован во всех играх, распространяемых компанией. Теперь, будучи «внутри» любой игры со Steam, будь то Counter-Strike: Source или Half-Life 2, вы нажимаете Shift+Tab и получаете доступ к стандартному всплывающему меню, где можно, например, отправить другу приглашение присоединиться к матчу. Разумеется, у каждого игрока будет свой подробный профиль с личной информацией и предпочтениями. Чтобы присоединиться к бета-тесту Steam Community, нужно установить бесплатный клиент Steam, а потом зайти в меню Settings и выбрать пункт Beta Participation на первой же вкладке (Account). Официальный и повсеместный запуск сервиса ожидается позже в этом году, когда выйдет Half-Life 2: Episode Two.



XBOX 360 НА НЕСКОЛЬКО ДЕСЯТКОВ ДОЛЛАРОВ ДЕШЕВЛЕ

ДЛЯ АМЕРИКАНЦЕВ И ЕВРОПЕЙЦЕВ.

Американский офис Microsoft снижает цены на Xbox 360. С восьмого августа комплектация Core обойдется покупателю в 279.99 долларов США (ранее – 299.99), Premium – в 349.99 долларов США (ранее – 399.99), Elite – 449.99 долларов США (ранее – 479.99). Таким образом, самая ходовая комплектация Premium подешевела на 50 долларов, Core – на 20, Elite – на 30. Напомним также, что совсем недавно Sony снизила цену на PS3 с 60-гигабайтовым винчестером на 100 долларов США (до 499 долларов), но производство таких моделей завершено, и скоро в продаже останутся только 80-

гигабайтовые модели по старой цене в 599 долларов США. Также Microsoft сообщает, что комплектация Halo 3 Special Edition будет запущена в Северной Америке в сентябре по цене в 399.99 долларов США. А что же Европа? Сначала британское отделение Microsoft отметило, что «информация относится только к ценам на территории Соединенных Штатов Америки и компания не анонсировала снижение европейских цен». А затем призналось, что у нас цена упадет симметрично, то бишь действительно все те же цифры, что и в США, только не в долларах, а в евро.



СТРАНА
ИГР



«СТРАНА ИГР» НА ВЫСТАВКЕ GAMEX

gameX2

ЖДЕТ ВСЕХ! ПРИХОДИТЕ!

14–16 сентября в выставочном комплексе «Крокус Экспо» пройдет крупнейшая в Восточной Европе игровая выставка GameX. Мы приглашаем вас посетить стенд нашей компании. На нем вы сможете поиграть в лучшие игры на консолях PlayStation 3, Xbox 360, Wii, Xbox, GameCube и PlayStation 2, пообщаться с редакторами и авторами «Страны Игр», принять участие в турнирах по Dead or Alive 4, Tekken 5, Wii Sports, а также выиграть памятные призы в веселых конкурсах. Специально для выставки мы соберем музей «Страны Игр», в котором представим уникальные экспонаты, связанные с историей журнала. Все три дня на нашем стенде будут проходить шоу-матчи знаменитых киберспортсменов мы уже пригласили чемпиона мира по Quake III: Arena Антона «Cooler» Синьгова и хорошо известного нашим читателям Романа «Polosatiy» Тарасенко. У каждого посетителя появится возможность сыграть против именитых геймеров. Более подробную информацию о выставке вы сможете найти на сайте <http://www.gamex-expo.com>.



СОЗДАТЕЛЬ GOD OF WAR ПОКИДАЕТ SONY

НО ТОЛЬКО ЧТОБЫ ОСНОВАТЬ СОБСТВЕННУЮ СТУДИЮ.

Дэвид Джаффе (David Jaffe), отец сериалов Twisted Metal и God of War, оставил пост в Sony и собрал собственную команду разработчиков под названием Eat Sleep Play. Последней игрой Дэвида в стенах Sony Computer Entertainment стала простенькая Calling All Cars, распространяемая на PlayStation Network. Новая студия уже подписала контракт на создание трех эксклюзивных проектов для Sony. Первым из них будет PS2-версия Twisted Metal: Head On с PSP. Игра выйдет к новогодним праздникам; кроме оптимизации для PS2 она отличится документальным фильмом об истории сериала и несколькими эксклюзивными уровнями из так и не выпущенного продолжения Twisted Metal: Black. Два остальных проекта не объявлены, но в 2008 году компания рассчитывает спустить на воду свою первую оригинальную игру. Слово Дэвиду: «Я вел переговоры и с другими компаниями, которые могли бы заинтересоваться услугами моей команды. Но в конце концов именно Sony предложила наилучшие условия, и я рад продолжить почти пятнадцатилетнее сотрудничество с этой фирмой. На самом деле мало что изменилось. Разве что у меня будет больше денег». Что ж, приятно видеть, что цинизм Дэвида все еще при нем. Зато он точно лишился возможности поработать над любыми следующими частями God of War: права на этот сериал остались у Sony, и если мы все-таки увидим «большое» продолжение, работать над ним будет уже кто-то другой.

Чистый звук - это просто!



MS-930

Отличный выбор
для создания
домашнего кинотеатра
или мультимедийного
компьютера

- Внешний блок усиления и коммутации
- Выход для подключения наушников
- Изящный Hi-Tech дизайн

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:
+7 (495) 22-33-44-5
Адрес технической поддержки:
info@sven.ru
На правах рекламы

SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!

Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Противостояние автоботов и сепестиконов вслегу за кинозалами покорило и хит-парады продаж: от Великобритании до России чарты самых разных платформ пали перед мощью огромных человекоподобных роботов. До туманных западных берегов доплыли перламутровый и алмазный покемоны, не так давно занявшие третье место в списке самых продаваемых игр Японии за все время – прямо после покемонов с Game Boy. В наших же краях «Трансформеры» совершили, казалось, невозможное – вытеснили Tekken: Dark Resurrection с вершины «союзного» PSP-чарта. А «Рататуй» провернул то же самое в хит-параде «Горбушки».

В Японии вторую неделю торжествует Mario Party 8, в то время как могучий DS-проект Square Enix под названием Subarashiki Kono Sekai (It's a Wonderful World) держится в верхней половине хит-парада, но не демонстрирует заоблачных продаж. Зато чудеса показывает Everybody's Golf 5, неделю назад стартовавший на второй строчке чарта и увеличивший продажи PS3 на 161%! Что, правда, не позволило приставке догнать даже PSP, не говоря уже о консолях от Nintendo. Продажи Everybody's Golf 5 перевалили за отметку в 200 тысяч копий, а это значит, что ее купил каждый пятый обладатель PS3.



Everybody's Golf 5
ПЛАТФОРМА: PS3

Европейский хит-парад



1	Transformers: The Game	Activision
2	Pokemon Diamond	Nintendo
3	Pokemon Pearl	Nintendo
4	Harry Potter and the Order of the Phoenix	Electronic Arts
5	Wii Play	Nintendo
6	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old is Your Brain?	Nintendo
7	Big Brain Academy: Wii Degree	Nintendo
8	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old is Your Brain?	Nintendo
9	Mario Party 8	Nintendo
10	Cooking Mama	505 Game Street

КОММЕНТАРИИ

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

Хит-парад Японии



1	Mario Party 8	Nintendo	Wii
2	Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007	Konami	PS2
3	Everybody's Golf 5	Sony	PS3
4	It's a Wonderful World	Square Enix	DS
5	Wii Sports	Nintendo	Wii
6	The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo	DS
7	Powerful Pro Baseball 14	Konami	PS2
8	Wii Play	Nintendo	Wii
9	Face Training	Nintendo	DS
10	Flash Focus: Vision Training in Minutes a Day	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

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

Обозначения

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

PS2 (GamePark)



	1	God of War II (русская версия)
	2	Gran Turismo 4
	3	Tekken 5
	4	Killzone (русская версия)
	5	Pro Evolution Soccer 6
	6	Black
	7	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
	8	FIFA 07 (русская версия)
	9	God of War
	10	Рататуй

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)

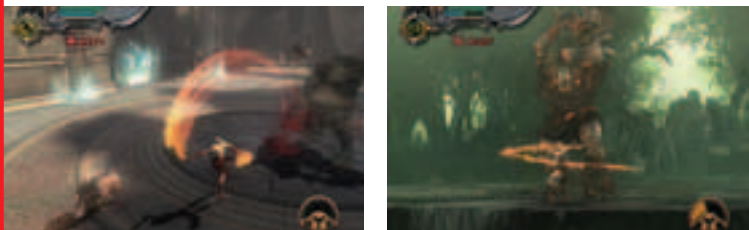


	1	Рататуй
	2	Tekken: Dark Resurrection
	3	Пираты Карибского моря: На краю света
	4	Transformers: The Game
	5	LocoRoco (русская версия)
	6	Grand Theft Auto: Vice City Stories
	7	Killzone: Освобождение
	8	Midnight Club 3: DUB Edition
	9	Call of Duty: Roads to Victory
	10	Harry Potter and the Order of the Phoenix

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



- 1 God of War II (русская версия)
- 2 Tekken 5
- 3 Gran Turismo 4
- 4 Killzone
- 5 Spider-Man 3
- 6 God of War
- 7 Black
- 8 Hitman: The Triple Hit Pack
- 9 Grand Theft Auto: San Andreas
- 10 Transformers: The Game

Xbox 360



- 1 Transformers: The Game
- 2 The Darkness
- 3 Gears of War
- 4 Forza Motorsport 2
- 5 Crackdown
- 6 Call of Juarez
- 7 Lost Planet: Extreme Condition
- 8 FIFA 07
- 9 Dead Rising
- 10 Spider-Man 3

PC (Box)



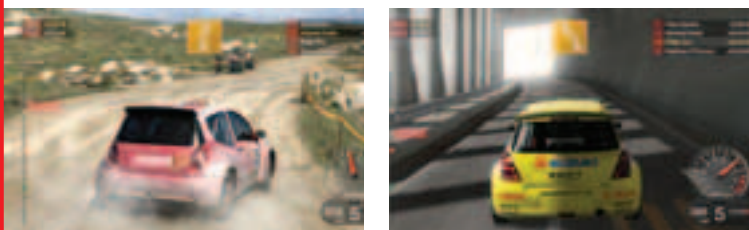
- 1 The Sims 2: Каталог – стиль H&M
- 2 The Sims 2: Времена года
- 3 The Sims 2 (русская версия)
- 4 The Sims 2: Питомцы
- 5 World of Warcraft: The Burning Crusade
- 6 World of Warcraft
- 7 The Sims 2: Ночная жизнь
- 8 Command & Conquer 3: Tiberium Wars (русская версия)
- 9 Battlefield 2: Complete Collection
- 10 The Sims 2: Университет

PS3



- 1 Transformers: The Game
- 2 Ninja Gaiden Sigma
- 3 Call of Duty 3
- 4 Resistance: Fall of Man
- 5 Need for Speed Carbon
- 6 MotorStorm
- 7 F.E.A.R.
- 8 Virtua Fighter 5
- 9 The Darkness
- 10 Virtua Tennis 3

PC (Jewel)



- 1 Colin McRae DIRT
- 2 Пататуй
- 3 Адреналин 2: Час пик
- 4 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- 5 Tomb Raider: Anniversary
- 6 Hospital Tycoon
- 7 Need for Russia: Сделано в СССР
- 8 Шрек: Центр развлечений
- 9 Test Drive Unlimited
- 10 Человек-паук 3

Nintendo (DS и Wii)



- 1 Rayman Raving Rabbids Wii
- 2 The Legend of Zelda: Twilight Princess Wii
- 3 Far Cry Vengeance Wii
- 4 Mario Strikers Charged Football Wii
- 5 Resident Evil 4: Wii Edition Wii
- 6 Call of Duty 3 Wii
- 7 Red Steel Wii
- 8 Pirates of the Caribbean: At World's End Wii
- 9 Pangya! Golf with Style Wii
- 10 Пататуй Wii

PSP

- 1 Transformers: The Game
- 2 Tekken: Dark Resurrection
- 3 Shrek the Third
- 4 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 5 Пататуй
- 6 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 7 SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo 2
- 8 LocoRoco (русская версия)
- 9 Call of Duty: Roads to Victory
- 10 Sonic Rivals

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады представлены российской сетью магазинов «Союз».



World in Conflict

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
strategy, real-time, modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sierra
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клаб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Massive Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:
www.wic-game.ru



▶ Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

Чем занимаетесь вы во время обеденного перерыва? Разработчики из Massive Entertainment, например, играют в World of Warcraft, Battlefield 2, Unreal Tournament, Counter-Strike Source, Quake, Guitar Hero и Nintendo Wii. А когда перерыв заканчивается, они возвращаются к работе: отработывают ковровое бомбометание, поливают партизан напалмом, запускают ядерные ракеты и продумывают тактику захвата американской провинции совместными силами пехоты, авиации и бронетехники. World in Conflict – игра, которая вполне может перевернуть ваше представление о стратегиях в ре-

альном времени. Она выходит в сентябре этого года. Долгие месяцы ожидания позади. Очень скоро онлайн-сервис Massgate распахнет тяжелые ворота, и толпы очумевших от ожидания стратегов из разных стран мира соберутся на раскаленных докрасна, хорошо знакомых по бета-версии многопользовательских уровнях, чтобы обрушить друг другу на головы килотонны свинца. Предыдущие стратегии Massive, помимо превосходной графики, отличались оригинальным Sci-Fi сеттингом и акцентом на одиночную кампанию. В 2005 году разработчики предложили своей аудитории определить

Conflict



На карте дополнительные задания отмечают желтыми точками, так разработчики ненавязчиво подсказывают игрокам, что прежде чем атаковать базу врага, хорошо бы сначала выкурить партизан из леса и уничтожить комплекс ПВО на холме.



Запорошенные снегом индустриальные пейзажи выписаны с великим тщанием, а вот «панельные небоскребы» подкачали: нет у нас таких лоджий.



Расписание игры соблюдается с точностью 90 минут: пять минут – мы их, пять минут – они нас.

дальнейшую стратегию: «сингл» или «мульти». С существенным перевесом победил «сингл». Massive сделали наоборот. И окончательно сожгли за собой мосты, избавившись от привычных «фантастических» декораций.

На вопрос (который, полагаю, разработчикам задают в каждом интервью) «почему вы решили делать игру по мотивам холодной войны?» ведущий дизайнер World in Conflict однажды ответил так: «Когда вы взрываете генератор плазмы и видите его фрагменты летящими во все стороны, вы понятия не имеете, сколько он весит и как долго по нему нужно стрелять, чтобы

он взорвался. Однако если вы отправляете в воздух школьный автобус или прямым попаданием ракеты обрушиваете средневековую церковь, словно карточный домик, – вы сразу понимаете, что все очень серьезно». Серьезно – не то слово. World in Conflict напоминает бескомпромиссный суперкар: красиво, и ни грамма лишнего жира, все подчинено единой цели. Никакой экономики, строительства и апгрейдов. «Промедление смерти подобно» – это про World in Conflict. Как и в Battlefield 2, игрок может присоединиться к батальи в любой момент. Боевая техника и люди валяются с неба по спецзаказу и сразу

вступают в бой. Потеря личного состава и танков, пусть даже в разрушительном ядерном вихре, способна лишь на время отсрочить, но не разрушить коварные захватнические планы – максимум через двадцать секунд маленькая армия вернется в бой. Железное правило разработчиков – многопользовательский бой не может продолжаться дольше двадцати минут – соблюдается неукоснительно. Они забрасывают камень в огород Supreme Commander: «Далеко не все могут позволить себе несколько часов на онлайн-битву. Особенно если не знаешь, сколько продлится партия – тридцать минут или три часа».

Расписание игры соблюдается с точностью до минуты: пять минут – мы их, пять минут – они нас. Потом все повторяется. Стремительный и беспощадно эффективный интерфейс управления может показаться непривычным поклонникам традиционных RTS. Управление клавишами WASD и свободно плавающая камера понравятся, скорее, фанатам шутеров, на что тоже свой особый расчет, ведь Massive ориентируется не только на хардкорных игроков, которые уже полируют гарнитуры в ожидании глобальной войны кланов на Massgate, но и на «обычных» геймеров, которых привлечет возможность поиграться

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ

Умощненная графика и удачно адаптированный для RTS многопользовательский режим в духе Battlefield.

МИНУСЫ

Армии НАТО и СССР отличаются только внешним видом, нельзя захватить Белый Дом и открыть пельменную в здании McDonalds.

РЕЗЮМЕ

Еще одна такая игра, и Blizzard откроет в Швеции новую студию.



Наше госье

Massive Entertainment была создана в 1997 году двумя молодыми шведами, Мартином Волфрицем (Martin Walfisz) и Кристианом Пересом (Christian Perez). Им удалось убедить инвесторов в том, что на компьютерных играх можно зарабатывать. В офисе компании, расположившейся в маленьком шведском городке Роннеби (Ronneby) с населением целых 11 тысяч человек, ежедневно приходили работать аж семь сотруников, включая Мартина и Кристиана. В 2000 году на свет появился их первый «малыш» – стратегия в реальном времени Ground Control, которую большинство критиков признали «самой красивой RTS на рынке» и посему преупчили не замечать некоторые огрехи дизайна – впрочем, вполне простительные новичкам. В те годы было сложно создать RTS, которая бы не получила уничижительный ярлык «Warcraft-клон». Massive это угадось. Шведская команда смогла нащупать свой, особый стиль: десять лет и три готовых игры доказывают, что парни на верном пути. В 2002-м Vivendi Universal Group приобрела независимую компанию разработчиков, благоушно разрешив не переезжать в США и сохранить название. Massive Entertainment, в которой на этот момент труятся уже более тридцати человек, обосновывается в Мальме, третьем по величине городе Швеции (население 276 тысяч человек), и готовит к выхоу Ground Control 2: Operation Exodus. Новая игра появляется в 2004 году и становится провозвестником RTS «новой волны», к которой почти сразу присоединяются Warhammer 40.000: Dawn of War, «В тылу врага» и далее по списку, вплоть до Company of Heroes – стратегий, больше напоминающих театрализованное представление, чем игру, – с бесстыдно плавающей камерой и слишком детализированными персонажами.

Сегодня в Massive работают почти сто человек, девяносто из которых так или иначе заняты разработкой нового проекта – World in Conflict. Компания называет себя «студией одной игры» и предпочитает не распыляться на несколько проектов одновременно. «Сделано много ошибок, но мы избегаем уважды наступать на огни и те же грабли, – уверяет Мартин Волфриц. – Сегодня мы значительно более умная компания». Среди неочетов прошлого Мартин называет желание угнаться за всеми зайцами одновременно и сделать «игру мечту», в которой буует все-все-все. «Ground Control и Ground Control 2 имели слишком много возможностей – кое-что получилось, кое-что вышло так себе. World in Conflict обошелся нам в четыре раза дороже, однако мы направили наши усилия на реализацию меньшего количества идей и в результате говели их до совершенства».



Пограв в Ground Control (2000), критики в один голос назвали ее «самой красивой RTS из всех, что есть на рынке». Massive оказалась в числе первых разработчиков RTS, путивших камеру в свободный полет. Зачем? Это другой вопрос.



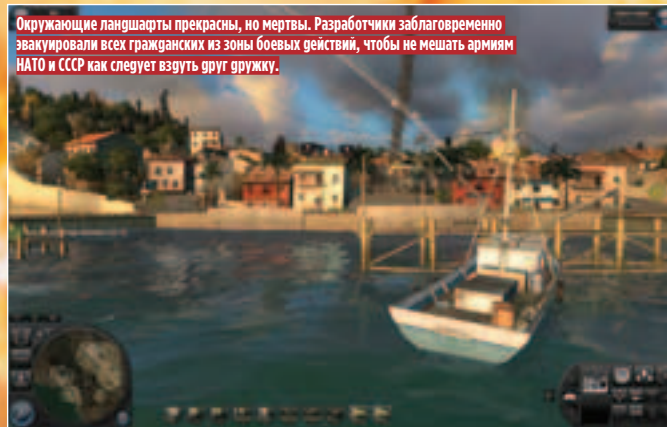
Даже сегодня, три года спустя, Ground Control 2 выглядит роскошно. Кстати, World in Conflict использует именно этот движок – правда, изрядно модифицированный.



Без «тактической поддежки» игрок как без рук: техники пог его началом немного, а загаки командиры ставят серьезные.



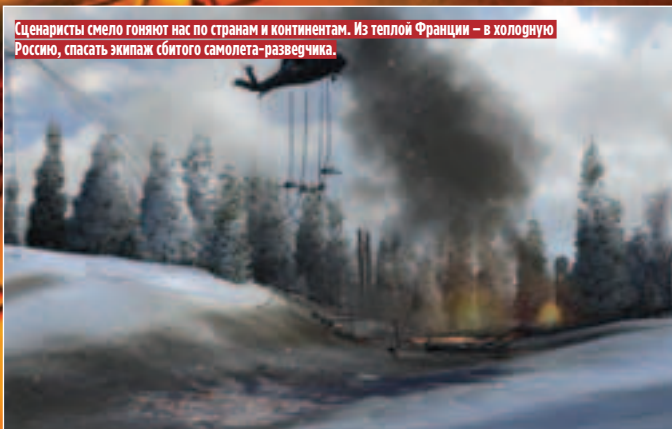
Напалм почти не причиняет вреда бронированной технике, но смертельно опасен для пехоты, засешей в окрестных домах.



Окружающие ландшафты прекрасны, но мертвы. Разработчики заблаговременно эвакуировали всех гражданских из зоны боевых действий, чтобы не мешать армиям НАТО и СССР как слугует взуть друг дружку.

с тактическим ядерным оружием на территории штата Алабама. И обязательный акцент на командную игру: отправлять юнитов в пекло можно двадцать минут и без всякого толка. Только скоординированные действия команды, да хотя бы три-четыре вменяемых игрока, которые понимают, что происходит на поле боя, и работают вместе, могут обеспечить победу. Уровень игроков за время бета-теста вырос многократно – страшно представить, каких вершин достигнет тактика топ-кланов под конец года... Впрочем, про многопользовательский режим World in Conflict все давно ясно – покупайте гарнитуру и собирайте команду верных товарищей. Более веселая и сумасшедшая онлайн-забава до выхода StarCraft II вряд ли появится.

Но как обстоит дело с одиночной игрой? В Battlefield «сингл» не более чем разминка перед встречей с реальными соперниками. Неужели Massive скопируют и это решение своих шведских коллег по цеху и в этом? Нет, обошлось. Одиночные миссии выполнены по особому лекалу. Правило «двадцати минут» здесь не действует: игроку ставят локальные задачи (захватить высоту, уничтожить средства ПВО, спасти экипаж самолета-разведчика, удержать город до подхода основных сил), после успешного выполнения которых сюжетный поезд отправляется в новом, подчас совершенно неожиданном направлении. Даже в «сингле» игрок не чувствует себя одиноким: кроме сил противника, на карте постоянно есть «свои» под руководством NPC-командиров.



Сценаристы смело гоняют нас по странам и континентам. Из теплой Франции – в холодную Россию, спасти экипаж сбитого самолета-разведчика.



В перерывах между длинными, сложносоставными миссиями нам скармливают очередную порцию сюжета. Действующих лиц несколько, и у каждого своя история. Украшают повествование вот такие замечательные авкареки...



...и ролики на движке, в которых офицеры армий разных стран выясняют отношения на повышенных тонах.

Постоянная перепалка в эфире и мельтешение «чужих» юнитов на карте поначалу отвлекает от игры, но после пары заданий мы начинаем прислушиваться к происходящему: сценаристы Massive постарались превратить действие в настоящую драму, где есть место подвигу, глупости, честолюбию и даже предательству. По идее, онлайн-ориентация World in Conflict – небольшой выбор техники, компактные отряды, отсутствие апгрейдов, практически полная симметричность сторон (СССР, США, НАТО), примитивная система пополнения – должна полностью разрушить одиночный режим. Но разработчикам удалось найти изящный выход из столь сложного положения. Игрок находится в полной уверенности, что рядом с ним на поле боя находятся другие

отряды, и все с ним происходящее становится частью одного батального полотна эпических масштабов. Огляните окрестности: всюду жизнь! Главное – не пытаться уничтожить каждый проползающий мимо танк противника, ведь злобный скрипт будет создавать их бесконечно, пока вы не выполните основную задачу. Так не мешайте AI воевать самому с собой! Еще один нюанс: в каждой миссии разработчики ограничивают состав доступной техники: иногда «дают» пехоту и легкие танки, по праздникам – пару единиц тяжелой артиллерии, на ужин – вертолеты. Задумка верная: нам каждый раз приходится думать, как именно распределить драгоценные очки, чтобы выполнить поставленную задачу. Вариантов, несмотря на ограниченный выбор техники,



ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ПОСЛЕСЛОВИЕ

ПО МОТИВУ
ОДНОИМЕННОГО РОМА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ



СТРАТЕГИЯ

«Обитаемый Остров: Послесловие» – пошаговая стратегия в культовом мире братьев Стругацких. Сценарий игры продолжает сюжетную линию книжного шедевра отечественных фантастов. Главный Гилкозлучатель разрушен, и Страна Отцов потерпела поражение в войне. Но казавшееся беспорочным всеобщее благо оборачивается новым несчастьем. Ослабленную Страну Отцов атакуют Хонти, вслед за которыми свои силы бросают в бой Островная Империя и Варвары. Игрок волен принять любую из сторон конфликта. Выбор определит тактико-стратегическое своеобразие прохождения. Противники различаются предпочтениями в юнитах и подходами к ведению боевых действий. Огромные трехмерные карты уступают туман войны, скрывающий разнообразие пейзажи с песнями, речными, печальными ландшафтами. Здесь сражаются пехота, авиация, танки и артиллерия.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Редкий по качеству представитель «интеллектуально-жанра» TBS в неповторимой вселенной Стругацких;
- Реалистичная боевая система (туман войны, камуфляж, минирование, десант, фортификация...);
- 4 уникальные расы;
- Великое древо технологий и мощная система апгрейда юнитов;
- Режим Кинокамеры в замедленном режиме воспроизводит драматические моменты боя с самых зрелищных ракурсов.

РЕКЛАМА

WARGAMING.NET

www.akella.com





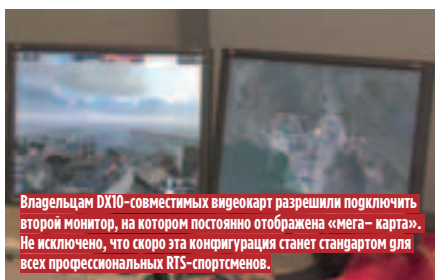
Если вы не совсем точно знаете, где через десять секунд окажутся танки противника, предложите артиллеристам варианты. Кого-нибудь да накроют. Именно поэтому авторы советуют постоянно маневрировать. В мире реактивной штурмовой авиации и боеголовок с лазерным наведением почти не осталось мест, где чувствуешь себя в безопасности...



DX или не DX? Вот в чем вопрос!

Не знаю, как у вас, а у меня при словах «DirectX 10» всякий раз портится настроение. Причем всерьез и надолго. Я мигом припоминаю, что не сегодня-завтра придется вытаскивать из пыльных недр срезбжающего на все лапы ThermalTake Atomg совсем несешевую видеокарту и заменять ее очередной железкой с подержкой DX10. А стоит это удовольствие, между прочим, как недельный серф-тур в Дахабе! Вместе со мной сотни тысяч игроков со всего света угрюмо наблюдают за тем, как к нам приближается «светлое будущее». К сожалению, человек разумный в каждой новой сильной игре в первую очередь видит потенциального и весьма опасного врага, который, того и гляди, проделает в семейном бюджете дырищу размером как минимум с лунный кратер. Весной стало известно, что Massive успеет вскочить на подножку уходящего DX10-поезда и World in Conflict будет использовать возможности видеокарт нового поколения, вроде Nvidia 8800 или эквивалентных. Счастливые владельцы свежих видеокарт и Windows Vista смогут вздохнуть с облегчением и наслаждаться созерцанием «мягких частиц» – технологии, которая способна творить самые настоящие чудеса. Достаточно сказать, что она заставляет огонь и дым пожарщиц, выхлоп танковых двигателей и дорожную пыль вести себя как самый что ни на есть полноправный трехмерный объект. Это вам не наложение плоских картинок: «мягкие частицы» буквально роятся в воздухе, следуя за буйным ветром, или скручиваются в роскошную спираль, увлекаемые вертолетными лопастями. Кроме того, в DX10-версии облака разной формы и плотности научатся отбрасывать на поверхность земли какие-то совершенно невероятные «глобальные тени», попутно превратив бескрайние поля, леса, холмы и реки в своего рода площадку для бесконечной битвы между светом и тьмой. Еще одна «фишка» – «объемное освещение», или «god rays», когда свет, пробиваясь через тучи, образует в воздухе удивительной красоты расходящиеся лучи.

С практической точки зрения, полезной выглядят возможность подключить второй монитор, на котором будет отображаться фирменная карта World in Conflict – это действительно удобно. К счастью (или сожалению – для кого как), разработчики начали осваивать чудеса DX10 лишь относительно недавно, поэтому пока еще нет особых причин колоть о землю последнюю свинью-копилку ради приобретения новой видеокарты. Движок World in Conflict прекрасно оптимизирован под DX9 и, согласно исследованиям Firing Squad, более требовательно относится к частоте процессора и ОЗУ, чем к производительности видеоподсистемы. Впрочем, уже в следующей своей игре Massive официально обещает взять DirectX 10-быка за рога со всей основательностью.



Владельцам DX10-совместимых видеокарт разрешили подключить второй монитор, на котором постоянно отображена «мега-карта». Не исключено, что скоро эта конфигурация станет стандартом для всех профессиональных RTS-спортсменов.



Все пойдет в дело! Бета-тестеры помнят этот замечательный уровень: маленький городишко на берегу реки, а на вершине холма церковь XVI века. Мы стирали его с лица земли раз, думаем, двести – а он все как новый. Вот дизайнеры одиночных миссий и нашли ему применение.

много, и каждый из них придает игре особый привкус. Подсвывая подобные головоломки, разработчики постепенно обучают нас обращению с подчиненными, будь то противотанковый взвод или разведывательный вертолет. В игре нет лишних или «слабых» юнитов – для всех найдется время и место. Постепенно открывается и еще одна немудреная истина: не менее танков и вертолетов на поле боя важна «тактическая помощь». Все эти «боеголовки с лазерным наведением», «артиллерийские обстрелы», «напалмы» и прочие столь замечательные «игрушки» не просто забавные фокусы, которые нам показывают в награду за примерное поведение на поле боя, а самые что ни на есть конечности, наши руки и ноги. Вовсе не обязательно копить очки на «ядерную бомбу»: порой пара-тройка точечных ударов куда эффективнее. Несколько

движений мыши – и вы ставите метки на три оборонительных бункера противника, запрашиваете напалм на тот участок леса, где засели партизаны и вызываете огонь тяжелой артиллерии в места скопления танков. Ползут секунды томительного ожидания... Ваши пехотинцы при поддержке двух танков обреченно взбираются на заданную высоту – всем ясно, что выжить не удастся. И тут хорошо укрепленные позиции противника тонут в море огня. На «среднем» уровне сложности friendly fire отключен, поэтому можно смело нырять в самое пекло, добывая выживших. Сколько удовольствия – и всего несколько десятков тактических очков! Объективности ради давайте пощем в игре недостатки. Во-первых, разработчики убрали мою любимую мелодию из главного меню и поставили туда что-то совершенно невыра-

зительное. Зачем? Во-вторых, бездонная тема – нападение СССР на США, русские танки на парковках американских дайнеров и так далее – раскрыта далеко не полностью. Впрочем, чего стоит ожидать от игры AAA-класса, издаваемой крупной американской компанией, кроме как тотальной политкорректности? Играть можно только от обороны: за США и союзников. Минуточку, а как же самое интересное? Надеюсь, мы сможем возглавить вторжение в ближайшем дополнении – и одержать убедительную победу, разумеется. В-третьих, Massive решила не рисковать балансом сил и сделала стороны практически идентичными и по составу, и по характеристикам техники. Да, это не StarCraft II с уникальными расами. В-четвертых, по части ближнего боя World in Conflict безоговорочно уступает Company of Heroes. Если



Восторгаться графикой World in Conflict, вроде как, стало общим местом, но игра иногда подбрасывает такие кадры, от которых захватывает дух. Вот, скажем, танковая колонна русских на тесных улочках французского городка.

на дальних и средних дистанциях шведская стратегия демонстрирует феноменальную картинку и динамизм, то на крупных планах заметна некоторая неадекватность в поведении местных пехотинцев и техники. В-пятых, стиль игры могут не обдобрить любители размеренных, позиционных стратегий. Сверхмобильные вертолеты и огромный арсенал «тактической поддержки» заставляют забыть о таких штуках, как «хорошо защищенная позиция», «линия фронта» и «надежный тыл». Авторы не рекомендуют игрокам оставлять технику без присмотра дольше одной минуты. Может прилететь волшебник в голубом вертолете... и кино будет очень грустным. А в тыл так вообще может случайно упасть ядерная бомба. Бешеная динамика – визитная карточка World in Conflict, и, если вы не любите свету... возьмите роль «support», заведите дальнбой-

ную гаубицу с поддержкой ПВО, выберите место поживописнее и наблюдайте, как объемные облака отражаются в речке, ветер треплет брезент палаток и далеко-далеко, почти за горизонтом, полыхают пожары. Говорят, скалолазу для уверенности нужны три точки опоры. Говорят, что в жанре RTS нельзя выдумать пороха. С выходом World in Conflict шведская компания из «крепкого разработчика» превратилась в серьезного игрока на RTS-арене, от которого можно ждать любых сюрпризов. Наша история не закончена: впереди долгие вечера на Massgate, любительские миссии, модификации и дополнения. Кроме того, через полтора месяца в продажу поступит версия игры для Xbox 360. Судя по другим недавним консольным RTS-адаптациям (C&C3), она будет не хуже, чем на PC. Проверим? 

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!



на правах рекламы



Пиратия © 2007 Nival Online. Все права защищены.
King of Pirates © 2005 - 2007. Moli Group Limited. Все права защищены. © Атоми. Все права защищены.
«Нивал» и «Пиратия» являются зарегистрированными товарными знаками Nival Online в России, странах СНГ и Балтии.

В РАЗРАБОТКЕ



Lost Odyssey

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

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

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

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

Репортаж

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

Демотест

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

Спец

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

В разработке

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

Галерея

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

Интервью

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

Тема номера

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

Тема номера
World in Conflict 18

Хит?!
Army of Two 26

Демотест
Агрессия 32
Escape from Paradise city 34

В разработке
NBA Live 08 36
Campus 38
Cannon Fodder 40
Star War Battlefront: Renegade Squadron 42
Universe at War: Earth Assault 44
Lost Odyssey 46
Killzone 2 48
F.E.A.R.: Perseus Mandate 50
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction 52

Интервью
STALKER: Clear Sky 54
Дмитрий Яснев (GSC) 56



Army of Two

Утонченный дизайн и превосходная производительность



Товар сертифицирован
На правах рекламы



reddot design award
winner 2007

ASUS LS 201

Совершенный дизайн:

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

Высокая функциональность:

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

Превосходное качество изображения:

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

Всемирная гарантия 3 года

Гарантия ZBD*

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

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

* действует не на все модели.

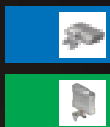


стеклянное покрытие
для защиты экрана от царапин и пыли

Splendid
Video Intelligence Technology

www.asus.ru

Дилеры: Москва (495): Ашан www.auchan.ru, Metro Cash&Carry www.metro-cc.ru, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Эльдorado www.eldorado.ru, Аркис 980-54-07, Белый Ветер – ЦИФРОВОЙ 730-30-30, Кибертроника 504-25-31, НИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784 64 90, СтартМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, ТФК 642-47-29, USN 775-82-02; С-Петербург (812): KEY 331-24-77, Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru; Новосибирск: Техносити (3832) 125-333; Владивосток: DNS (4232) 300-454; Казань: Domo (800) 2005-800; Краснодар: Интеркрайт (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77; Ростов-на-Дону: Иманго (863) 232-47-18; Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39; Уфа: Форте ВД (3472) 600-000, Класас (3472) 91-21-12; Благовещенск: ALG Soft (4162) 31-96-67; Волгоград: ВИСТ (8442) 90-30-30; Н.Новгород: Айтион (8312) 63-01-53; Сургут: Техноцентр (3462) 24-50-05; Оренбург: КС-Центр (3532) 77-47-11.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:**
PlayStation 3, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:**
shooter, third-person, modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Electronic Arts
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:**
EA Montreal
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
до 2
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:**
15 ноября 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:**
<http://www.ea.com/armyoftwo>



▶ Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Кто защищает американских чиновников во время официальных визитов в Ирак? Не американская армия. Задание считается слишком опасным для нее, и правительство пользуется услугами высокооплачиваемых и высокопрофессиональных наемников, готовых подставить себя под пули за подходящую плату. И с платой у них все в порядке: в горячей точке наемник получает до тысячи долларов США за один день работы. Американские исследователи оценивают, что сейчас в Ираке находится столько же наемников, оплаченных Вашингтоном, сколько и солдат армии. Разница между ними очевидна: сообщая о потерях в Ираке, чиновники не считают погибших наемников. Их не держат за своих, правительство не вывозит их из плена и, возможно, даже не признает при-

частности к операции. Наемники служат в частных военных компаниях, в так называемых PMC (Private Military Companies). Очевидцы говорят, что американские солдаты часто салютуют наемникам жестом, который предназначен для солдат «чужих» дружественных армий. Но именно такой полуофициальный статус дает наемникам немалые преимущества. Они не связаны международными соглашениями и не ограничены конвенциями. Они вольны использовать любое оружие, а не только стандартное армейское снаряжение. Они могут одеваться и вести себя как вздумается, ведь они не представляют армию США. Наконец, они получают деньги. Много денег. Война превращается в бизнес, и сегодня в мире делают две игры о частных военных компаниях. Одна из них – Army of Two от Electronic Arts.

Если наемник оказывается один против «превосходящих сил противника», ему ничего не остается, кроме как прятаться и действовать втихую: в открытом бою шансы на победу близки к нулю. Один в поле не воин, а двое... двое – совсем другое дело! Army of Two – шутер от третьего лица, внешне похожий на Gears of War. Но в отличие от «Шестерен», Army of Two изначально рассчитана именно и только на двух игроков. Здесь вы не можете воевать в одиночку. В крайнем случае партнером готов стать AI, но все удовольствие и весь смак в том, чтобы выходить на задание вдвоем с товарищем, вдвоем же и возвращаться: лишь только помогая друг другу, согласовывая действия и заботясь о напарнике, вы победите. Разработчики вспоминают, как в молодые годы играли с другом в Contra или Double Dragon. Тогда совмест-

ный режим был действительно совместным, и сейчас авторы Army of Two собираются вернуть этот настрой в современные игры. В самом деле, кооперативная кампания уже давно не редкость. Из последних примеров на ум опять приходит сверхпопулярный шутер Gears of War, но даже там режим двух игроков мало чем отличается от одиночного: вы всего-навсего вдвоем стреляете в одного и того же монстра. Army of Two другая. Здесь же о партнере надо заботиться. Часто герои становятся непобедимой командой из-за того, что каждый сноровисто делает свое особенное дело. Один подставляет плечи, второй подтягивается и преодолевает преграду. Один держит бронированный щит и идет вперед, второй следует за ним и стреляет на поражение. Один ведет машину, второй целится через открытое окно

ARMY OF TWO

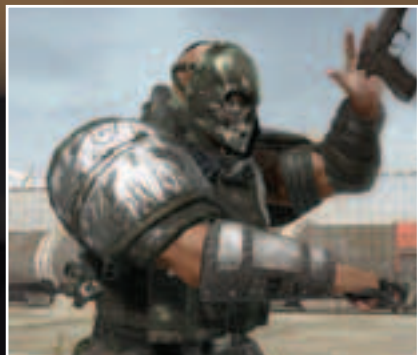
СЛАДКАЯ ПАРОЧКА

(классический вариант). Один, раненый, лежа на земле поднимает автомат и палит наудачу, второй за шкуру тащит друга в укрытие. Один обвязывается веревкой, отпускает руки и стреляет, второй держит трос и готов поднять друга, если что-то пойдет не так. Если враг окружает, парни встают спина к спине, так что радиус обзора команды составляет все 360 градусов, и держат оборону, прикрывая друг друга. И это все лишь примеры. На виртуальном поле боя каждый целиком и полностью зависит от другого. Скоро между игроками устанавливаются теплые и доверительные отношения, и персонажи на экране тоже ведут себя как братья. Если один ранен, он падает на землю и орет во всю глотку: «Мужик! Я, пип, ранен! Мужик, пип, вытащи меня! Пипы, ранили, гады!» И это совершенно автоматичес-

ки, без кнопки «орать». Любопытно, что в SWAT, симуляторе «серьезных» полицейских, кнопка «орать» есть, и по умолчанию ОМОН ведет себя очень тихо и сдержанно. Наши же наемники — простые парни и не стесняются в выражениях. Если они говорят, то ясно и по делу. Если ругаются, то крепко. Если хвалят, то от всей души. Всерьез поддерживая друг друга в лихую минуту, на тренировке они ведут себя как мальчишки. Если друг прошеплет опасность и, скажем, грохнется с двухметрового уступа, то товарищ грубо заржет, отпустит сальную шуточку и дружески добавит: «Ну ты, пип, все-таки и пип!» От высоких отношений — к геймплею. В верхней части экрана висит датчик «агрессивности», которую здесь называют просто аггдо, «аггро». Этот датчик показывает, кого из пары враг нена-

видит больше. Идея такой агрессивности пришла из сетевых многопользовательских ролевых, где ей наделяют монстров-NPC. Разработчики Army of Two просто приспособили этот подход к условиям командного шутера. Итак, изначально на каждого приходится одинаковое количество вражеского внимания. Если один надевает ярко раскрашенный бронежилет, выходит на видное место, открывает огонь из чего-нибудь крупнокалиберного и при этом матерится во весь голос — внимание врага переключается на него. Игра недвусмысленно дает понять, кто из пары пользуется большей популярностью: его фигура подсвечивается красным, а изображение маски сверху экрана охватывается пламенем. Если удалось перетянуть на себя всю агрессивность, какая есть, то сразу же включается десятисекундный

Действие одного из уровней разворачивается на военном авианосце. Как туда занесло наших напарников, остается только гадать.



Если у друга кончатся патроны, можно отдать ему магазин-другой. А можно вовсе поменяться стволами.



Выполнение многих заданий требует слаженных, проуманных действий.



Стоя спиной к спине, пары прикрывают уязвимые места друг друга и могут держать крепкую оборону в любом, даже самом неподходящем месте.



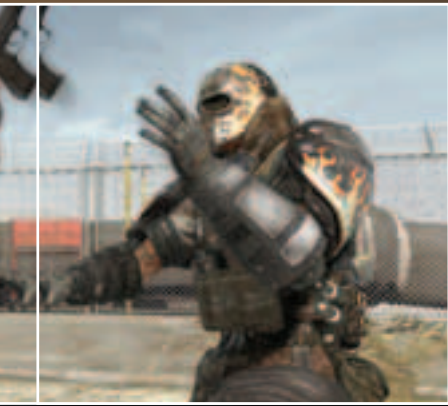
Кто-то сказал «Gears of War»? Я точно слышал, как кто-то сказал «Gears of War»!

режим Overkill – по сути, привычное замедленное время. Второй персонаж тем временем становится чуть прозрачным – это значит, что он для врага сейчас как бы не существует. На уровень агрессивности влияет не только то, что вы делаете, но и то, как выглядите. Позолоченная базика с похобной надписью на снаряде производит куда большее впечатление, чем неприметный пистолетик с глушителем. Очевидная стратегия – одному отвлечь на себя внимание противника и позволить второму незаметно обойти злодеев и расстрелять из-за угла. В жизни это, однако, срабатывает не всегда: как ни крути, а и здоровье, и патроны у «стрелка» не бесконечные. Стрелка на датчике агрессивности клонится то в одну,

то в другую сторону, и вы должны действовать не так, как требуют однажды расписанные роли, а так, как нужно здесь и сейчас, в постоянно меняющейся ситуации. Вы должны все время помнить о напарнике и подстраиваться под него, а еще лучше – заранее согласовать и продумать будущие действия. Наши герои подписали контракт с частной военной компанией и путешествуют по планете из одной горячей точки в другую, выполняя задания заказчика. В списке: Афганистан, Сомали, Китай, Ирак, просторы бывшего СССР и прочие неспокойные места. Заказчик обычно предлагает основное задание, которое необходимо выполнить, и несколько дополнительных, без которых можно и обойтись. Но чем пол-

нее вы удовлетворите требованиям клиента, тем большую сумму он перечислит на ваш счет. О деньгах и трахах мы вспоминаем только во время затишья, между миссиями. Разработчики с самого начала решили создавать не набор из стольких-то видов оружия, а конструктор, который позволит игроку своими руками собрать любимое ружье. Военный консультант команды, в прошлом сам наемник, а в более далеком прошлом – солдат армии США Ричард Вуди Мистер показывал разработчикам фотографии себя в былые годы. Кто-то заинтересовался необычной винтовкой на фотографии, и выяснилось, что Ричард и его товарищи склеивали по два оружия... скотчем! Липкая лента в игру все-таки не попадет, но мысль показалась ди-

зайнерам очень многообещающей. Так, в сегодняшней Army of Two каждый игрок может создать личное оружие, непохожее на другое. Рукоятку или приклад разрисовать на свой вкус, ствол декорировать резными накладками и позолотить. Наконец, многие винтовки являются собой лишь остов, на который навешивается порядочное количество дополнительного оборудования: прицелы, подствольники, баллистические щиты, стабилизационный ручки, приклады и прочее. Разработчики даже провели конкурс среди посетителей официального сайта. Участникам предлагалось придумать новый и необычный вид оружия, а лучшие образцы разработчики обещали воссоздать в игре. Оружием-победителем стала



Раз ствол, два ствол...

Если между заданиями нечего делать, то вполне можно заняться оружием. Приятно превратить такую обычную, даже скучную серийную штурмовую винтовку в единственную на свете любимицу и потрясающую красавицу. Заметим, что повод для этого имеется, ведь оба героя начинают всего лишь как солдаты армии. Улучшать оружие удобно, поскольку в Army of Two винтовка не столько самостоятельное ружье, сколько конструктор. Из его деталей ушачливый человек с хорошим воображением при желании сумеет собрать все что угодно. Огня заковыка – без презренного металла не обойтись. Так что копите деньги.

Тот кто уже задумался том, как обиходить винтовочку, найдет на этой станции кое-что интересное. Вот они, красоты! На первой картинке к винтовке добавлена масса полезных штук: тут тебе и усиленный приклад, и расширенный магазин, и дополнительная стабилизационная ручка, и глушитель, и любимец публики – оптический прицел. На втором рисунке дела тоже обстоят отлично. Здесь появился стальной приклад и поменялся ствол, а еще есть пулеметный магазин и вдобавок подствольный гранатомет. Последний вариант отличился совсем фантастическими причудами. Под стволом укреплен обрез дробовика, а обладателя оружия защищает миниатюрный баллистический щит, закрепленный на стволе сверху.



ХИТ?!

ЗА:

- Геймплей, изначально рассчитанный только на пару игроков
- Захватывающая и необычная сюжетная кампания
- Грубый, но душевный мужской юмор

ПРОТИВ:

- Очевидные заимствования из Gears of War
- Обычный графический движок без претензий
- Полумифический соревновательный мультиплеер может вовсе отсутствовать

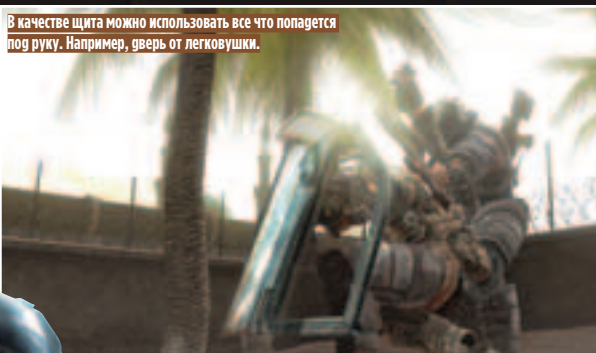
Заметьте, как магазин винтовки протыкает сумку на поясе. Все-таки до действительно живой физики нынешним играм еще расти и расти.



В ближнем бою наемники пользуются проверенными технологиями. До изобретения поствольной бензопилы оставалось 176 лет...



В качестве щита можно использовать все что попадется под руку. Например, дверь от легковушки.



«Эх, такую эмблему да мне на наплечник!»



Частные военные компании – уже реальность

Не стоит думать, что частные военные компании, PMCs, так широко разрекламированные Козимой в роликах MGS4, – дело далекого будущего. В США уже сейчас существует около полусотни частных военных компаний, и специалисты оценивают, что 40 центов с каждого доллара, потраченного на проведение операции в Ираке, уходит именно наемникам. Частные военные компании уже есть и в России. Например, компания Omega Services PMC (<http://omega.warfare.ru>) «специализируется на оказании услуг, предназначенных для бизнес-корпораций, международных неправительственных организаций, а также правительственных вооруженных сил». Вот что компания сообщает о себе: «Мы поставляем специальное оборудование и предоставляем персонал, обладающий высокими оперативно-тактическими навыками, включая боевой опыт. Мы предлагаем также услуги по аналитике и обучению военнослужащих МО политически благонадежных государств. Компания основана бывшими военнослужащими одноименной группы ПДСС «Омега» ЧФ РФ, и ее штат состоит из уволенных в запас сотрудников спецназа ВМФ РФ и морской пехоты».

снайперская винтовка, стреляющая гранатами, а почетное второе место досталось пистолету-пулемету с баллистическим щитом и магазином повышенной вместимости. И первое, и второе, и еще многое другое мы сможем попробовать в игре.

Army of Two уже показывали на нескольких игровых выставках. В глаза бросалось очевидное сходство с Gears of War. Главные герои вновь с ног до головы одеты в броню крепыши, камера показывает происходящее с видом «от плеча», а в режиме прицеливания подъезжает ближе к персонажу. Как и в Gears of War, на экране нет датчика здоровья. Если герой попадает под серьез-

ную раздачу, на экран брызгают красные пятна крови, и это значит, что пора бы перевести дыхание в спокойном месте. Если этого не сделать, герой будет ранен и повалится на землю, чертыхаясь и подзывая приятеля. Тот должен подойти и помочь другу, но так можно делать лишь несколько раз, и очередное ранение вполне может оказаться смертельным. Как в «Шестернях войны», здешние солдаты умеют прятаться за невысокими укрытиями и стрелять вслепую, наугад выставляя автомат над преградой. Есть и кое-что необычное. Например, у наемников есть система глобального позиционирования, которая на лету находит и подсвечивает путь к основной цели текущего задания. Дополнительные цели обозначаются оранжевым цветом,

и, если вы видите оранжевый мост, значит, за выстрел из ракетницы, разумеется, удачный, после задания вы получите неплохие деньги.

Army of Two – первая оригинальная игра Electronic Arts для консолей нового поколения и одно из немногих действительно необычных развлечений. Игра на пару с другом может быть особенно веселой и увлекательной, вспомните хотя бы файтинги. Одним из серьезных козырей этого поколения консолей стал повсеместный мультиплеер, а значит, возможность играть с друзьями, даже если у вас в гостях никого. С развитием Интернета подобные игры будут появляться все чаще и чаще, а Army of Two лишь первая ласточка. Если вы играете в Army of Two, напарник может присоеди-

ниться в любое время, незаметно став на место компьютерного помощника. И наоборот: если друг покидает игру, его в мгновение ока подменяет искусственный интеллект, так, что вы не сразу заметите разницу. По этому же принципу работает и split-screen на одной консоли: второй игрок может входить в кампанию и выходить из нее в любое время. Что до обычного, соревновательного мультиплеера, то о нем мы сейчас сказать ничего не сможем вовсе. Полтому ответ прост: или будет, или нет. Все-таки, сейчас разработчики корпят над синглом, который к релизу обязан производить впечатление классного голливудского боевика о суровой мужской дружбе. Либо вы работаете сообща, либо пропадаете поодиночке. **СД**



The Ultra video F500

Представьте... кинотеатр у вас в кармане

Дух захватывает, эмоции на пределе, восторг переполняет. Впервые телефон и DivX-медиаплеер в одном корпусе. Главный блокбастер сезона от Samsung – новый телефон Ultra Video F500 с уникальным вращающимся LCD-дисплеем. Теперь Вы можете наслаждаться просмотром любимых фильмов где угодно и когда угодно. Телефон F500 – переворот в мобильных развлечениях.

- Двухсторонний интерфейс
- Поворотный дисплей (выбор оптимального угла просмотра)
- Широкоформатное изображение (60,9 мм)
- Камера 2 Мпикс
- Music Player (WMDRM/MTP)
- Video Player (DivX, MPEG4, H.263, H.264, WMV)*
- ТВ-выход с высоким разрешением (640 x 480)
- Память 400 Мб + слот microSD™
- Улучшенное сенсорное управление



* Программа для конвертации видеофайлов в MPEG4 (DivX) доступна на сайте Samsung Fun Club (www.samsungmobile.ru)



Whiskey Tango Foxtrot?

К сожалению, сопровождают игру бравурно-героические марши. Помпезно гуляющие трубы и рокочущие барабаны, конечно, зовут к великим свершениям, однако, когда музыка так гремит, сосредоточиться, положительно невозможно. Беда еще и в близости саундтрека музыкальная тема не связана ни с эпохами, ни со странами и с равным успехом могла бы звучать в каком-нибудь сериале вроде Metal Gear Solid. В довершение всего важнейшие события тоже сопровождаются мелодиями, а при их наложении на основную тему возникает какофония. То, что деятели и солдаты ничего не говорят, запишем, скорее, в достоинство. Наелись мы уже этих «Йес, сэр!» и «Меня атакуют!» Звуковую картину боя создают, в основном, звуки двигателей, выстрелы и взрывы.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Lesta Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ДАТА ВЫХОДА:
13 сентября 2007 года
ОНЛАЙН:
<http://www.aggression.ru>



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

- 1 Не выйди Мария Скловская за Пьера Кюри, ее фамилия влезла бы в рамку.
- 2 Странные бывают предложения. К примеру, согласились вы заключить союз с Германией, а немцы то ли пошутили, то ли испугались.
- 3 На рекомендуемой конфигурации ва с таким скоплением войск тактический режим становится похоловым – один кадр в несколько секунд. Будем надеяться, что к релизу либо оптимизируют код, либо хоть отретактируют системные требования.

АГРЕССИЯ

«ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ МОЯ ЦЕЛЬ – МИРОВОЕ ГОСПОДСТВО».
(ПЕТР ПРОХОРЕНКО, ВЕДУЩИЙ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР «АГРЕССИИ»)

Lesta делает шаги в правильном направлении. Ее предыдущая глобально-стратегическая игра «Стальные монстры» предназначалась для сравнительно узкой прослойки игроков, да и той не совсем угодила. Любители легких военных забав завязли в нескладном интерфейсе бурого цвета, запутались в незнакомых самолетах и полковниках. Прожженные симуляторы и знатоки истории, продравшись глубже, заявили, что все работает не так, как было на самом деле, либо вообще не действует. Одни лишь журналисты, боясь обнаружить неосведомленность, дружно «в воздух чепчики бросали». Хотя add-on «Союзники» исправил некоторые промахи оригинала, но тема по-прежнему привлекала лишь ограниченный круг ценителей.

Новый проект «Лесты» смещает прицел в сторону любителей «Цивилизации». В этот раз интерфейс не помешает, пусть возможности микроменеджмента и невелики по сравнению со «Стальными монстрами», зато все рычаги управления на виду. На них, кстати, и посмотреть приятно: игра разноцветная, но без пестроты, а с кнопок и ползунков на нас взирают симпатичнейшие горожане, солдаты и политики.

Герои меча и орала

Хотя «Агрессия» и посвящена событиям первой половины прошлого века, зато тема понятна очень многим. Действие разворачивается на знакомой каждому карте Европы, и управлять мы будем не малоизвестными широкой общественности американскими и японскими военачальниками, а отечественными или европейскими. Например, генера-

лами Деникиным и Брусиловым, политиками Столыпиным и Пуанкаре, художником Рерихом и шпионом Распутиным – словом, людьми, которых знает каждый, кто не прогуливал уроки истории. Именами и портретами, впрочем, сходство и ограничится. Распутин не станет «lover of the Russian queen», а Мария Скловская-Кюри не погибнет от лейкемии в 1934 году. Игра предлагает герою лишь профессию, начальный уровень и базовые способности, а дальше его судьба полностью в ваших руках. Любой деятель может овладеть тремя специализациями из шести доступных, и каждая из них открывает путь к нескольким способностям. Принося государству пользу, персонажи заодно улучшают мастерство, получают новые уровни, а с ними – и умения. Кроме того, у некоторых профессий есть «аура», действующая на окружа-

ющий мир. Добросовестные министры повышают промышленное производство (ресурс номер 1), а ученые – образование (ресурс номер 2).

Утечка мозгов – процесс двусторонний

В теории упрощенная экономика должна облегчить понимание игровой механики, однако на деле это не всегда так. Задумайтесь, ведь, с одной стороны, верно рассматривать образование как один из расходных материалов, а с другой, очевидно: подобный подход попросту не укладывается в обычные представления о жизни государства. Ведра серого вещества расходуются и при строительстве, и при найме героев, и при создании улучшенных отрядов или военной техники. А добывается образование в час по чайной ложке: чтобы купить самого захудалого деятеля, копить придется с месяц. К счастью,



3



4

4 Солдаты ловко преодолевают препятствия, будь то невысокие стены, заборы или даже решетки виноградников.

5 Последствия ядерного взрыва. Жуть. Хотя, не будь атомной бомбы, не появилось бы и аниме с гигантскими роботами.

6 Ранние месторождения тиберия?



5



6

Немалую роль в жизни страны играет политический строй. Разумеется, у каждого способа правления свои достоинства и недостатки, и потому при любой власти в городах есть как сторонники режима, так и инакомыслящие. Последних можно репрессировать, или переубеждать, используя способности героев.



есть и иные пути пополнить багаж знаний: например, получить награду за выполнение задания. Иногда игра также предлагает обменять излишек промышленности на образование, если у вас есть верфь (почему-то лишь она!). Но даже с этими побрякками на разработку важнейшей технологии может уйти целый год, а это 20 минут реального времени на ускоренной перематке. Со скуки умереть можно, если, конечно, ничем другим себя не развлечешь. Однако лучше заниматься важными делами, предварительно поставив игру на паузу, а то ведь можно и не успеть. Вот и получается, что 20-ти минутный срок растёт, а число событий не меняется. Конечно, это не значит, что их, событий, нет – тут как раз авторы постарались на славу. Раз в месяц, на худой конец в два, игрока обязательно чем-нибудь да огорошат. Вести мо-

гут оказаться и добрыми, и дурными, но несомненно одно: получив их, нужно срочно принимать какое-то решение. Заключение союза? Отправить ученого на симпозиум? Провести антитеррористическую операцию? Кстати, задания разнообразят будни диктатора, ожидающего, когда же приспешники наконец придумают танки, иприт и атомную бомбу. Хотя почему «ожидающего»? Игра недаром называется «Агрессией», учитывая, что на создании европейского господства отводится всего 40 лет, с 1910 по 1950, вы просто физически не успеете оккупировать доступную часть глобуса, если не начнете отхватывать хотя бы по две провинции в год.

Тактика не в такт

Войска могут передвигаться только в сопровождении генералов или лидеров. Даже внутри страны. Даже если

вам всего-то надо перегнуть взвод в соседний город. Перед сражением игра покажет примерное соотношение сил и предложит либо честно отыграть бой, либо быстро вычислить результаты. Если перевес на стороне противника – лучше выбрать первый вариант. Поверьте, стоит лишь запустить тактический режим, как на поле начинают твориться самые невероятные вещи. Казалось бы, соотношение сил передано правильно, и пехота, засевшая в здании, легко уничтожает таких же пехотинцев, наступающих без прикрытия; пушки и бомбардировки разрушают дома и незаметна судьба тех, кто был внутри. Однако не спешите: здесь можно уничтожить орудийный расчет и отбить пушку у врага. Учитывается и боевой дух отрядов, и состояние техники. При локальных столкновениях компьютерный противник действует с умом, однако

проявляет странное нежелание захватывать господствующие высоты, однажды уже отбитые живым игроком. Так, если ваш единственный солдат проберется в тыл врага и перекрасит все оставшиеся флажки, вы вполне можете победить. Еще удивительнее был случай, когда мне засчитали выигрыш при попытке сдаться, хотя я не успел захватить последнюю стратегическую позицию, а противник располагал численным превосходством. В довершение всего я так и не нашел способа вывести из здания находившийся в нем отряд. Глюки бета-версии? Не исключено. В конце концов, если игра ошибается в нашу пользу, на странности можно посмотреть сквозь пальцы. Но вот совсем закрыть глаза, извините, не получается. Конечно, «Леста» идет к идеальной игре верным путем, но «Агрессия» уж точно не последняя остановка на дороге. **С**



Очарование улиц

Назвать движок игры современным язык не поворачивается. И если вид сверху еще сносен, то ракурс от третьего лица может и напугать слабого духом. Коробки домов, квадратные машины, которые, словно трамваи, ходят кругами, угловатые люди. Они сильно утрированы: у них большие головы, массивные лагоны и зроровенные ботсы на ногах. Такой концепт. Все это заметно на скриншотах. В игре окружающий мир кажется вполне естественным. Не забывайте: нам открыт целый город с его поворотнями, улочками и пятачками перед магазинами, где местные сплетники обожают обсуждать дела, размахивая пистолетами. По ночам Парадиз становится мрачным и загадочным, днем, когда солнце играет в стеклах машин, кажется веселым курортом. Несколько обескураживает, что разработчики не дают нам никаких транспортных средств, хотя при захвате очередной «точки» старенькая тачка оказалась бы кстати. Ну да ладно, зато потолки здесь умеют изящно исчезать — стоит лишь зайти в здание.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PC
▶ ЖАНР:
strategy, real-time, modern
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Focus Home Interactive
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Buka Entertainment
▶ РАЗРАБОТЧИК:
Sirius Games
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8 в мультиплеере
▶ ДАТА ВЫХОДА:
октябрь 2007 года
▶ ОНЛАЙН:
<http://www.paradisecity-thegame.com/en/>



▶ Автор:
Александр Каньгин
alexk@gameland.ru

- 1 Если на хорошую пушку нет денег, возьмите нож побольше. Его видно издалека.
- 2 Город, который никогда не спит. Иначе, знаете ли, убьют.
- 3 Носить с собой УЗИ приятно. Да и просто модно в райском городе.
- 4 Сразу давайте закурить и рассказывайте как пройти в библиотеку. Так наво.

ESCAPE FROM PARADISE CITY

РАДИ ЖИЗНИ НА ЗЕМЛЕ МЫ БЬЕМ, И БЬЕМ, И БЬЕ...

Еscape from Paradise City похожа на ту самую ласточку, что «с весной в сени к нам летит». С тихим свистом ее легкие крылья рассекают воздух. И, конечно, появление этой пичужки наполняет сердце радостью и упоительным чувством необузданной свободы. ненадолго, правда. На дворе XXI век, сени в наших многоэтажках давно нет, и милая ласточка с размаху впечатывается в трюной стеклопакет суровой реальности. Вроде бы и долетела, и весну принесла, но впечатление как-то смазилось. Сайт игры заставляет мечтательно жмуриться. Вы только посмотрите на роскошные морды этих уголовников и тунейдцев. Ведь один другого гаже! Арт прекрасен, нет слов, шушера Paradise City предстает во всей притягательности порока. Какие шрамы, ка-

кая бахрама штанов! Вот молодые, еще зеленые гопники, только начинающие преступную карьеру. Тут ребята посерьезнее в вызывающих шелковых рубашках и с пистолетами, наставленными прямо на нас. А там солидные дяди при костюмах и толстенных золотых перстнях. Знакомьтесь, это собирательный образ ваших будущих соседей. У таких снега зимой не допросишься, зато можно и должно силой отобрать все приглянувшееся, при этом не забывая смотреть в оба за собственным добром. Если вы думаете, что читаете о симуляторе жизни плохиша-гангстера, то вы жестоко ошиблись: рецензия на Overlord была чуть раньше.

Ограбление на заказ

Наша банда головорезов работает исключительно во благо, хоть и из-под палки. К примеру, бывший грабитель

банков и ворошиловский стрелок Николас Портер (Nicholas Porter) полагается только на меткость и свинцовых друзей из обоймы своего пистолета. Обтяпав несколько удачных дел и накопив кругленькую сумму, Николас решил осесть в Майами, где и познакомился с агентами спецслужб. Мрачные немногословные люди в серых костюмах и непременных темных очках предложили бывшему налетчику сделать выбор: или он работает на них, или остаток жизни вместо солнечных пляжей и жаркого песочка видит четыре каменные стены и малосимпатичного сокамерника. Портер сделал правильный выбор и скорым маршем отправился сеять разумное, доброе, вечное на улицах архикриминального города. Кстати, Paradise City давно уже портит отчеты государственной службы безопасности.

А вот атаманша уличных хулиганов Эйнджел Ваграс (Angel Vargas). Билет в Paradise City ей выдали все те же спецслужбы, пригрозив расправой с бывшими подчиненными. Как ни странно, эта девушка — лучший рукопашник в игре. Видимо, подразумевается, что уличные разборки превратили ее в миниатюрного Тайсона, способного отгрызть уши любому противнику. Несколько странное решение, но примем его как данность: Эйнджел и ее кастеты незаменимы для ближнего боя. Наконец Борис Чехов (Boris Chekov). Однофамилец Антоши Чехонте, а заодно и продажный агент ФБР, пользующийся служебным положением в личных целях. Естественно, корыстных. Для него поездка в райский город это прежде всего защита собственных интересов. Только так Борис сохранит положение в криминальном мире.



3 Это не Нео и не Киану Ривз. Просто текстура сползала чуток.

6 Перестрелки здесь сумбурные. Хорошо, хоть кончаются быстро.

7 Вот они, три ветки развития. Какую берете?

8 Порохом пропах... с сегиноно на висках... Это он, Николас Портер.



В конечном счете и он работает на государство, поскольку связи и авторитет иногда полезнее кулаков и пистолетов.

Их звали Никита

Таким образом, трио «спасителей» в сборе. Перед нами почти канонические воин, маг и рейнджер, лишь слегка подрихтованные в угоду стилистике. Но приглядитесь: привычная по ролевым играм группа не получается. Любой из трех персонажей хоть и движется к общей цели – захвату всего Paradise City, поделенного на кварталы, – но даже не подозревает о существовании остальных двух. Специальный агент Ковакс (Kovacks) отдает им приказы и загребает жар чужими руками. Портер совершает точечные налеты, лишая банды главарей. Эйнджел Варгас шутя выкашивает личный состав, отправляя в нокаут одного бандита за

другим. Ну а Борис, который ни стрелять, ни драться толком не умеет, таскает за собой здорового грома и «решает вопросы». У каждого персонажа есть довольно сложное и разветвленное древо умений, уровни ваших подопечных растут, они получают новые способности. Однако – ох, это нехорошее слово! – напряженно раздумывать о том, какую ветку развития выбрать и куда дальше плыть, почему-то не хочется. Да просто и не получается. Впрочем, при ритме и стиле, навязываемых игрой, это и неважно. Оказывается, прохождение уровней за разных персонажей не слишком отличается. После загрузки мы материализуемся в каком-нибудь грязеньком переулке, где, вдыхая густой аромат мусорных куч, выслушиваем наставления Ковакса. Они могут быть лаконичны или витиеваты, но сводятся обыч-

но к захвату близлежащих территорий. Поначалу это легко делать... гм... «вручную». В игре предусмотрен ракурс от третьего лица, позволяющий сойти с небес и поглядеть на трущобы. Прекрасный шанс размяться и лично раздать несколько зуботычин на благо общего дела. Вот только с управлением из такого положения не все гладко: подопечные с опозданием откликаются на нажатие клавиш и теряют драгоценные секунды, застревая под пулями.

Монополия

С ростом уровня сложности неминуемо придется перейти к привычному «стратегическому» облику и покопаться в памяти, разыскивая хоть какие-то навыки менеджера по кадрам. Дело в том, что, захватив хотя бы один городской квартал, мы начинаем распоряжаться банками и казино, а те снабжают деньгами на-

шу пока еще маленькую империю. На хруст купюр слетаются мотыльки преступного мира, готовые за сходную цену рвать глотки вместо нас. Стрелки, эскулапы, шпионы и мастера ближнего боя – есть из кого сколотить банду. Наемников можно держать при себе или отправлять на захват соседних районов – искусственный интеллект худо-бедно справится с этой задачей. Нам останется лишь своевременно «казывать» личный состав взамен павших в бою да тыкать на иконки апгрейдов, улучшая оружие, способности полевых врачей и тому подобные вещи. Это, если быть честным, и есть основное занятие в игре. Конечно, коли с деньгами туговато, можно выполнить несколько дополнительных квестов, которые предлагают прохожие. Но для них опять-таки придется поколотить какое-то количество шпаны. **СИ**



1

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360, Wii, PlayStation 2, PlayStation 3, PC, PSP
- ▶ ЖАНР: sports.traditional.basketball
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Спорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: EA Canada
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 2 октября 2007 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН: www.easports.com/nbalive08



▶ Автор:
Андрей Заругаев
zizu-rb@yandex.ru



2



3

1 Звезда «Детройт Пистонс», Чонси Биллапс, легко уходит от своего «опекуна» – все блогаря новой системе управления Quickstrike Ballhandling.

2 Болельщики на трибунах – ахиллесова пята всех спортивных игр; не стала исключением и NBA Live 08. Может, хоть в следующем году толпа облачится в цвета любимого клуба, начнет петь песни и хрустеть попкорном?

3 Графически NBA Live 08 даст фору многим современным играм. А какое внимание к деталям! Заметили татуировку на руке Джамира Нельсона из Орландо Мейджик?



NBA LIVE 08

EA SPORTS ПИШЕТ НОВУЮ ГЛАВУ БАСКЕТБОЛЬНОЙ САГИ

Мы перебрали 80 процентов фундамента, на котором построен весь сериал NBA Live. Если раньше изменения носили сугубо косметический характер, то сейчас мы добрались до святого – до геймплея», – так рассказывают о своей новой игре в EA Canada. Но слов мало – мы захотели проверить своими руками, глазами, ушами... В трезвом уме и твердой памяти заявляем: у NBA Live 08 отличные шансы стать лучшей баскетбольной игрой. В первую очередь она покоряет бесподобной анимацией. От деревянных скриптов разработчики отказались, позаимствовав физический движок у Madden NFL. «На каждого баскетболиста приходится несколько сотен движений. Причем компьютер сам распознает «ситуацию», в которую попал виртуальный спортсмен, и подбирает нужную анима-

цию. Игра вследствие этого выглядит куда естественней, все больше походя на телевизионную трансляцию», – хвалятся достижениями разработчики. Действительно, даже бывалые поклонники баскетбола находят поводы для сравнения NBA Live 08 с телекартинкой. В доверок похорошел сам мяч. «Геймеры жаловались, что мяч двигается и летает неестественно, словно воздушный шарик. Теперь все иначе», – уверяют в EA Canada. Следом стоит обратить внимание на улучшенное управление. И тут помощь пришла со стороны NBA Street. Финты и дриблинг отныне отданы под правую аналоговую рукоятку. Сами баскетболисты еще лучше слушаются игрока, управление обещают сделать более понятным и, как следствие, удобным. Еще одна любопытнейшая новинка – Hot Spots, или, по-русски, «горячие точки». Если в нападении зажать левый шифт, площадка

превратится в разноцветную геометрическую сетку. Каждый цвет на ней помогает геймеру найти лучшую позицию для поражения кольца. С синих зон почти все броски уйдут «в молоко», с желтых шансы на попадание 50 на 50, а уж красные – любимые точки нападающего: с них баскетболист кладет в кольцо 9 мячей из 10. Остается надеяться, что геймплей не поддается схеме «кто быстрее вбегит в горячую зону и бросит мяч», не сделает NBA Live 08 прямолинейной. Но один в поле все-таки не воин. «Мы сознательно ввели в игру систему командного баланса, которая отвечает за взаимодействие спортсменов. В NBA Live 08 переломить ход неудачного матча за счет соло-выступлений суперзвезд будет куда сложнее, чем с помощью умелой расстановки. Защитники играют плотнее, свободы для одиночек куда меньше. На первый план выходит сыгранность, тактика

и понимание ситуации», – продолжают раскрывать секреты разработчики. А вот о новых режимах и мультиплеере сотрудники EA Canada умалчивают. Известно лишь, что в Dynasty Mode больше внимания достанется молодым игрокам, их карьерному и профессиональному росту. «Чего-то принципиально нового по сравнению с прошлыми частями серии мы не обещаем. Главная цель – создать крепкую игровую основу, а уж потом обвешать ее красивыми рюшечками». – Вот и все, чего журналисты добились от представителей студии. Новый баскетбольный сезон начинается в октябре, тогда же игра появится на прилавках магазинов. Пока на небе нового баскетбольного симулятора от EA Sports ни облачка. Но чем на самом деле окажется NBA Live 08, не знает никто. Может, и впрямь долгожданное возрождение сериала? Ждать ответа осталось недолго. **СИ**

БУЙСТВО СКОРОСТИ

РЕКЛАМА

Сегодня исключительный день для гонки.
Солнечный свет зальет зеленые тропики,
заснеженные склоны будут искриться и даже
заляпанный грязью и пылью с трассы
автомобиль не омрачит радость победы.

SEGA RALLY™

СТАРТ - 28 Сентября



PLAYSTATION 3 PSP

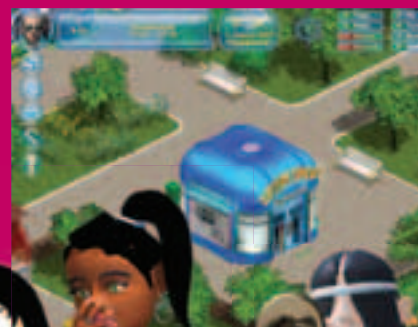


BUGBEAR



www.sega-europe.com

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SEGA Rally are either registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. All trademarks used herein are under license from their respective owners. Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by SEGA. www.ford.com. The Mobil logo and the flying horse design are trademarks of the Exxon Mobil Oil Corporation or one of its subsidiaries. Manufactured and distributed by SEGA with kind consent of SKODA AUTO a.s. (www.skoda-auto.com). Copyright and reproduction rights to the trademark, samples, and models granted by SKODA AUTO a.s. All rights reserved. "PS", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: simulation.life
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Numlock Software
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.campus-game.com>



▶ Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

1 Машины на уровнях, в основном, для декорации, но на такси можно перемещаться между районами.

2 Танцевать! Кремль дворец.

CAMPUS

ДЛЯ ТЕХ, КТО НЕ ДОУЧИЛСЯ В ВУЗЕ

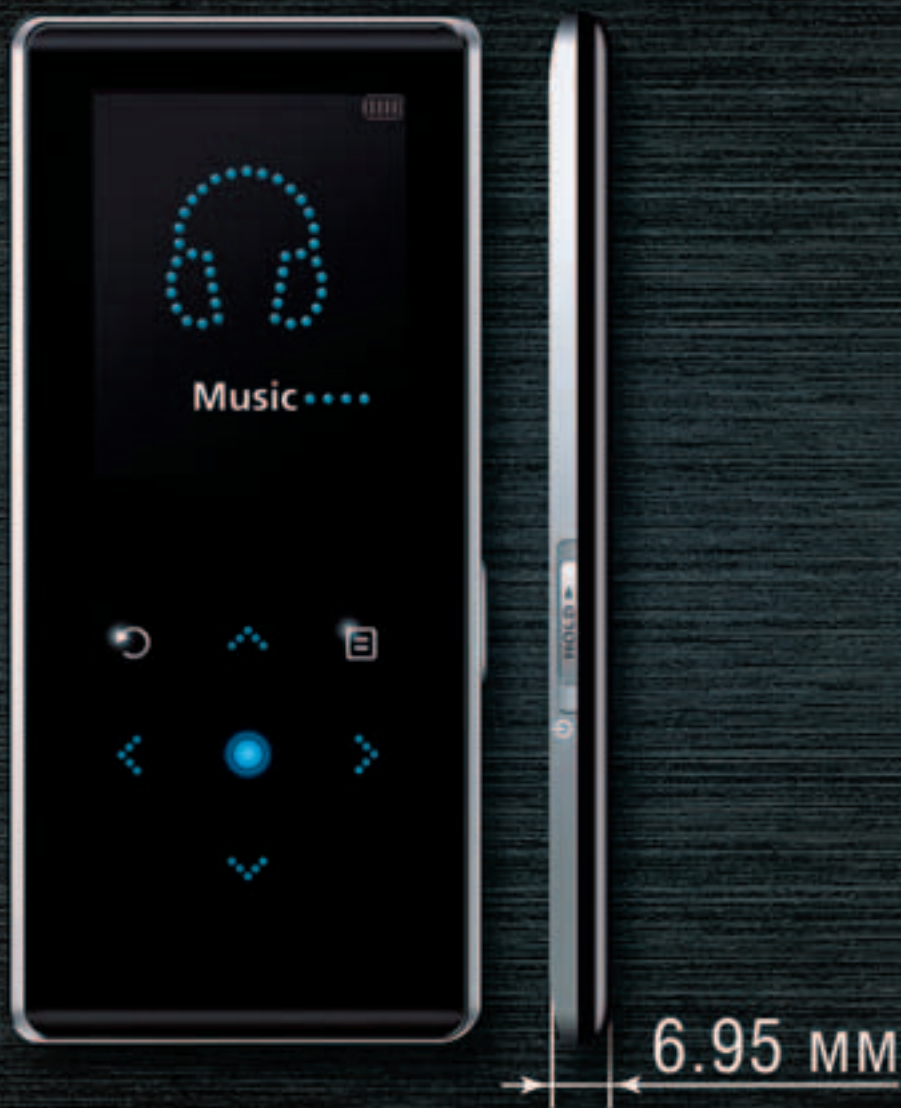
Феноменальный успех The Sims, ее продолжения и не поддающихся пересчету дополнений к ним закономерно породил волну подражаний, но ни одно даже близко не подошло к творению Maxis. Тем не менее жизнь виртуальных человечков часто критиковали за отсутствие высшего смысла (хотя многие определили его хотя бы для себя). Четко обозначенная цель и какой-никакой сценарий тем не менее не помешали бы. И того, и другого в избытке у игры немецкой студии Numlock Software, посвященной студенческой вольнице. Получить дипломы по всем специальностям и Нобелевскую премию, объездить несколько стран и поучиться в тамошних университетах, а заодно раскрывать международный заговор —

неплохой движитель сюжета, хоть и несколько далекий от реальности. Впрочем, создатели и не претендуют на серьезность, ставя курьезы и головоломки выше суровой прозы бытия. Например, как только наш герой (когого нужно выбрать из пяти персонажей: спортсмена, «ботаника», блондинки и т. п.) прибывает в аэропорт по месту обучения, у него крадут багаж со всеми документами. Чтобы вернуть имущество, придется ни много ни мало вызволить из полицейского участка томящегося там заключенного, и тогда его приятель поможет с поиском пропажи. Таких вот спонтанных приключений предусмотрено великое множество, и скучать не придется. Кроме того, необходимо составить расписание занятий и следовать ему, найти приработок в какой-нибудь кафешке и следить за показателями героя: сонливостью,

голодом и т. д. Довести подопечного до изнеможения не означает угробить игру — очнется в больнице, а со счета спишут энную сумму. Что, в конце концов, правдоподобнее, чем чудесное спасение из изрешеченной пулями горячей машины, утонувшей к тому же в реке, как это принято в GTA. «Кампус» вообще во многих смыслах прямая противоположность жестокому экшну — неглупый и симпатичный проект в духе классических квестов от LucasArts, с забавными героями, спрайтовым изометрическим движком, сознательно выполненным в стиле «старой школы», с обилием заданий и мини-игр. Потренировать память, найдя одинаковые карточки, сыграть в реверси и другие простенькие забавы или найти аркадный автомат можно в любой момент — в общем, отвлечься от

основного процесса способов предостаточно. Персонаж со временем обзаводится мобильником и ноутбуком, помогающими в учебе и распутывании заговора, и кучей других полезных предметов, помещающихся в безразмерном инвентаре. Велосипед, скажем, весьма ускорит передвижение по немаленьким уровням. Сдача экзаменов, к слову, тут вполне серьезная. По ходу действия мы получим немало знаний из самых разных областей, и при прохождении тестов они ой как пригодятся: разработчики ставят одной из немаловажных задач игры образование. Ваши успехи не останутся неизвестными: обещано, что игроки смогут меняться персонажами. А на сайте «Кампуса» можно будет увидеть топ-10 — с заработанными очками, деньгами и полученными грамотами. **С**

X·METAL

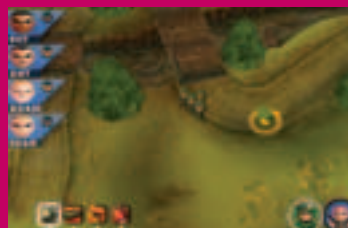


Представьте... ТОНКОСТЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

- Толщина 6.95 мм
- Вес 50 г
- FM-тюнер
- Просмотр фото и текста
- Объем памяти: 1/2/4/8 Гб
- 25 часов без подзарядки
- Цвет корпуса: черный, бордовый, зеленый

mp3.club
mp3.samsung.ru





Хороший полководец помнит каждого бойца!

Потеря любого подчиненного в оригинальной Cannon Fodder вызвала стойкое желание переиграть миссию, даже если она была выполнена успешно. И ведь никакой RPG-составляющей в игре на самом деле не было: и младший сержант, и майор вели себя в бою абсолютно одинаково. Но помимо звания у каждого солдата было имя, и со временем любой из них становился словно родным. Конечно, в новой игре хотелось бы чего-то большего – например, возможности распределять накопленный опыт по определенным параметрам.



CANNON FODDER

МЯСО ПУШЕЧНОЕ, С ПОДЛИВОЙ И ГАРНИРОМ. 200 / 40 / 180

Будем откровенны: на ближайšie полгода для PSP заявлено не очень много проектов, представляющих всамделишный интерес. Среди тех немногочисленных любопытных исключений, которые должны появиться до ритуального оливье, хочется выделить и Cannon Fodder. Оригинальная игра вышла в далеком девяносто третьем – тогда поучаствовать в сражениях могли владельцы всех популярных платформ: PC, Amiga, Atari Jaguar, Mega Drive, Super Nintendo и многих других. Казалось бы, ничего оригинального в Cannon Fodder не было: игрок управлял небольшим отрядом пушечного мяса (между прочим, это грустный армейский термин для определения пехоты, о предназначении которой догадаться несложно), наблюдая происходящее с высоты птичьего полета. Все, что требовалось, – уничтожить

превосходящего числом противника. Несмотря на незамысловатость, оторваться от Cannon Fodder было очень сложно (так же сложно оторваться и от Darwinia, авторы которой явно вдохновлялись Cannon Fodder). За последнее время свет увидели версии Cannon Fodder для Game Boy Color и мобильных телефонов: хотя, существенных нововведений не появилось (разве что новые заставки в версии для GBC), но не знакомые с игрой могли получить свою долю удовольствия. И, самое главное, понять, что для успешного управления отрядом солдат совершенно необязательно третируют мышью (почему-то бытует мнение, что версия для PC по части управления была наиболее удачной – это не так). Не стоит полагать, что на PSP нас ожидает всего лишь старая игра в трехмерной оболочке. Можно было бы

просто перерисовать графику, но Codemasters пошли дальше: прежде всего будут полностью переделаны уровни. Но и на этом никто не остановится. Что можно привнести нового в Cannon Fodder? Немало! Во-первых, сражения станут более масштабными – появится даже возможность вызывать авиацию для зачистки определенной территории. Кроме того, теперь не обойдешься автоматом и гранатами – в дело пойдут огнемет и снайперская винтовка. Не исключено, что для использования последней наделают каких-то специальных миссий. И все действия наших подчиненных будут отслеживаться, и комментировать внутреннюю службой новостей FTV Channel. Для каких целей – пока что не совсем ясно, хотя разработчики утверждают, что так станет интереснее. Заявлена и поддержка многопользовательской игры, которой так не хватало раньше: игроки смогут как сразиться между собой, так и отправиться на совместные подвиги в кооперативном режиме. Причем сражаться как друг против друга, так и бок о бок можно сразу четвером. Будем надеяться, что для этого хватит и одного UMD. А заодно – что помимо привычного ad-hoc в игру включат также и глобальный режим infrastructure.

А вот с датой поступления игры в продажу пока ничего не ясно: изначально выход намечался весной 2007 года, но теперь разработчики дружно разводят руками. Мол, как только все будет готово, так сразу же увидите на прилавках. Какие трудности настигли Codemasters – неведомо. Остается только надеяться, что очень скоро все они будут преодолены и мы увидим Cannon Fodder на экранах наших PSP уже в этом году. **С**



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР: shooter, third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Codemasters
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 2007 год
- ▶ ОНЛАЙН: www.codemasters.com



▶ Автор: V.P.
v.p@gameland.ru

- 1 Не впечатляет графика? Ничего страшного – в Cannon Fodder не это главное.
- 2 Судя по скриншотам, у наших подопечных появятся не только новые виды вооружения, но и разделение на специальности.
- 3 Само собой, боевой техникой смогут пользоваться не только противники...



ДВОЙНОЙ РЕЗУЛЬТАТ БЕЗ ЛИШНИХ ТРАТ.



ВЫБИРАЙ ТОТ КАРТРИДЖ,
КОТОРЫЙ ТЕБЕ НУЖЕН!



Печатайте БОЛЬШЕ с надежными и проверенными устройствами HP Photosmart. Только с HP Photosmart вы получите до двух раз БОЛЬШЕ фотографий и документов за те же деньги. Теперь у вас есть возможность выбрать тот оригинальный картридж HP, который идеально подходит вам – повышенной емкости или стандартный. Какие бы задачи ни стояли перед вами, HP Photosmart – это всегда высокое качество и низкие расходы на печать.



Сайт: www.hp.ru/getmore • Тел.: 8-800-200-3-500

БОЛЬШЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ С ПРИНТЕРАМИ HP





ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР: action-adventure.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Lucas Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Rebellion
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 9 октября 2007 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН: www.lucasarts.com/games/swbattlefrontrenegadesquadron



▶ Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

- 1 Имперские штурмовики повсюду – отыграть не придется.
- 2 Где-то на заворках Татуина Хан Соло вновь встретится с Бобой Феттом. Встреча будет теплой...
- 3 Некоторые пейзажи опознать трудно. Не иначе обнаружатся новые планеты.

STAR WAR BATTLEFRONT: RENEGADE SQUADRON

ХАН СОЛО ОТКРЫВАЕТ НОВЫЙ ФРОНТ БОРЬБЫ СО ЗЛОВЕЩЕЙ ИМПЕРИЕЙ

В последнее время на межпланетных фронтах далекой-предалекой галактики затишье. Джедаи и ситхи повыбрасывали световые мечи, тай-файтеры больше не кружат в звездном небе, а строительство последней Звезды Смерти заморозили из-за перебоев с финансированием. То же самое и в лагере LucasArts: надежды увидеть вживую Star Wars: Unleashed в ближайшем будущем весьма туманны, а о других проектах почему-то вообще ничего не слышно. Вот разве что Star Wars Battlefront: Renegade Squadron для PSP внушает некоторый оптимизм.

Империя в кармане

Сюжет Renegade Squadron – очередная история из тех, что забыли упомянуть Джордж Лукас со товарищи в сценарии обеих трилогий. Оказывается, пока повстанцы воевали с Империей после уничто-

жения первой Звезды Смерти, Хан Соло тряхнул стариной, набрал команду из самых отчаянных контрабандистов и головорезов во всей Галактике да и отправился выполнять поручения бунтовщиков. Где только не довелось побывать капитану «Тысячелетнего Сокола»! И на Корибране, в знаменитой Долине Ситхов, и среди обломков уничтоженного Империей Альдераана, и даже на Татуине, хотя там его с распростертыми объятиями поджидал не только жирный Джабба, но и половина всех галактических разбойников. На что только ни готов Хан Соло ради прекрасных глаз Принцессы Леи! И нам волей-неволей придется таскаться от планеты к планете вместе с ним.

На земле и в воздухе

Как и предыдущие серии Battlefront (одна из которых, напомним, также выходила на PSP), Renegade Squadron – проект

многоликий и вовсю старается подкупить пользователей разнообразием. И речь не только о разнообразии уровней или заданий, но и о разнообразии игровых ситуаций. Драться вас заставят на земле, в небе и даже в безвоздушном пространстве. При этом на протяжении одной только миссии вполне может случиться так, что начнете вы за штурвалом звездолета, продолжите в кабине какого-нибудь отбитого у имперцев шагохода, а закончите, удирая от противника на своих двоих. Другой вопрос, как все это будет реализовано. Напомним, что в той же Battlefront 2 полеты в космосе хоть и смотрелись на пять с плюсом, но доставляли мало удовольствия – в силу слишком чувствительного управления и недоработанного баланса. Авторы Renegade Squadron клятвенно обещают ошибки игры-предшественницы исправить, но сдержат ли они слово, удастся узнать

только после появления игры в продаже. Впрочем, и без «ремонта» воздушных сражений, Renegade Squadron есть, чем привлечь внимание капризных поклонников. Не хотите сражаться в одиночку? Выходите в сеть, собирайте команду единомышленников и воюйте с другими игроками до победного конца. Кстати, система классов, представленная в первых двух сериях, отныне не используется: ей на смену пришел редактор персонажей, который позволяет более-менее свободно экспериментировать с внешностью и характеристиками подопечного героя. Не забыли и о графике: по меркам PSP смотрится она очень неплохо, моделям персонажей, декорациям и спецэффектам уделены должное внимание. Так что фанатам Star Wars найдется и во что поиграть, и на что посмотреть. А там, глядишь, и очередную Звезду Смерти достроят. **СД**

НОВАЯ ЗВЕЗДА ГОЛЛИВУДА



РЕКЛАМА



"Из всех искусств для нас
важнейшим является кино"

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 Полностью на русском языке. **СЕНТЯБРЬ 2007**



© 2007 Massive Entertainment AB. Все права сохранены. 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.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:
strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Petroglyph
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
IV квартал 2007 года (PC);
I квартал 2008 года (Xbox 360)
- ▶ ОНЛАЙН:
[http://www.sega.com/
gamesite/universeatwar](http://www.sega.com/gamesite/universeatwar)



▶ Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Штурм здания, pozorительно похожего на Белый дом.

2 А пришельцы-то уже в Подмоскowie!

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

RETROGLYPH ПОПЫТАЕТСЯ ПРИВИТЬ КОНСОЛЬЩИКАМ ВСЕЛЕНСКУЮ ЛЮБОВЬ К RTS

В некий день 2012 года, как и положено, «ровно в четыре часа» землянам объявят, «что началась война». На сей раз человечеству угрожает могущественная раса инопланетян – Иерархия. Полчища солдат проникнут в нашу галактику и начнут наступление. Цель у захватчиков одна: добыть больше ресурсов, дабы пролить свою жизнь и продолжить экспансию. Откупиться золотом, деревом, углем, камнем и даже тибериумом не выйдет. Беда в том, что врагам потребен сам человек и сделанные им предметы. Солдаты Иерархии поддерживают боевой дух, поглощая людей, автомобили, деревья, рекламные щиты, мусорные баки. Словом, всех нас нашинкуют и намажут на хлеб. Этот сюжет-страшилку придумала студия Petroglyph – разработчик RTS Universe at War: Earth Assault. Замашки Petroglyph сродни планам гос-

под из Иерархии: студии мало компьютерщиков, ей подавай любителей Xbox 360. Разработчики хотят упростить управление войсками, чтобы те, у кого руки приучены к джойпаду, не пугались, увидев кучу дурацких диалоговых окон, и не боялись обилия зданий и войск. Это главная приманка. Система удобного контроля Tactical Dynamics, позволит игроку переобучать юнитов и улучшать их характеристики прямо на поле боя, в реальном времени. За счет полной настройки «технологических веток» даже в бою удастся модифицировать свои отряды. Petroglyph обещает не забыть и о многопользовательском режиме для консолей, чтобы желающие сразиться через Xbox Live не маялись с планом наступления. «Universe at War: Earth Assault откроет владельцам Xbox 360 новые тактические пространства. Мы рассчитываем, что механизм контроля над войска-

ми, специально заточенный под консоль, выведет жанр RTS на новый уровень», – скромно обещает вице-президент маркетингового подразделения Sega of America Скотт Штейнберг. Увы, посмотрев ролики с официального сайта, нельзя ни подтвердить, ни опровергнуть это заявление, но надеемся, что скоро все разъяснится. В Universe at War: Earth Assault нас ожидает встреча с гигантскими человекоподобными роботами, их Иерархия десантирует прямо с орбиты. Победным маршем стальные злодеи двинут по городам и весям, оставляя лишь пепелища. Дело усугубляется тем, что добытое идет напрямую на подпитку пришельцев. Сбором ресурсов для огромных ходунов займутся маленькие, но полезные роботы Reaper Drones. В «желудках» коротышек – мощные шестеренки, без труда «перевариваю-

щие» что ни попадя. Кстати, добытое сразу же усилит и без того нехилых гигантов. Благо, улучшать можно каждую часть робота в отдельности. Потребные для апгрейда детали поставляются прямо с корабля и с помощью телепортации легко привинчиваются к «тушке». Задумайтесь, это же калейдоскоп тактических вариантов! В случае чего игрок сам решит, как «оттюнинговать» исполина. Для удобства главная кампания будет разделена на две части – сценарную и боевую. Одна посвящена развитию сюжета, другая – огромным сражениям. Petroglyph замахнулась. Еще бы, столь бодро навязывать любителям консолей «неудобный» жанр RTS – это все равно, что ехать в Тулу со своим самоваром. Хотя кто сейчас скромничает, раздавая обещания? Подождем пару месяцев, а там поглядим, превратятся ли громкие слова в великие дела. **CA**

16+



ЗА МЕСТЬЮ СЛЕДУЕТ РАСПЛАТА

"S" and "PS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS" is a registered trademark of Sony Corporation. Heavenly Sword™ ©2006-2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Team Ninja. PlayStation 3 is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.

РЕКЛАМА

Меч Богов - священное оружие. Смертным не дано владеть им, ибо за силу богов приходится расплачиваться собственной жизнью. Пророчество гласило, что родится в клане хранителей мальчик, который возьмет Меч Богов и спасет мир. Но родилась девочка - Нарико. И теперь лишь она способна защитить клан от орды кровожадных чужеземцев... Сумеет ли Нарико расправиться с врагами клана и отомстить за смерть близких прежде, чем божественный меч уничтожит ее саму?



www.heavenlysword.com

www.playstation.ru

Загрузите демо-версию игры в PLAYSTATION®Store



This is living

PLAYSTATION 3



Lost Odyssey и баскетбол
 Дизайн персонажей для Lost Odyssey разрабатывал Инуэ Такехико (Inoue Takehiko), известный как в Японии, так и за пределами роины комиксист. Его самое популярное произведение, Slam Dunk, повествует о школьнике Сакураги Хиномити, которому отчаянно не везет в любви. Когда ему не отвечает взаимностью уже 51-я девушка, он решает с горя заняться баскетболом и – о чудо! – преуспевает!



LOST ODYSSEY

И В ВЕЧНОСТИ ЦЕННЕЙ ВСЕГО МГНОВЕНЬЯ...

Бабочке-однодневке покажутся бессмертием те 80 лет, что в среднем проживают люди, нам же бередят воображение похождения 400-летнего горца Дункана Маклауда. Почему вечное существование далеко не так заманчиво, как представляется на первый взгляд, вскоре напомнит Lost Odyssey для Xbox 360, хотя ее создатель, Хиронобу Сакагути, видит основную мысль своей RPG иначе. Смысл жизни следует прежде всего искать не в подвигах и интригах, а в повседневных мелочах – таков лейтмотив приключений как неубиваемых героев, так и тех смертных, которые окажутся в их компании. В центре событий Lost Odyssey – мечник Кайм, проживший не один век. В каких переделках он успел побывать, расскажут летописи в доба-

вочном режиме – A Thousand Years of Dreams. А основная сюжетная линия затронет только один эпизод из его странствий – судя по обрывкам сцен-разговоров из демоверсии, весьма похожий по духу на похождения принцессы Эш и ее спутников в Final Fantasy XII. В разное время к Кайму присоединятся еще восемь персонажей, причем не исключено, что с их помощью мы увидим происходящее чужими глазами: главный герой не всегда остается в команде. Традиционные пошаговые сражения (одновременно в них принимают участие до трех бойцов) не обходятся без проверки на ловкость на манер испытания «колесом правосудия» из сериала Shadow Hearts. Когда воин готовится нанести удар, на экране возникает мишень, чей внешний круг начинает стремительно уменьшать-

ся до размеров «яблочка». Задача игрока – остановить внешний круг как можно ближе к внутреннему: от этого зависит, насколько сокрушительным будет прием. Пригодится и смекалка: порой в битвах можно использовать декорации, чтобы ошарашить неприятеля, скажем, упавшим подъемным краном. Для разглядывания арены во всех подробностях пригодятся zoom-функции камеры. Тактика будет меняться и в зависимости от состава команды. Например, магам требуется время на зачитывание особо мощных заклинаний; кроме того, большую роль, как и, например, в Valkyrie Profile, играет боевой строй отряда. Врагам, которые нападают издали, не страшны мечи, зато они боятся стрел, заклинаний и... ручных гранат. Выбор Unreal Engine 3 для Lost Odyssey Хиронобу Сакагути объяс-

няет так: «Мы могли бы создать собственный движок, чтобы он соответствовал всем нашим требованиям и пожеланиям, но поняли, что для него пока не существует достаточно мощной платформы. Поэтому просто доработали уже готовый». Стремится ли проект Mistwalker стать непохожим на ту же Final Fantasy, нам еще предстоит увидеть. Зато доподлинно известно: хотя похождения Кайма нелинейностью отличаться не будут, сам Сакагути вовсе не считает, что игры, напоминающие фильмы, – тупиковая ветвь эволюции жанра. Как он признался в интервью журналистам «СИ» на Е3, добиться того, чтобы RPG действительно походила на интерактивную книгу или киноленту, довольно сложно, и именно такую задачу он ставил перед собой. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: role-playing, console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.mistwalker.info/fo.html>



▶ Автор: Наталья Овдичева
 odintsova@gameland.ru

- 1 Ролики Lost Odyssey живо напоминают о другом геттице Сакагути – Final Fantasy.
- 2 Кайму не придется сражаться в одиночку: в боевой отряд разрешается взять до 2 спутников.
- 3 Враги хорошо усвоили правило: «танки» – на переговой, маги – сзати.

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

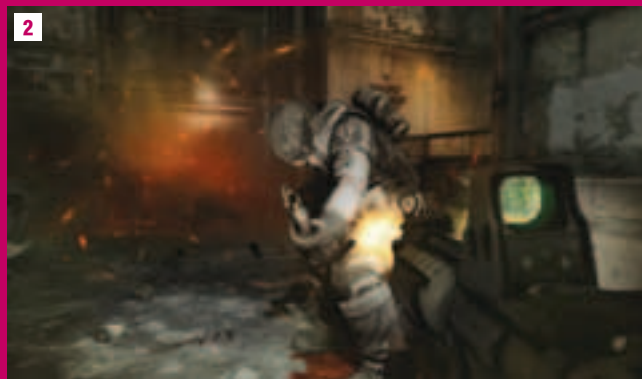
*moh.ea.com
electronicarts.ru*



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.



KILLZONE 2

ОДНА ИЗ САМЫХ ОЖИДАЕМЫХ ИГР ДЛЯ PLAYSTATION 3 НАКОНЕЦ-ТО ПОКАЗАЛА СВОЕ ИСТИННОЕ ЛИЦО

Хотя слухи, что Guerrilla собирается выпускать Killzone 2 по частям, разбив проект на несколько эпизодов. Первый (и основной) выйдет на blu-ray, тогда как остальные придется скачивать за отдельную плату, если вы, конечно, захотите узнать, чем кончится война с хелгастами. Впрочем, официально ни разработчик, ни издатель пока ни о чем подробном не сообщали – возможно, чтобы не «радовать» поклонников раньше времени.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ▶ ЖАНР: action, first-person, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Guerrilla Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: начало 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.killzone.com>



▶ Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

- 1 Как и в любом большом сражении, вас окружают не только враги, но и союзники... вот только будет ли от них польза?
- 2 Кровь в Killzone 2 хлещет из всех пулевых отверстий – даже Gears of War и The Darkness едва ли могут предложить больше.
- 3 На улицах Пирра почти всегда темно, а опасность зыркает со всех сторон.
- 4 Сражаться в жилых зданиях особенно тяжело: слишком много потенциальных укрытий для противника.

Дать обещание обычно гораздо проще, чем его выполнить, — и голландская студия Guerrilla знает об этом не понаслышке. Два года назад именно ее стараниями увидел свет первый видеоролик Killzone 2, обещавший будущим владельцам тогда еще мифической PlayStation 3 неслыханно прекрасную графику, запредельный уровень реалистичности и, конечно же, такую увлекательность, какую только можно вообразить в шутере от первого лица. Конкуренты Sony недовольно морщились, поклонники с замиранием сердца ждали подробностей и новых кадров. Ждать пришлось долго... За два года PlayStation 3 успела появиться в продаже по всему миру, произвела настоящий фурор в магазинах и начала отступать под натиском Xbox 360 и Nintendo Wii. Но даже в столь непро-

стые времена сотрудники Guerrilla хранили молчание, понимая: излишняя поспешность может все испортить. Тем не менее во время недавней E3 разработчики (или, скорее, издатели) решили, что пора выкладывать карты на стол. И показали жаждущей хлеба и зрелищ публике не только скриншоты и видеоролики, но и короткую демоверсию грядущего блокбастера — вполне достаточно, чтобы сделать кое-какие выводы о судьбе проекта.

Когда мы были на войне

В мире Killzone продолжается ожесточенная война. Но если прежде наступление вели безжалостные хелгасты, а вооруженные силы Векты вынужденно оборонялись, то теперь дело сдвинулось с мертвой точки: бывшие агрессоры отчаянно защищаются, бывшие жертвы оккупации стремятся взять реванш, на-

ступая по всем фронтам. О том, насколько успешно развивается наступление, свидетельствует хотя бы то обстоятельство, что демоверсия Killzone 2 целиком и полностью посвящена высадке десанта в центр Пирра, столицы хелгастов. Это ли не свидетельство скорой победы? Однако рано радоваться: враг не сдастся — сражаться предстоит за каждую улицу, за каждый дом, да что там — за каждый метр! Всюду свистят пули, а многие десантные челноки вспыхивают еще в воздухе, сбитые огнем неприятельских зениток. Работы будет много, но ведь никто и не ждал легкой прогулки.

Казнить нельзя помиловать?

Само собой разумеется, каждый кадр Killzone 2, показанный этим летом, до тошно сравнивался с видеороликом двухгодичной давности. Все жаждали поскорее выяснить, что изменилось,

что осталось прежним, где разработчики сдержали слово, а где пошли на попятную. И следует признать: этот экзамен коллектив Guerrilla Games выдержал достойно. Конечно, действительность оказалась не столь радужной, как хотелось бы, но все же Killzone 2 смотрится по меньшей мере впечатляюще. Трехмерные солдаты всерьез похожи на живых людей, декорации поражают воображение размахом и вниманием к деталям, нельзя не отметить и превосходные спецэффекты. Кое-какие огрехи все-таки не укрылись: например, текстурам местами явно не хватает четкости, да и анимация иногда кажется... странноватой. С другой стороны, до премьеры остается немало времени — достаточно, чтобы устранить любые технические недоработки. Будем надеяться, в Guerrilla этим временем распорядятся правильно, ведь от студии ждут идеальной игры! **СИ**

Ritmix

www.ritmixfun.ru
www.ritmixrussia.ru

Товар сертифицирован. Не подлежит обмену.

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!

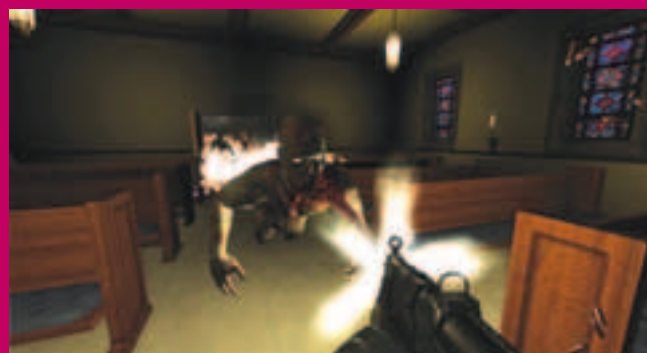


Ritmix — ритм твоей свободы!



Новый ракурс прошлого

И не надейтесь, история Perseus Mandate не станет ни продолжением, ни прологом к Extraction Point. Все будет иначе. Отсчет времени идет с того же момента, что и в оригинальной игре, а вот развиваются оба сюжета отдельно, каждый сам по себе. Между прочим, вовсе не исключено, что нас поразуют чем-то вроде пролога к первой части. Как говорится, мир тесен, потому что по ходу дела игрокам наверняка доведется не раз и не два вспомнить первоисточник, а то и повстречать знакомых персонажей. Другой вопрос, окажутся ли свидания приятными. Впрочем, повода для беспокойства нет, наблюдать за событиями, уже когда-то пережитыми, придется совсем с другой точки зрения. Тот, кто помнит Half-Life: Opposing Force и Blue Shift, сообразит, о чем речь. Как вы понимаете, в подобном случае Expansion pack – это не набор безликих допмиссий, а хороший повод снова пробежаться по игре. Нам дают шанс еще раз наиграться, сменить роль жертвы на амплу охотника или наоборот.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:
shooter, first-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sierra
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
TimeGate
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 16
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
26 октября 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.sierra.com>



▶ Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Le Parkour!

2 Бойня в церкви. Sierra следует быть с этим поосторожнее.

F.E.A.R.: PERSEUS MANDATE

СТРАХ И НЕНАВИСТЬ В ОБУРНЕ

Sierra рассталась с Monolith, но F.E.A.R. жива и здравствует. За первое дополнение взялась TimeGate, а теперь готовится второй add-on – Perseus Mandate. Хотя разработчики все те же, нас вновь интригуют: дескать, Perseus Mandate будет «стоять особняком». На всякий случай поясним: игра получит статус stand-alone, а значит, оригинальная версия для ее запуска не потребуется. Так удобнее, поскольку позволяет не делить PC- и X360-релизы, ведь в версии для приставки Microsoft найдется место не только Perseus Mandate, но и предыдущей Extraction Point. Смесь будет именоваться F.E.A.R. Files. Судя по названию, нас ждет нечто исключительное. Ох, не даром выход F.E.A.R. Files отодвинули аж до Хэллоуина! Дабы стало совсем страшно. Страшно интересно.

Задумаемся, что же такое можно записать в дополнение к безмерно успешной игре, да еще во второе. Причем так, чтобы перещегоолять если не оригинал, то хотя бы предыдущую серию. Sierra и TimeGate решили поставить на кооперативные миссии, коих в игре уйма. Возможно, авторы надеются разнообразить скучноватые прогулки по одинаковым офисам. Кстати, и AI обещали доработать, хотя, казалось бы, куда уж дальше-то – он и так смекалистый. Впрочем, сие одному Deer Fritz известно. Кроме того, появится целый отряд новых врагов. Уже сейчас у нас есть ориентировка на одного из них, именуемого Nightcrawler. Впрочем, господин этот не кто иной, как более тренированный и жестокий штурмовик. Злодей будет вооружен чем-то новеньким, и вариантов три: либо гранатомет, способный стрелять

зарядами с гвоздями и болтами; либо штурмовая винтовка с оптическим прицелом, которому не страшны ни дым, ни пар, ни клубы пыли; либо электрическое ружье. В игре есть и еще кое-что свежее: нас ждет встреча со сверхъестественными явлениями: тенями и призраками. Поговаривают, будто они гораздо страшнее прежних, так что, возможно, стоит заранее подстраховаться и привязать себя к креслу. Познакомимся с нашим героем. Главное действующее лицо здесь – оперативник First Encounter Assault Recon, со сверхспособностями, похожими на те, что были у его предшественника. К добру ли, к худу ли, но новый герой никак не связан с протиповой ведьмообразной девочкой Альмой, и забота у него одна: опередив врагов, найти секретные техноло-

гии Argamacham и выяснить, каким образом все это связано с загадочным Perseus. Биться над решением головоломки нам предстоит под городом Обурн. Ну а то, что отгадка кроется в каком-то из названий, не вызывает сомнений. Теперь два слова об окружающем мире. Перед нами пейзажи один другого мрачнее: тут тебе и канализация, и мрачные подземелья заброшенных заводов, и тоннели, да и другие не менее «живописные» местечки, способные насмерть испугать не только человека, страдающего клаустрофобией. Новые карты появятся и в мультиплеере, только вот в разных версиях их количество и состав наверняка будут отличаться. Потому если хотите охватить все – берите Perseus Mandate и для PC, и для Xbox 360. Чтобы не промахнуться. **СИ**

По мотивам одноименного фильма
с участием «Квартета И»

ДЕНЬ ВЫБОРОВ



Фарс-мажорная игра



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2007 Каропродат. © 2007 Сатурн-трос. © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука"
Защиту авторских прав компания "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шер" (rshel@shel.ru)
По вопросам оптовых закупок обратиться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru
Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей с понедельника по пятницу с 10.00 до 17.00 по тел. (495)
788-75-01 или по бесплатному номеру 8-800-555-2952, e-mail: help@buka.ru
Компания "Бука" 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 21).

Бука
ВЫСТАВКА
СЕРИИ
СЕРИИ

1



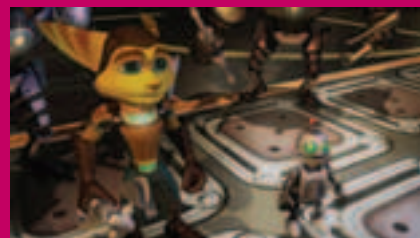
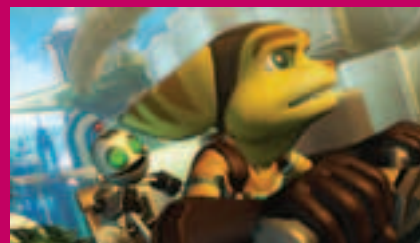
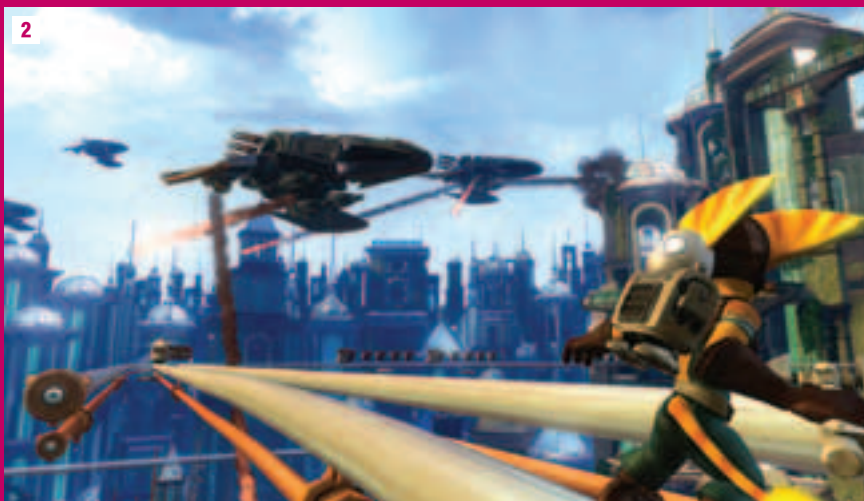
ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ▶ ЖАНР: action.adventure.third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Insomniac Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2007 года (Европа)
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.insomniacgames.com/games>



▶ Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

2



- 1 Гаечный ключ по-прежнему незаменим в ближнем бою.
- 2 Пока Рэтчет воюет, Клэнк по традиции спокойно отсиживается у него на спине.
- 3 Скоростной мотоцикл пригодится, когда герои решат покинуть захваченный противником Метрополис.

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

РЭТЧЕТ И КЛЭНК ВОЗВРАЩАЮТСЯ НА ДОМАШНИЕ КОНСОЛИ

Некоторое время назад стало казаться, будто студия Insomniac, собаку съевшая на спасении целых солнечных систем, изрядно устала от разборок межгалактического масштаба. А заодно и от неутомимой парочки супергероев – задиристого Рэтчета и не в меру разумного Клэнка. Уже в Ratchet: Gladiator разработчики не демонстрировали былого задора. Что до недавней Ratchet & Clank: Size Matters, то ее вообще отдали на откуп коллективу Ready At Dawn, тогда как сотрудники Insomniac занимались проблемами помельче, вроде войны людей с мутантами-химерами. Однако дела земные быстро надели недавним покорителям космоса – их снова потянуло к звездам. Где как раз опять затевается нешуточная заварушка.

Последний ломбак в галактике?

В жизни Рэтчета и Клэнка вновь наметился неожиданный поворот. Только неугомонные напарники прибыли в Метрополис, как на город налетела целая орда неизвестных захватчиков. Чужаки, не троя время на пустые угрозы, принялись крушить все вокруг – и, похоже, у защитников Метрополиса не так уж много шансов справиться с нападающими. По крайней мере именно к такому выводу пришли главные герои, которые потропились покинуть город, превратившийся в театр военных действий, на свежееукраденном звездолете. Далеко улетать Рэтчет и Клэнк не стали – всего-навсего свалили в соседнюю галактику, откуда и начали проводить расследование. Вскоре приятели выяснили, что переполох в Метрополисе устроил не кто иной, как им-

ператор Персиваль Тахион (Percival Tachyon), предводитель расы крэгмайтов (cragmites). Этот самый Персиваль давным-давно поклялся сжить со свету всех ломбаксов и теперь полным ходом движется к намеченной цели, подавляя любое сопротивление. «Ну а нам-то какое дело до каких-то там ломбаксов?», – спросите вы. Правильно, никакого! Если не принимать в расчет, что Рэтчет – один из последних представителей данной расы. И повелитель крэгмайтов смертельно хочет познакомиться с ним поближе.

Возвращение к истокам

Долгие годы сериал Ratchet & Clank, начинавшийся как помесь платформера и экшна от третьего лица, пытался порвать с «платформенными» корнями, постепенно превращаясь

в полноценный боевик. Метаморфоза почти состоялась в уже упомянутой Ratchet: Gladiator, однако выпуском Ratchet & Clank Future разработчики намерены перечеркнуть достижения прежних лет и объединить экшн и платформер. Почему? Якобы, этого пожелали ярые фанаты сериала, и им не стали отказывать. По воле тех же фанатов Клэнку, чуть было не ставшему вспомогательным персонажем, добавят экранного времени, научат робота новым трюкам и заставят сражаться наравне с Рэтчетом – разумеется, под нашим чутким руководством. Кстати, кроме ушастого ломбакса и коротышки робота на сцену вернутся и другие старые знакомые. Например, нам вновь предстоит встретиться с капитаном Кварком, хлопот от которого по традиции будет гораздо больше, чем толку. Впро-



Привыкаем к одиночеству

Начиная с Ratchet & Clank: Up Your Arsenal, все приключения Рэтчета и Клэнка могли похвастаться увлекательным многопользовательским режимом. Более того, в Ratchet: Gladiator сетевым баталиям вообще уделено едва ли не больше внимания, чем сюжетной кампании. Тем удивительнее, что в Ratchet & Clank Future многопользовательский режим не предусмотрен. Официальная причина побобных действий – желание максимально сбалансировать игровой процесс и выверить до мелочей дизайн уровней. В действительности, поговаривают, у Insomniac попросту не хватает времени, чтобы успеть все в намеченные сроки, а Сопу, напомним, жажжет выпустить Ratchet & Clank Future не позднее ноября.



4 Само собой, без космических полетов миры не спасают.

5 Огромный завод на Кобалии хорошо охраняют, но пробраться туда все-таки нужно.

6 Большие боссы нынче в моде – и в Insomniac об этом отлично осведомлены.

чем, черт с ним, с Кварком. Гораздо интереснее узнать, какое оружие окажется в нашем распоряжении и где именно удастся им воспользоваться.

Планеты и пушки

Обширный арсенал самых разнообразных средств борьбы с недругами всегда был визитной карточкой сериала. И Ratchet & Clank Future должна достойно продолжить дело игр-предшественниц. Список оружия пополнится сразу несколькими взрывоопасными новинками, да и большая часть «старичков» тоже нигде не денется. Как обычно, представлено вооружение на любой вкус: от гаечного ключа и легких скорострельных бластеров до громоздких ракетниц и гранат. Подобное милитаристское изобилие вполне оправдано, ведь потенциальные против-

ники тоже не лыком шиты. Одни защищены крепкой броней либо силовым полем, другие чертовски проворны, третьи восполняют физическую ущербность многократным численным преимуществом, а четвертые так и норовят навязать ушлому снайперу рукопашную. В каждом из перечисленных случаев придется искать у врага слабое место, попутно решая, каким оружием уничтожить супостата легче всего.

Теперь о театре военных действий, то есть о планетах, где нам предстоит побывать. Точное их число разработчики пока держат в секрете, очевидно, чтобы не радовать (или не огорчать?) поклонников раньше времени. Поэтому пока что известны названия лишь трех планет. Первой станет Керван (Kerwan) – именно здесь расположен злополучный Метрополис,



здесь же Рэтчет впервые столкнется с приспешниками Персиваля Тахиона. Далее в списке остановок значится Джасинду (Jasindu), не слишком приятное местечко, до черноты засиженное космическими пиратами. Тех же пиратов мы встретим и на Кобалии (Cobalia): по-видимому, происки крэгмайтов нисколько не мешают флибустьерам преспокойно заниматься разбоем и грабежами.

Развитие технологий и космические амбиции

Говоря об очередном проекте для PlayStation 3, мы не можем обойти вниманием графику – тем более если есть надежда получить нечто выдающееся. Да, в случае с Ratchet & Clank Future вряд ли речь пойдет о технологической революции: на первый взгляд картинка вообще мало чем от-

личается от виденного нами раньше. Но стоит присмотреться к деталям, к количеству мельтешащих в кадре объектов, к спецэффектам – и мощь платформы становится очевидной. Станет ли Ratchet & Clank Future хитом? Почти наверняка да: в Insomniac отлично знают, как делать хорошие игры, что доказывает даже несколько противоречивая Resistance: Fall of Man. Для успеха есть всё: проверенные в деле и по-прежнему популярнейшие герои, в меру интересный и не лишенный юмора сюжет, яркая внешность и толпы поклонников, заранее обожающих новую игру. В общем, мироздание может спать спокойно: его в очередной раз спасут еще до наступления Нового года, а коварный император Персиваль пополнит ряды злодеев, потерпевших бесславное поражение. **СИ**

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО



Автор:
Максим Михеенко
maxx@gameland.ru

На наши вопросы отвечал Антон Большаков – руководитель проекта.

? Расскажите немного об авторах будущего проекта. Работают ли над продолжением люди, ответственные за оригинал? Как велика команда разработчиков?

Над проектом трудится немногим более 50 человек. Большинство из них работали над S.T.A.L.K.E.R. долгое время. Немаловажно, что эти люди не только прошли этап экспериментов и поиска, но также завершили и выпустили проект. Они долгие месяцы работали без выходных и нередко до шести утра. На них можно смело положиться. Команда сохранила огромное количество наработок, по разным причинам не вошедших в первую игру. Концепция S.T.A.L.K.E.R. как живого мира активно развивается. Сейчас мы еще более уверены в собственных силах, так как точно знаем, на что способны.

? Что в первую очередь вы переработали и изменили, начав работу над проектом?

Приступая к работе над S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, мы изучили и учли пожелания игроков, добавили то, что по каким-либо причинам не успели сделать в первой игре. Первоочередной задачей мы определили для себя доработку системы симуляции жизни, и теперь все происходящее на экране имеет еще более глубокий смысл. Игрок увидит результаты собственных действий. Грубо говоря, мы просто закончим то, что было изначально задумано. Это касается и геймплея: он станет еще более «сталкерским». Стоит упомянуть и новый уровень зрелищности. Начиная с графики в целом, качество и количество анимации, нововведения в области спецэффектов, и заканчивая озвучкой.

? Как отразится в игре поддержка DirectX10? Мы видели, как сильно изменилась игра после перехода с DirectX8 на девятый. Что ожидает нас в данном случае?

Хотелось бы начать с того, что очень сильно был модернизирован «девятый» рендер: освещение, тени, вода, depth of field, motion blur, детализация, мягкие частицы – можно смело сказать, что это один из самых мощных «девятых» на сегодняшний день. Сейчас готовится ультрасовременный рендер DirectX10, где из уже известных фиш будут такие, как объемный свет, мягкие тени. Сейчас переделывается вся графика, модели (каждая теперь имеет postmap), увеличивается полигонаж...

? Бывала ли группа разработчиков в настоящей Зоне снова после тех известных поездок во время разработки оригинала? Обещаны «Рыжий лес», «Лиманск», «Погземелья Припяти» – воссоздаются настоящие места или это плод дизайнерского воображения?

За первые четыре-пять вылазок мы насобирали такое количество материалов, сколько бы хватило и на три-пять игр, но, не желая терять то настроение, мы совершили еще

несколько поездок в этом году и, конечно же, привезли целую кучу фотографий и видео. Также нам сильно помогает фанатское сообщество, подбрасывая время от времени интересные идеи, так что спасибо им за это.

? В чем выражается доработанная симуляция жизни? Как изменится поведение существ?

Самое главное – все происходящее будет иметь смысл. Реальные группировки, настоящая война. Игрок может ослаблять тот или иной союз, и тот вынужден будет кочевать по территории. Территория для группировки – основное, от этого зависит ее численность, от ресурсов зависит, будут ли примыкающие к ней сталкеры новичками или ветеранами, от очков науки зависит уровень обмундирования и оборудования.

? А что скрывается за словами «новый анимационный движок»?

Игроки и пресса критиковали анимацию в игре. Мы это приняли во внимание и подняли ее на новый уровень. Анимационный движок теперь использует инверсную кинематику, плавные разгон и торможение, поддержку огромного количества анимаций, плавные переходы между ними, а также возможность смешивать анимации, получая тем самым десятки новых. Еще мы добавляем большее количество уникальных анимаций для оживления сюжетных сцен.

? Опишите в нескольких словах, чем для вас является оригинальный «Сталкер», а чем станет его пролог.

Первая игра – это вызов. Это хорошая идея, способы реализации которой мы искали. Эту игру мы не разрабатывали, а изобретали длинной чередой проб и ошибок, этот процесс нельзя было ускорить. Теперь мы четко знаем, что хорошо, а что плохо, и добавляем много нового. Команда получила драгоценный опыт и готова работать над проектами такого уровня.

? Коснутся ли изменения сетевой игры? Ожидать ли новые режимы сетевых поединков?

Мы добавили поддержку физики в сетевую игру. Она появится во всех старых режимах. Также мы сейчас разрабатываем новый сетевой режим и надеемся, что успеем закончить его к выходу игры.

? Заявленная в пресс-релизе опция Fast Travel – нечто вроде мгновенной телепортации с места на место или что-то другое?

На самом деле, это не привычный «диабловский» town portal. Режим этот у нас чисто «сталкерский» и хорошо вписывается в концепцию игры. Помочь сталкеру быстро попасть в отдаленные уголки Зоны могут только проводники – люди, найти которых не так-то просто, да и работают они не за спасибо. Они знают особые ходы, попасть в которые случайно нельзя. Нам кажется, что это добавит игре увлекательности и разнообразия. **СИ**





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

Интервью с Дмитрием Ясеновым (GSC)

Программист Искусственного Интеллекта (AI) – профессия не слишком известная, но чрезвычайно важная. Все мы любим увлекательные одиночные игры, и от того, насколько умен, изощрен и непредсказуем компьютерный соперник, зависит львиная доля удовольствия. Нас впечатлила система симуляции жизни в S.T.A.L.K.E.R., и в поисках ответов мы обратились к Дмитрию Ясенову, ведущему программисту AI студии GSC GameWorld. Сейчас Дмитрий вместе с Андреем Коломийцем работает ведущим программистом на анонсированном негавно проекте под названием «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо».

PROFILE ДМИТРИЯ ЯСЕНЕВА

1. Полное имя: Яснев Дмитрий Анатольевич
2. Дата рождения: 06.01.1979 г.
3. Никнейм: нео
4. Специализируется в: программировании ИИ
5. Работал на: S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
6. Последняя впечатлившая игра: F.E.A.R.
7. Обычно одет в: кроссовки, джинсы, футболку/гольф
8. По жизни любит: общество интересных людей
9. Не любит: хамства
10. Девиз: Относитесь к людям так, как хотите, чтобы они относились к вам



? Приветствуем, Дмитрий!

■ Как вы стали программистом?

Здравствуйте! Мой папа – кандидат в мастера спорта по шахматам, он научил меня двигать фигуры еще в дошкольном возрасте, поэтому первой моей мечтой было стать чемпионом мира по шахматам. Но так как родители закончили факультет кибернетики КНУ им. Шевченко и работали программистами, то за ужином они обсуждали работу, а я их не понимал, но очень хотел поучаствовать. Тогда я подумал, что, когда вырасту, то обязательно стану программистом, чтобы говорить с ними на одном языке.

Так оно и получилось. После окончания лицея поступил на факультет кибернетики Киевского Национального Университета им. Шевченко. Обучение в университете здорово расширило мой кругозор, хотя к тому времени я уже умел главное – учиться. Иногда учиться было интересно, иногда – тяжело, особенно на первом курсе, но все-таки я успешно закончил магистратуру. Бросать университет мне не хотелось, так как со второго курса я уже работал программистом, у меня получалось совмещать учебу с практической деятельностью. Кроме того, у меня было домашнее увлечение: сначала архиваторы (еще со школьных времен), а потом интеллект для настольных игр. Если говорить о системе образования, то, кроме бесспорно необходимой теоретической базы, хотелось бы больше внимания к прикладной части – не деталей, но именно обзоров существующих технологий, ведь важно знать ситуацию в целом и понимать, как правильно составить запрос в Google. В свое время этот пробел мне, как и всем, пришлось устранять самому.

? Как вы попали в игровую индустрию?

■ На тот момент я заканчивал писать диплом и искал работу, которая бы мне нравилась. Мама помогла мне в поисках, кстати, именно она прислала мне вакансию программиста AI в GSC GameWorld. Я пришел на собеседование, пообщался с ведущими программистами проекта, показал свою программу, играющую в реверси, поговорил с Антоном Большаковым, потом с Сергеем Григоровичем, хорошенько взвесил другие варианты, и согласился на испытательный срок.

? S.T.A.L.K.E.R. Когда вы пришли в проект?

■ Чем он стал для вас?

Я пришел в проект 19 марта 2002 года, когда уже был готов уровень с пирамидами, а работало над ним, если я не ошибаюсь, пять человек: два программиста, два ху-

дожника и геймдизайнер. Этот проект стал для меня серьезным испытанием. Рядом люди, делавшие «Казак»», выпускали продолжение за продолжением, создавались и выходили другие игры (HoverRace, FireStarter), а S.T.A.L.K.E.R. все это время разрабатывался. Было много трудностей, не хватало подготовки, отсутствовал опыт. Для многих людей S.T.A.L.K.E.R. стал дебютом, для остальных он был первым проектом такого уровня. После лестных отзывов о технической демке 2001 года среди разработчиков бушевали страсти: порвать всех! С одной стороны, это хорошо, когда проект отвечает уровню амбиций команды, с другой, мы не успевали делать каждую составляющую лучше, чем у всех. Аврал начался с самого начала разработки, каждая выставка бралась приступом. Прodelано много работы, но из-за отсутствия прототипирования многие вещи, которые были придуманы и реализованы, так и не попали в финальную версию игры по разным причинам. Для меня самого «Сталкер» стал очень важным этапом в жизни, своего рода школой геймдева.

Сколько усилий потребовало внедрение симуляции жизни? Насколько вы были первопроходцами в этой области?

Сама идея возникла в мае 2002 года. Несмотря на то, что до этого уже были игры с чем-то подобным («Космические Рейнджеры», например), идею придумали заново. Мне показалось, что если создать мир, живущий по простым и понятным законам, он сам обеспечит разнообразный и интересный геймплей. Подтверждением этому служила небезызвестная игра «Жизнь Конвея», которая, имея всего три правила, заставляла меня в лицейские годы долго наблюдать за ее работой. Также сыграла роль «Реверси», девиз которой гласил: «A minute to learn – a lifetime to master». Идея симуляции, родившаяся под напором требований к игре, которые выдвинул наш геймдизайнер Алексей «Кооп» Сытянов, очень ему понравилась. Объединенными усилиями мы отстояли задумку перед программистами, высказывавшими недоверие к тому, что спавн (spawn – появление объектов на уровне) становился непредсказуемым. После месяца споров решили все-таки сделать в движке поддержку динамического спавна, что дало жизнь симуляции. В декабре 2002 года я сел за реализацию симулятора, и 1 марта 2003 года мы впервые запустили симулятор на реальном уровне.

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

Узнали мы об этом 27–28 февраля, я уже точно не помню, так как до этого был сплошной аврал, начавшийся в середине января, и практически без выходных (у меня было два выходных, один из которых – больничный, половина команды работала в аналогичном режиме). По поводу результатов – я рад, что имел честь участвовать в проекте такого масштаба. Здорово, что мы сумели его выпустить, ведь если бы он не вышел 23 марта, он не вышел бы уже никогда. Я доволен результатом. Кто бы что ни говорил, но S.T.A.L.K.E.R. получился качественным продуктом. Хотя мы не сумели воплотить все, что собирались, но иначе в том положении, в котором мы оказались, не выпустили бы совсем ничего.

Готовы ли вы сейчас потратить пять лет на новый проект такого же колоссального масштаба и влияния на индустрию?

Это слишком большой срок, и мы столкнулись с самой главной бедой долгострогов – устареванием технологий, особенно графических. Поэтому пять лет (а насколько мне известно, проект начал разрабатываться осенью 2000 года, то есть, в общей сложности, шесть с половиной лет) – это слишком много для проекта любого уровня. три года – максимум, а лучше – 18–24 месяцев. Сейчас, имея на руках готовый продукт, можно проводить все изменения последовательно, так, чтобы релизы не затягивались надолго, что мы и постараемся сделать.

Чем вы занимаетесь сейчас?

Пока что я собираюсь воплотить те идеи, которые по тем или иным причинам остались нереализованными в оригинале. Кроме того, за время создания проекта выкристаллизовались и другие идеи, которые мы тоже обязательно попробуем осуществить. Также активно занимаюсь внедрением своего нового middleware-AI, хочу написать пару статей, чтобы поделиться приобретенным опытом с коллегами: я им многим обязан, пришло время и мне внести лепту в копилку знаний.

Как работают художники в игровой индустрии, мы примерно представляем, но чем занимаются программисты AI, понимаем очень смутно.

Программист AI решает немало задач, они меняются от проекта к проекту, и в «Сталкере» они были такими:

- Подсистема симуляции жизни, которая следит за оффлайновой (невидимой для игрока) жизнью объектов, контролирует, какие объекты переходят в онлайн, какие – наоборот, уходят в оффлайн, эта подсистема также ответственна за сохранение и загрузку сейвов.
- Навигация персонажей (генерация навигационных графов, построение путей по ним, сглаживание этих путей, движение по путям, обход динамических препятствий при движении по путям, движение по патрульным графам, учет при всем этом пространственных ограничений, которые назначены персонажу геймдизайнерами), в нашем случае при отсутствии бесшовного мира сюда еще входит и навигация персонажей по общему графу симуляции, который включает в себя все уровни игры, переходы персонажей с уровня на уровень и т. д.
- Тактические подсистемы (генерация укрытий, их умелое использование во время боя).
- Скриптовая подсистема для расширения возможностей движка.
- Персонажей необходимо «вооружить» органами чувств: зрением, слухом; они должны ощущать, когда им наносятся повреждения, должны уметь обрабатывать сырую информацию, чтобы вместо, например, видимых/невидимых объектов оперировать величинами другого уровня абстракции, как то: опасности, враги, вещи, которые можно подобрать, и т. д.
- Персонажи должны уметь принимать решения. Для этого они у нас выбирают цели (например, решить загадку Зоны) и далее с помощью планировщика строят план действий для достижения этих целей, а потом его выполняют.
- Персонажи должны осуществлять какое-то воздействие на окружающий мир:

проигрывать анимации, двигаться, менять ориентацию в пространстве, отыгрывать звуки, взаимодействовать с объектами (стрелять или целиться из лучшего оружия), многое они делают одновременно. Например, во время передвижения персонажу нужно смотреть в определенную сторону, при этом он может параллельно стрелять из автомата, перезаряжая его, если магазин пуст или заклинило и т. д.

- Групповое взаимодействие персонажей между собой во время боя (распределение опасностей, врагов, обмен информацией, отыгрывание разных ролей и т. д.).

С помощью такого инструментария необходимо реализовать базовые универсальные модели поведения для персонажей: обработка опасностей, бой и т. д.

С какими трудностями пришлось столкнуться?

Главная беда была в том, что отсутствовал опыт разработки игровых проектов, не говоря уже о проектах с размахом «Сталкера». Из-за этого почти все делалось впервые. По поводу симуляции – ничего сложного в ней нет, просто обычно люди к ней не стремятся: задач более низкого уровня им и так хватает. Также обычно AI начинают заниматься слишком поздно, поэтому времени на подобные вещи не остается. Кроме того, даже в эти затянутые сроки нам не удалось реализовать и половины того, что мы хотели сделать изначально. Задача сама по себе была грандиозной, и я не представлял себе все сложности, с которыми нам пришлось столкнуться. Симуляция – очень неудобная вещь для разработчиков, ее крайне тяжело отлаживать. С точки зрения пользователя, вы никогда не можете предсказать, с какой стороны на вас выбежит тварь, а с точки зрения геймдизайнера, вы никогда не угадаете, как она сломает вам сюжетную сцену.

Как вдохновляетесь и настраиваетесь на рабочий лаг?

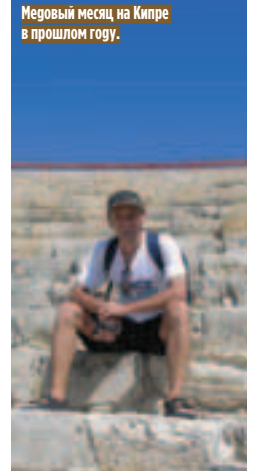
Необычными идеями, неважно из какой области. Помню, всю ночь не мог уснуть, когда ускорил разом на 30% свою программу по реверси, за счет чего она сумела обыграть доселе недостижимую для нее программу чемпиона мира (Logistello). Или когда после очередного варианта «Комбата» (поведения персонажей в бою) геймдизайнеры обрадовались действиям AI. Такие случаи приятно переживать и вспоминать, они вдохновляют на решение новых задач.

Работать нужно, но и отдыхать тоже обязательно! Насколько сильно помогли вам семья и друзья во время пятилетнего труда над проектом?

Хочу от всего сердца поблагодарить жену, родителей, родственников и друзей за то, что они были рядом со мной в трудные моменты, за то, что силой выдергивали меня из насыщенного графика работ, чтобы я отвлёкся, получил новые и свежие впечатления. Без их поддержки мне было бы гораздо сложнее пережить этот марафон.

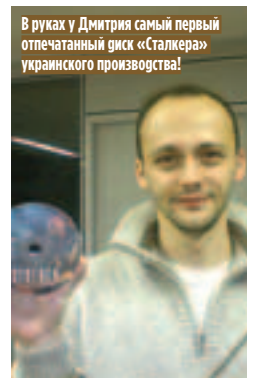
Что пожелаете новичкам?

Честно говоря, я не считаю себя гуру, чтобы кому-то давать советы, но раз уж вы спрашиваете, то посоветовал бы никогда не останавливаться на достигнутом, не переставать учиться и совершенствоваться. Украинский философ Григорий Сковорода говорил, что у каждого человека есть природное занятие, которое делает его счастливым. Желаю всем найти это занятие для себя и заниматься им в свое удовольствие. **СИ**



Месяц на Кипре в прошлом году.

По поводу симуляции – ничего сложного в ней нет, просто обычно люди к ней не стремятся: задач более низкого уровня им и так хватает.



В руках у Дмитрия самый первый отпечатанный диск «Сталкера» украинского производства!

Русскому EverQuest II – один год

7-го сентября исполняется ровно год с запуска русских серверов культовой MMORPG EverQuest II. Чтобы узнать, с чего все началось, мы поговорили с главными людьми Akella Online, ответственными за поддержку проекта.



Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru

? Как правило, большинство участников побочных проектов «в теме» давно и серьезно. Оно и понятно: чтобы ввязаться в работу такого размаха, нужно по меньшей мере понимать, что к чему. А как вы попали в команду русского EQII, и с чего все началось для вас?

Александр Кожевников (директор компании Akella Online):

Я принял бразды правления от предыдущего директора Akella Online, Андрея Батанова, в ноябре 2006 года. Андрей провел весь процесс локализации и, по словам SOE, русская версия оказалась самой добротной.

Аbyss

(руководитель службы поддержки пользователей): Речь о локализации этого проекта шла с основания онлайн-подразделения Akella Online в ноябре 2005 года во главе с Андреем Батановым (brGus). Чуть позже мы подписали договор с SOE о дистрибуции английской версии EQII и уже тогда начали своими силами переводить английскую версию flash-сайта этого замечательного проекта. Локализацией самой игры мы, конечно, не занимались: для этого у нас в компании есть чудесные переводчики, и даже литредакторы, знакомые с этой вселенной еще со времен первого EverQuest. Я до сих пор помню, как мы вместе с Дмитрием Архиповым (вице-президентом компании «Акелла») и Александром Маланкиным (бывшим техническим директором), проходили квесты наследия, засиживаясь до 2-3 часов ночи.

Дмитрий Выростков aka Ratmir (руководитель проекта локализации EverQuest II):

Со вселенной EverQuest я знаком уже более восьми лет. В первую часть играл около пяти лет, а в 2004 году появилась бета EverQuest II, попробовал ее, и с тех пор мои приключения продолжаются во второй части игры. Работать над русским EverQuest II меня позвала Алла Зорько aka Altis, и осенью 2005 года я присоединился к локализаторам.

Алла Зорько aka Altis (игровой редактор EverQuest II):

Об игре знала давно, точнее, с выхода оригинального EQ. Так что стаж приличный – около восьми лет. Муж случайно увидел объявление на сайте «Акеллы», что для локализации очень засекреченного проекта нужны игровые редакторы, знающие эту засекреченную игру. Правда, догадаться, что именно за игра, было совсем несложно. Дальше все обычно: резюме, собеседование, тишина. Слушать тишину надоело, уехала на море на пару недель. В конце первой недели меня угораздило позвонить в «Акеллу». «Ну, выходите в понедельник на работу» лишило меня второй недели моря, да и вообще моря, почти на два года. Не жалею.

? За этот год мы уже привыкли к тому, что обитатели игрового мира, Норрата, а также техподдержка и люди, отвечающие за внешние связи, достаточно свободно говорят по-русски. Но, учитывая объем информации, бюрократизацию Sony Online Entertainment и уровень ответственности, для Akella Online локализация EQII стала своего рода испытанием. Что чувствует человек, взявшийся за такой проект?

Abyss:

Человек испытывает гордость и ответственность за возложенные на него обязанности,

но, в целом, работать над онлайн-проектом такого класса и познавательно, и весело и интересно. Были и волнения, и куча трудностей, но мы справлялись и до сих пор стараемся не подводить пользователей. Бывают, правда, обстоятельства, пагубно сказывающиеся на развитии проекта и местами сильно портят общую картину, но нужно учитывать, что проект онлайн-работы над ним еще ни разу не прекращались, а поэтому мы продолжим повышать качество сервиса EQII для любимых пользователей.

Дмитрий Выростков aka Ratmir:

Что испытывает человек, получивший шанс работать над локализацией игры, фанатом которой он является уже много лет?! Радость, волнение, уверенность в собственных силах. Размер подобного проекта требует большой ответственности.

Алла Зорько aka Altis:

Приступы истерического смеха, когда понимаешь, как все непривычно звучит по-русски. А сравнить-то и не с чем. Устоявшейся терминологии MMORPG тогда не было. Да и сейчас она зависит от игры. До сих пор не придумали точного перевода для понятия «placeholder», а перевод «местодержатель» вызывает тот самый истерический смех.

? Неотъемлемая часть реализации любого проекта – преодоление трудностей и неприятностей. Дело такого размаха, как EverQuest II, с легкостью снабдит любую команду огромным количеством трудностей. Какие запомнились наолго?
Александр Кожевников:



Самым трудным остается работа с российской публикой, сложной, неоднородной и при этом достаточно взрослой.

Дмитрий Выростков aka Ratmir:

Отсутствие полового скрипта в начальной стадии работы над проектом доставляло нам множество неприятностей. С нашей подачи EverQuest II теперь прекрасно умеет отличать мальчиков от девочек.

Abyss:

Самая большая трудность – это нерасторопность и медлительность в решении различных вопросов со стороны наших партнеров. Чем крупнее компания, тем сильнее в ней развит корпоративный бюрократизм, проявляющийся даже в решении простых задач, а SOE – это очень большая компания. Нужно все продумывать заранее, а к этому поначалу было довольно трудно привыкнуть.

Алла Зорько aka Altis:

Первое, что приходит в голову, – весь проект. Непростым оказался. А если серьезно – нелегко переводить то, что шесть лет привык видеть только по-английски. Все кажется каким-то неправильным, неродным и смешным. Английский оригинал «полных безразличия штанов» (Apathy-Infused Greaves) не вызывал такой истерики, как русский перевод. С технической стороны самую серьезную трудность представляют составные фразы, которые собираются «по кусочкам» из разных переменных, где каждая переменная может быть цифрой, словосочетанием, словом или частью слова. Именно из-за этого в описаниях заклинаний, например, можно увидеть достаточно своеобразные фразы.

? Не обходится без курьезов и смешных случаев, о которых, как правило, знает только узкий круг посвященных. Расскажите какую-нибудь забавную историю из серии «для своих».

Александр Кожевников:

Для меня самое забавное – организация празднования Дня рождения EQII, подготовка особого выпуска электронной водки «Акелловка», вообще, приятно бывает смотреть на мучения PR-сотрудников.

Дмитрий Выростков aka Ratmir:

Наша работа состоит в том, чтобы свести количество курьезов к минимуму. Тем не менее мне хорошо запомнился эпизод, случившийся на тестовом сервере, когда мы вызвали дракона из игрового дополнения Kingdom of Sky, а файлов из этого дополнения у нас еще не было. Невидимый дракон издевался над нами довольно долго, пока мы не нашли способ убрать его из игры.

Abyss:

Все самые забавные случаи выпадают на службу поддержки пользователей. Чего там только не было: и гневные тридцатилетние пользователи, которые приезжали к нам в офис со своими родителями пожилого возраста с просьбой объяснить причину бана, и угрозы, и предложения о «сотрудничестве». Были и желающие подать на нас в суд, из-за того, что администрация, мол, поддерживает «бобров», а вот он «фриц» и поэтому страдает. Тут у нас каждую неделю выступает бесplatный народный цирк.

? Многие специалисты считают, что локализованная игра, несмотря на очевидное сходство с оригиналом, это уже совершенно другая история. Отличается ли

EQII по-русски от западного? И какой, по-вашему, будет судьба русского EQII?

Александр Кожевников:

EQII остается чрезвычайно важным проектом для рынка, во многих регионах мы первые среди полноценных клиентских русскоязычных игр. Учитывая наш постоянный рост, сейчас в EQII играют десятки тысяч человек, для многих эта игра станет первой в мире онлайнных развлечений, и мы надеемся на расширение нашей аудитории.

Дмитрий Выростков aka Ratmir:

Я уверен в том, что EverQuest II еще далек от того состояния, когда игра начинает надоедать, а новые дополнения больше не приносят удовольствия. Думаю, у русского EverQuest II довольно безоблачное будущее не только в России, но и в странах СНГ.

Алла Зорько aka Altis:

Я считаю, что проект проживет еще весьма долго. Что касается отличия... Для меня это как две разные игры. Разная публика, свои внутренние правила. Два разных мира.

Abyss:

EQII по-русски от западного не может не отличаться, поскольку самое главное в онлайнных многопользовательских играх – это сами игроки! Русское сообщество уникально и бесценно во всех смыслах (и плохих, и хороших), а постоянно возрастающее число подписчиков позволяет нам смотреть в будущее с уверенностью. Это, между прочим, касается не только EverQuest II, но и многих других качественных клиентских MMO-игр с абонентской платой, которые, возможно, появятся в ближайшее время на российском рынке не без нашей помощи. **СМ**

Самым трудным остается работа с российской публикой, сложной, неоднородной и довольно взрослой.



ЧТО ЗНАЕМ?

Первая стратегия культового сериала, посвященная Третьей мировой, выросшей из конфликта США с Евросоюзом, в который ввязалась и Россия.

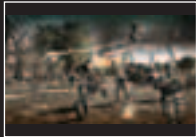
ЧЕГО ЖДЕМ?

Увлекательного технотриллера и грандиозных интернет-матчей на реальной карте мира.



Tom Clancy's EndWar

ПЛАТФОРМЫ: РС, XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В ФЕВРАЛЕ 2008 ГОДА



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, заказов
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»
125018, Москва, ул. 04 д.4
Саломасовская, 21
Тел.: +7(495) 727-93-07,
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»

BIO SHOCK



ГЕНЕТИЧЕСКИ МОДИФИЦИРОВАННЫЙ ШУТЕР

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

<http://bioshockgame.com/>

РЕКЛАМА



ЧТО ЗНАЕМ?

MMORPG в сказочной вселенной, по которой странствуют капитаны в поисках славы и богатства. Локализуется для российского рынка.

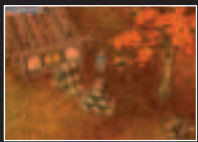
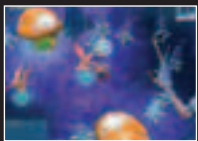
ЧЕГО ЖДЕМ?

Качественного перевода, полноценной поддержки и обещанных подарков.



Пиратия

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: В КОНЦЕ 2007 ГОДА



КОДЕКС ВОЙНЫ



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



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007. Все права принадлежат издателю. Компания 1С. Все права защищены.
РЕКЛАМА



ЧТО ЗНАЕМ?

Фантастический шутер о жестоком и циничном мире, где можно как угодно манипулировать временем: замедлять, останавливать и даже обращать вспять.

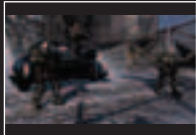
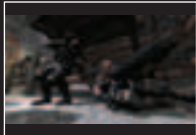
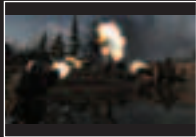
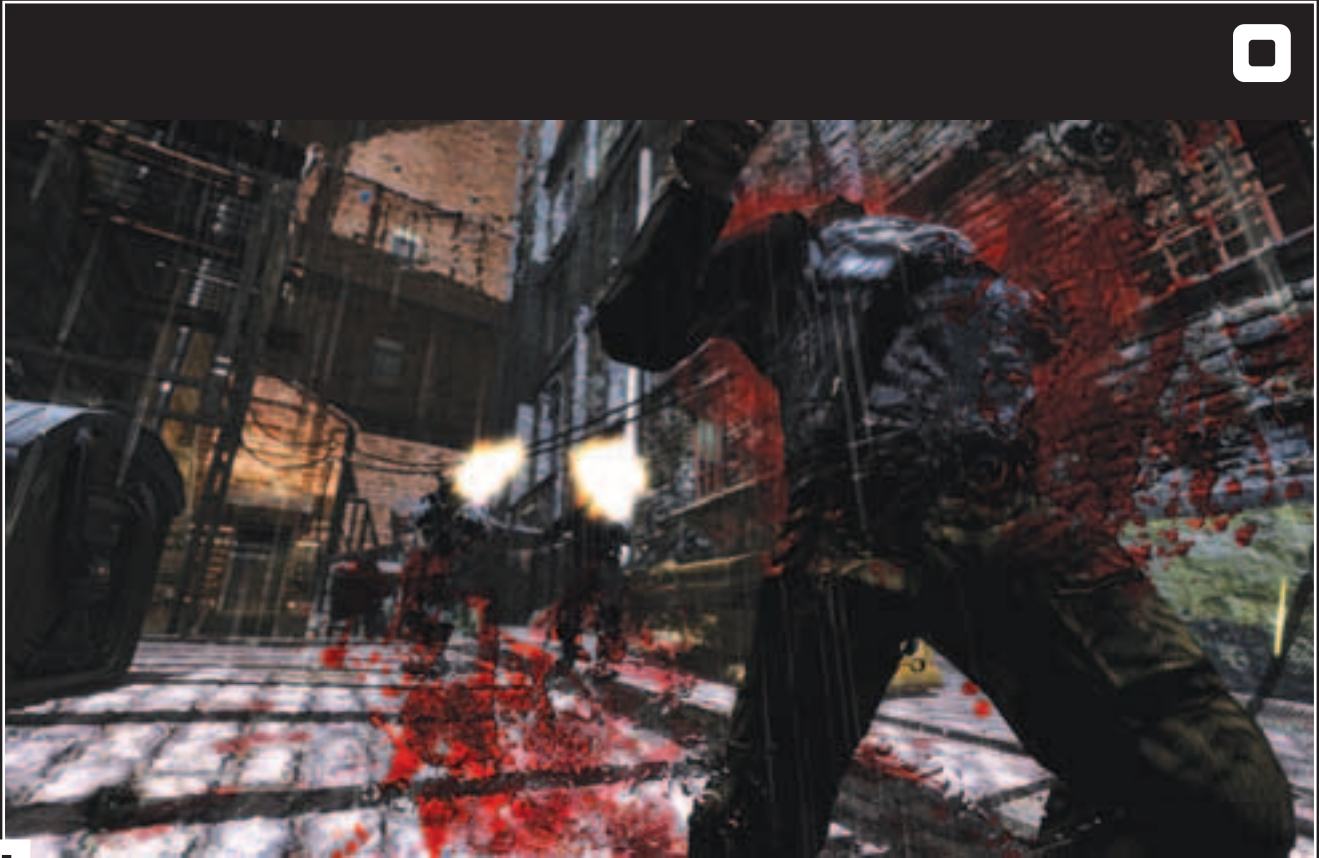
ЧЕГО ЖДЕМ?

Кинематографической реалистичности и эффектного жонглирования четвертым измерением.



TimeShift

ПЛАТФОРМЫ: X360, PC, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 2 НОЯБРЯ 2007 ГОДА



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, заказов
и условий работы
в сети 1СМультимедиа
обращайтесь в фирму 1С:
123058, Москва, ул. 04 д.4
Саломовская, 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!



Разгром жалкую армию лидеров!

Война миров никогда ещё не была такой красивой!

Защити Землю от инопланетного захватчика!



ACTIVISION





ЧТО ЗНАЕМ?

Идейная наследница сериалов Dynasty Warriors и Samurai Warriors расскажет о Столетней войне в Европе. Новый движок опирается на технические возможности нового поколения, побуждая разработчиков раздавать обещания о невиданном количестве солдат на поле боя и чудесной графике.

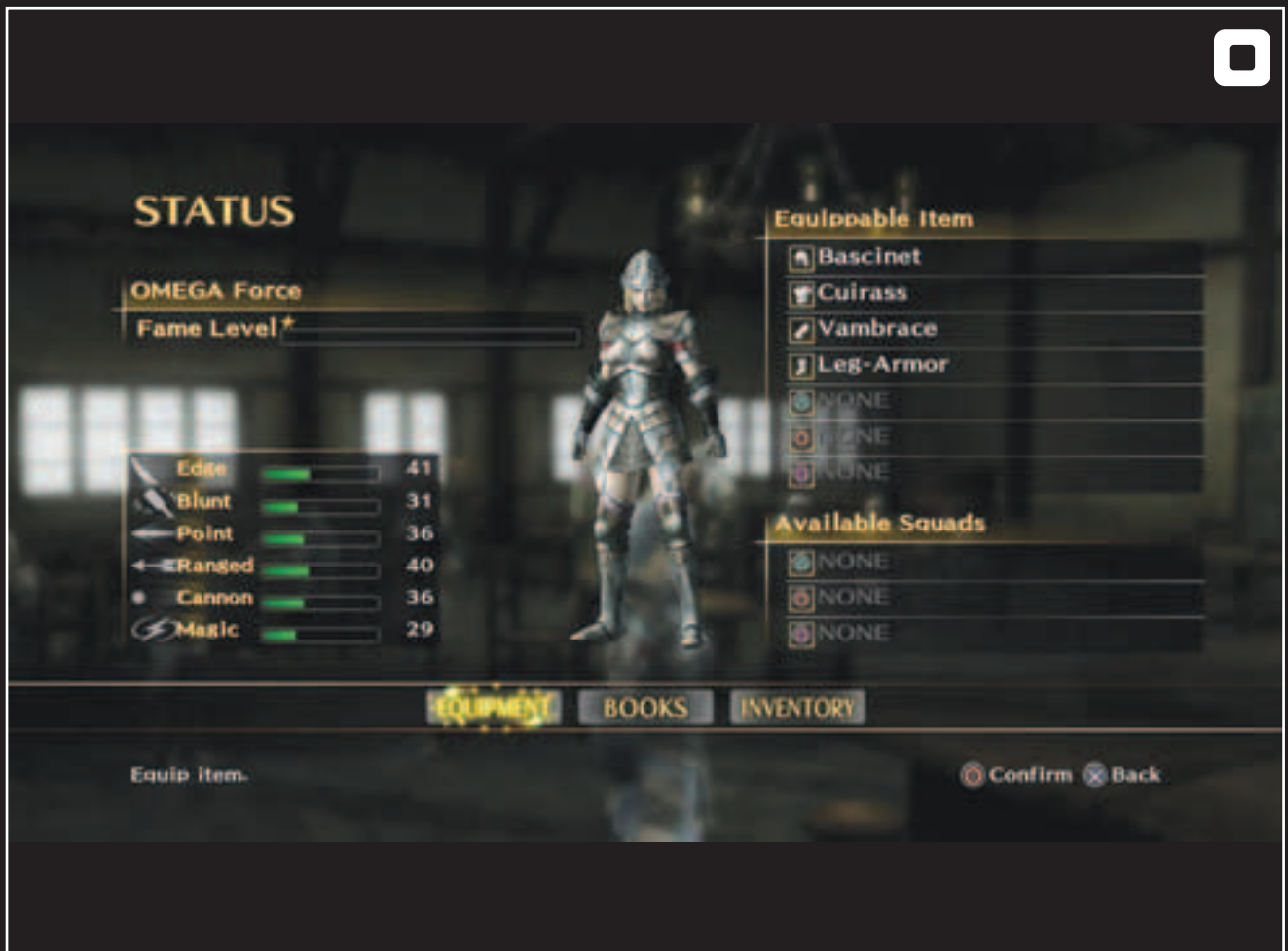
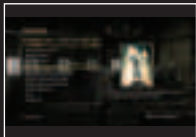
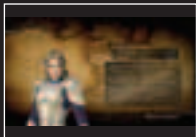
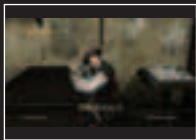
ЧЕГО ЖДЕМ?

«Всего и побольше»! Больше тактических глубин, больше характеристик, больше необычных квестов и замысловатых суперрутаров. Ждем, что идея визуализации всевозможных меню (та самая таверна, что вы видите на верхнем скриншоте) окажется удачной и интересной. И пусть это будет свежая игра, а не просто «Dynasty Warriors с Жанной Д'Арк вместо Лу Бу».



Bladestorm: The Hundred Years' War

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 2 НОЯБРЯ 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





ЧТО ЗНАЕМ?

Игра про человека, умеющего «воровать» у других внешность и навыки. Необычный боевик от создателей The Incredible Hulk: Ultimate Destruction!

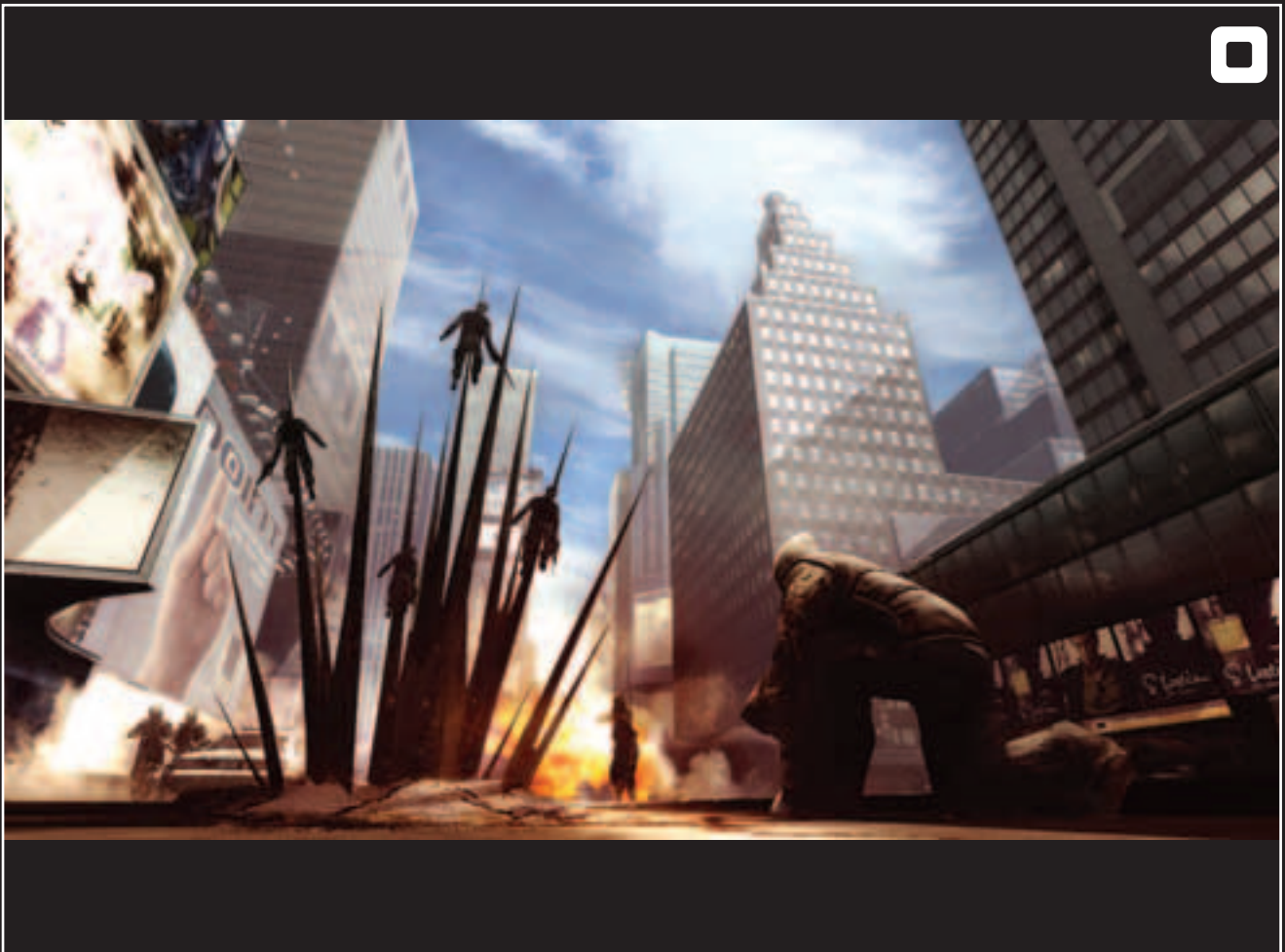
ЧЕГО ЖДЕМ?

Невероятно динамичного экшна и чрезвычайно интерактивного окружения.



Prototype

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS3, XBOX 360 | КОГДА: ОСЕНЬЮ 2008 ГОДА



ИГРА ПО КНИГЕ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО И НИКА ПЕРУМОВА

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ



WWW.NVDD.RU



© 2007 ЗАО "1С" и его лицензиары. Все права защищены.
ИГРА РАЗРАБОТАНА КОМПАНИЕЙ ARISE.
ПРОДЮСИРОВАНИЕ KRAHX PRODUCTIONS.
СЮЖЕТ И ПЕРСОНАЖИ © ЛУКЬЯНЕНКО, ПЕРУМОВ 2004.



Реклама



ЧТО ЗНАЕМ?

Фэнтезийная MMORPG про боевые искусства – огромный мир Избранных. Их жизнь – вечный бой, они не привязаны к классам, специализациям и типам оружия: все доступно всем. Главное – правильно воплотиться и получить нужные способности.

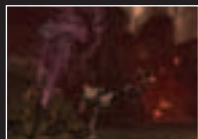
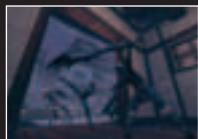
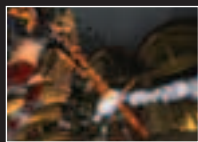
ЧЕГО ЖДЕМ?

Динамичного геймплея и отработанной боевой системы.



Fury

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: В ОКТЯБРЕ 2007 ГОДА



ОНИБАЭЙД



Реклама



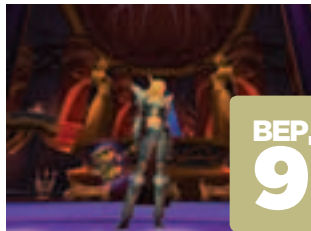
Гид покупателя: Игры

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

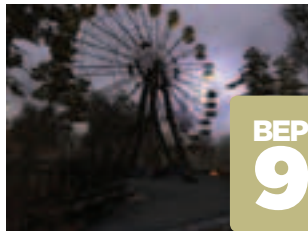


ВЕРДИКТ
9.5

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

World in Conflict



ВЕРДИКТ
9.0

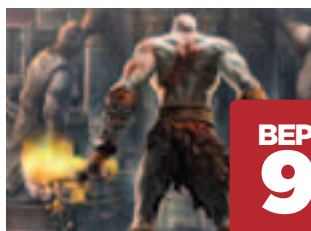
RTS нового поколения, отвергающая пережитки старины – сбор ресурсов, строительство, апгрейды. Только сражения и ничего лишнего. Великолепная графика, бешенный темп геймплея и перспективы по становлению новой киберспортивной дисциплины.

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy, real-time, modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sierra
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
- РАЗРАБОТЧИК: Massive

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	World in Conflict	PC	strategy, real-time, modern	Олег Хажинский	№17(242)
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	7.62	PC	strategy, real-time, tactical	Александр Трифонов	№17(242)
7	UFO: Afterlight	PC	strategy, real-time, sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
8	Tomb Raider: Anniversary	PC	action/adventure	V.P.	№13(238)
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

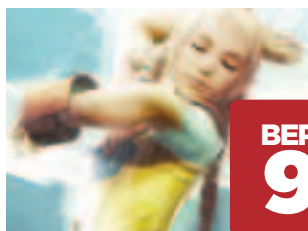


ВЕРДИКТ
9.5

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: SCE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клуб»
- РАЗРАБОТЧИК: SCEA

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ
9.5

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

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

Gears of War



ВЕРДИКТ
9.0

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

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: shooter, third-person, sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «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	Forza Motorsport 2	Xbox 360	racing, simulation	Александр Устинов, The Stig	№17(242)
6	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special.virtual_life	Артем Шорохов, Red Cat	№02(227)
7	Ghost Recon Advanced Warfighter 2	Xbox 360, PS3	shooter, third-person, squad	Игорь Сонин, Александр Устинов	№09(234)
8	Colin McRae: DiRT	Xbox 360, PS3	racing, rally	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	Red Cat, Александр Устинов	№16(241)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

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



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.com



СТАТУС:
На каникулах

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Hoshigami Remix

Вообще говоря, я на этот номер не должен был работать, потому что уехал в отпуск, спрятал ноутбук в сейф, отключил мобильный телефон и наслаждался солнцем, морем и даже горным воздухом. Правда, со мной была Nintendo DS с Hoshigami, которую я почти прошел, но это было не для работы, а так, для уговольствия. К сожалению, к моему приезду номер так и не был сдан, поэтому пришлось срочно входить в курс дела и все догнывать. Все как обычно.

Александр Трифонов
operfl@gameland.ru



СТАТУС:
Orc Hunter

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
World of Warcraft

Мало мне истории с PSP, так на мероприятии Midway Summer Summit выиграл PlayStation 3 – вещь еще более бесполезную в хозяйстве. Отдал Мише Разумкину на день рождения, пускай порагуется. Между тем Wizards of the Coast на конференции GenCon анонсировала Четвертую редакцию Dungeons & Dragons, которая выйдет уже в мае будущего года. Механика останется все та же, d20, но правила будут оптимизированы для более быстрой игры.

Артем «CG» Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Co-op maniac

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Samurai Warriors 2
ShadowRun

Было время – увлеченность аниме выплескивалась за край разумного: даже, грешен, промышлял франсбамом и редактурой чужих переводов. Позднее наваждение как-то схлынуло: перел-таки анимации с Островов, поустал, растерял былую радость. На полках осталось только самое любимое – старенькое, зато, как говорится, с душой. Но пост, похоже, подошел к концу: только за вчерашний выходной проглотил сериал целиком. Ня-ням! Может, еще и переводы доделаю?

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru



СТАТУС:
Спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
StarCraft II (альфа)
Quake Wars (бета)
BioShock (гемо)

Сезон релизов уже на носу. Об этом можно догадаться если не по времени года, то по количеству демо-, альфа- и бета-версий, которые выхоят нынче чуть ли не ежедневно. Грядущие две недели мы проведем в Лейпциге, изучая игровые новинки. Отчет, как обычно, в следующем номере, прямая трансляция с места событий – на www.gameland.ru. Кстати, в этом году традиционный симфонический концерт на выставке заканчивается исполнением музыкальной темы из MGS3.

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
Директор всех нингзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tenchu Z

После игры в MGS: Portable Ops (тихий ужас) и Ikki Tousen: Shining Dragon (похотливый трэш) в голове возник образ stealth-экипа с главной героиней – анимешной девушкой в короткой юбке. Вот это было бы круто! В противниках естественно, тоже поголовно длинноногие, немного наивные (как и все статисты в этом жанре) кусочки секса. Ну и буроражский сюжет о создании ультимативных панцев, которые уничтожат мир...

Александр Устинов
hh@gameland.ru



СТАТУС:
сонный

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Persona 3
Forza Motorsport 2

С того момента, как во всяких «Лайвах» стали продавать старые-добрые игры, на них тут же стали появляться рецензии с оценками. И это очень даже раздражает. Нет, я все понимаю, это коммерческий продукт, за который просят денежку. Но, извините меня, обвинять Super Contra в излишней сложности, а Ecco the Dolphin в неугадачной архитектуре уровней и лепить им по 6.5, когда одной уже исполнилось 19 лет, а другой 14...

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
на 4 уровня

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Sexy Niking
Desperados

Sexy Niking – настоящая проверка верности принципам для тех, кто говорит, что игры должны быть сложными и что главное – не графика, а геймплей. Создатель Sexy Niking, чех Jazzuo, уже успел настраивать порнографических и богохульных игр, однако на этот раз перед нами невинный симулятор скалолазания с помощью молотка. Тем не менее вряд ли стоит ждать появления Sexy Niking на просторах Xbox Live Arcade...

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
DS-энтузиаст

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
FFCC: Ring of Fates
Gyakuten Saiban 3

Кооперативный геймплей – одно из лучших изобретений человечества. Недавно вышедшую в Японии Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates ждали именно ради него, ведь оригинальная FFCC была отличным развлечением для четверых. Ring of Fates, однако, не ощущается ущербной даже и при игре вдвоем – и поэтому у нее прекрасно получается скрасить долгую поездку на другой конец города.

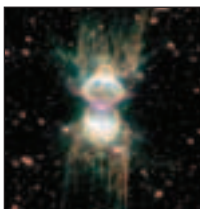
Red Cat
chaosman@rambler.ru



СТАТУС:
В темноте

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
BioShock
Blue Dragon

Всегда приятно, когда та или иная игра оправдывает возложенные на нее ожидания. В конце августа таких игр в моей коллекции объявилось сразу две – Blue Dragon и BioShock. Конечно, между ними общего мало, но каждая по-своему хороша. Творение Сакагути получилось на удивление «домашним», тогда как геттице 2K Games – лучший подарок любому поклоннику интерактивных триллеров. Особенно если играть поздно вечером, да при выключенном свете.



Николай Третьяков

ОНЛАЙН – ЗЛО! НЕОБХОДИМОЕ

КАЮСЬ. Я НЕ ВЫДЕРЖАЛ И ПОДДАЛСЯ СОБЛАЗНАМ ТЕМНОЙ СТОРОНЫ. ДА, Я ПО-ПРЕЖНЕМУ УВЕРЕН, ЧТО ОНЛАЙН – ЗЛО. НО – ИГРАЮТ ВСЕ. УЖЕ НЕ ОДИН ГОД. ОНЛАЙНОВЫЕ ИГРЫ – САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ТЕМА ОБЩЕНИЯ С ДРУЗЬЯМИ И КОЛЛЕГАМИ... ГОВОРЯ ПО-ПРОСТОМУ, КРАСНАЯ НИТЬ «АСЕЧНОГО» ТРЕПА. О-ХО-ХО. ПРОЩАЙ, СОЛО В EUROPA UNIVERSALIS III...

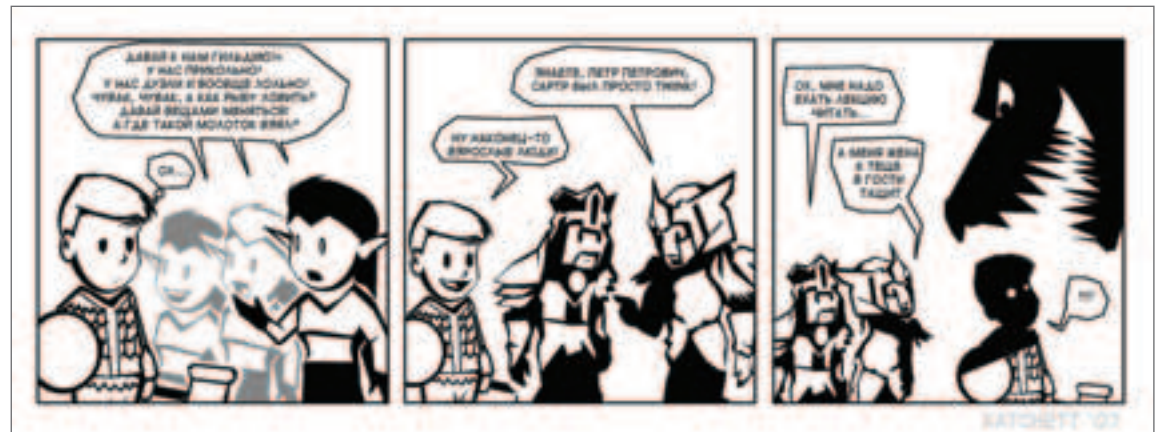
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

И здравствуй... что? EVE Online, как говорит сценарист обеих Half-Life Марк Лейдлоу, представляет собой «чисто аспергерианский опыт». «Эмоций мало», – имеет в виду эрудит Марк. Синдромом Аспергера заражаться неохота (жуткая болезнь!), а в космосе действительно очень холодно (Кхан был прав!). Поэтому нам, опоздавшим, прямая дорога туда, где тепло, – в World of Warcraft, согреваемый дыханием восьми с половиной миллионов подписчиков. Тепло – тепло, но вульгарная присказка «меньше народу – больше кислорода» справедлива и в WoW. Поэтому подчиняемся воле Blizzard и прописываемся на сервере, не слишком заселенном. На ролевом. Это очень, очень правильный выбор. Во-первых, отморозков почти нет (но и чрезмерно занудных ролевиков, отметьте, тоже). Во-вторых, знакомые всегда спрашивают, за Орду ты или за Альянс. Если не угадаете, начинаются прямо-таки кровные обиды и смутные угрозы, вроде «Уже смазываю кинжал ядом...» Чувак, ты хоть не по-настоящему, а? Так вот, на ролевых серверах можно двурушничать и заводить персонажей любой аффилиации. Кровавые эльфы. Зуб даю, что Blizzard выбрала именно эту расу для Burning Crusade в качестве добавочной ордынской, чтобы выправить дисбаланс численности. Эльфов делали привлекательными. И немного перестарались: они источают беспардонный секс арреал. Девочки похожи на моделей, мальчики – на серферов. Это что, Малибу? Да! Потому что половина эльфиек рассекает в купальниках. Мужики (тридцатилетние-в-трусах-перед-монитором), оденьтесь, это не смешно, а грустно. А уж пряничные домики эльфийского городка... ох. Не подумайте плохого, я выбрал кр. эльфов, потому что они могут быть паладинами (редкий для Орды класс и, как я прикинул, востребованный в партиях). В общем, при-

шлось зайти по другую сторону зеркала и завести уникального для Альянса шамана. Это ведь так впечатляет: шаманы-дрэнаи – изгой расы изгоев, дважды изгнанников, стойких белогвардейцев, не поддавшихся красной заразе Легиона. И вообще дрэнаи похожи на Хеллбоя, только что синие. Кто сказал: «Похожи на плод друидической любви таурена и ночной эльфийки?» Фу вам! WoW соло – это Diablo 3D. Шмяк, хрясь, шмяк, хрясь. Дроп! – шмотка. Бум! – уровень. Ничего нового. Три дерева талантов, ха! Лучше сразу начинать общаться: это весело. И приятно – все ну такие вежливые! То ли потому, что сервер ролевой, то ли потому, что боются стукачей, то ли потому, что... кхм... не соотечественники. А если попадают, то... «Проникновенье наше по планете теперь особенно заметно вдалеке», – как пел Владимир Семанович. В общественном торговом чате есть надписи на русском языке. На латинизированном русском. Матерные. С ошибками. Впрочем, по большей части все очень мило. Имена персонажей вроде Anapion. Искренние призывы. «Вступай к нам в гильдию, у нас круто и лольно и все время дуэли!». Потрясающие че-

ловечностью жесты. «Хочешь колечко? Я сам его сделал!» «Хм, а что тебе взамен дать?» «А ничего! Это просто так. Ля-ля-ля, ля-ля-ля!». Робкие попытки завязать знакомство. «Ну вот, мне осталось снять с трупа murloc'a только одного идола. lol!» «С тобой что, поделиться?» «Нет, как ты обо мне такое подумать?!» И девочка-тифлинг отвешивает презрительный поклон. Гм. Англичанка-школьница, наверное. Или мужик в трусах, скорее всего. Вообще WoW в наибольшей степени подстроен под тридцатилетних джентльменов с высшим образованием (и в трусах). Тех, которые могут похихикать над словом furbolg (искаж. ирл. fear bolg путем добавл. англ. корня fur). И конкретно над медведем-нытиком, который жалобно просит вернуть его «достоинство» (клочок шерсти, вроде как). Джентльмены западают на интеллектуальный юмор и сбиваются в гильдии, где ведут продолжительные диалектические беседы, не забывая «ганкать» подворачивающихся под руку монстров. Однако взрослые не самые лучшие боевые товарищи. Дети могут быть исключительно бестолковы, это правда. Достаточно вспомнить гиперактивного

гнома, подпрыгивавшего и извергавшего текст в метро между Stormwind и Ironforge. «А у тебя че, так гильдия называется – Oblivion? У моего старшего брата такая игруха на Xbox 360 есть! А где такой молоток взял»... и упал на рельсы. Допрыгался. Но дети самоотверженны и работают на команду (в меру разумения). Взрослые интеллектуалы и интеллектуалки с разнообразными интересами бесстыдно срывают из партии в лихую минуту. Чайник кипит, детей из школы забирать или на оперативку пора. Эй, а как же я? Гады. Но удовольствие все равно преобладает. Механические белки и редкой красоты шлемы с радиолокаторами, пиратский порт Voodoo Bay, полеты на гиппогрифе (привет, «Бесконечная история»!) – это не основное. Главное – помочь перекинувшемуся медведю друиду, которого плющат медведи же, и получить в ответ «thx brother» и бафф на полчаса. Это заряжает (бафф уже реальный!). А утром уже со знанием дела можно послушать чужие рассказы о том, как «ходили в Gnomeregan, и тот рог все облажал», и как у кого-то в Outland подло снидзили элик-кольцо. Уже понимая, что такое aggro, и DPS, и DOT, и кто такой twink... Тепло!

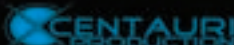




Игра не по правилам, парень, тут все ненормально,
тут прав, кто лучше стреляет и кто менее парится,
и рокер и фраер в этом вареве варятся,
гарь от шин задымившихся превращается в марево.

Гетто. Улицы фонарями сутулятся,
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 © 2007 «Руссобит-Паблицинг». Все права защищены. www.russobit-m.ru

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

РЕКЛАМА



Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ОКОНЧАТЕЛЬНАЯ ГИБЕЛЬ КОНСОЛЬНОЙ ИНДУСТРИИ

КАК ГОВОРIT УМНЫЙ ЧУКЧА В АНЕКДОТЕ, ОДИН ОЛЕНЬ СПРЫГНУЛ В ПРОПАСТЬ – СЛУЧАЙНОСТЬ, ДВА – НЕВЕЗЕНИЕ, ТРИ – ТЕНДЕНЦИЯ. ОТСЛЕЖИВАНИЕ СОВРЕМЕННЫХ ВЕЯНИЙ ВСЕГДА ПОЗВОЛЯЕТ ЗАГЛЯНУТЬ В БУДУЩЕЕ И ПРЕДПОЛОЖИТЬ, ЧТО СЛУЧИТСЯ ЛЕТ ЭТАК ЧЕРЕЗ ПЯТЬ–ДЕСЯТЬ ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО НЫНЕШНИЕ ПРЕДПОЧТЕНИЯ СОХРАНЯТСЯ. СЕГОДНЯ В ХРУСТАЛЬНОМ ШАРЕ МЫ ВИДИМ ГРЯДУЩУЮ ОКОНЧАТЕЛЬНУЮ ГИБЕЛЬ КОНСОЛЬНОЙ ИНДУСТРИИ И ПОЛНОЕ ЕЕ ПЕРЕРОЖДЕНИЕ. СЛЕДИТЕ ЗА РУКАМИ.



Какие тенденции очевидны в нынешней игровой индустрии? Рост вычислительных мощностей – раз. Удорожание разработки и, как следствие, переход на универсальные движки, окончательное отмирание правила «каждой игре – свой движок». Это два. Сейчас почти всем компаниям проще лицензировать мощную технологию, чем создавать что-то с нуля (а те, кто все-таки делают свои движки, потом используют их в нескольких играх). Наконец, стремительное развитие цифрового распространения игр – три. Рассматривая эту тройку, мы приходим к любопытнейшим выводам. Предположим, прошло десять лет. Вычислительные мощности выросли в несколько раз, методы 3D-моделирования стали гораздо более комплексными, чем сейчас. Уже ни одному нормальному разработчику не придет в голову писать движок с нуля: на это уйдет колоссальное количество времени и денег. А Epic Games тем временем за умеренную мзду предлагает устойчивый, быстрый и надежный Unreal Engine 4 (на создание которого у них и ушли все последние десять лет). Со стороны производителей консолей следующим разумным шагом было бы создание универсальных движков для своих консолей: зачем отдавать работу той же Epic Games, если можно сделать ее самому и самому же получить положенную прибыль? Более того, если все игры на консоли будут на одном движке, компания сможет значительно повысить их надежность и совместимость – еще одно преимущество. При этом наличие универсального движка не сделает игры одинаковыми ни по геймплею, ни по графике. Например, Unreal Engine 3 лежит в основе шутера BioShock, гонок Fatal Inertia, многопользовательской ролевки Lineage III и стратегии Tom Clancy's EndWar. Для пользователя они так и останутся совершенно разными – лишь разработчики будут иметь дело с одними и теми же процедурами. Переход игр на универсальные движки уже начался, и не исключено, что в следующем раунде компаниям-производителям консолей уже не будет смысла выпускать просто «быстрые железки». Все

равно раскрыть их возможности получится только с помощью специализированного движка. Можно ожидать, что производители консолей подхватят эстафету – и на жестком диске PlayStation 4 несколько десятков гигабайт получит единственный универсальный движок. Но это лишь пересечение первых двух из упомянутых в начале статьи тенденций. Заглянем дальше в будущее – когда вычислительные мощности достигнут таких облачных высот, что любая видеоигра, созданная человеком, сможет использовать лишь кусочек этих мощностей. В таком будущем мы сможем запускать одновременно с десятком копий Gears of War на любом современном оборудовании, будь то консоль или компьютер. Различия между «железом» сойдут на нет: если ты все равно не можешь использовать всю мощь что Xbox 1080, что PlayStation 5, что «персоналки», то какая между ними разница? Смысл выпускать «железные» консоли исчезает: любой офисный и домашний PC выдаст такую же графику, только он еще и с «нормальными» программами работает. Но если «железную» часть индустрии действительно может ждать полная и окончательная гибель, то что произойдет с программной, «софтверной» половиной? Логично предположить, что она будет

играть все большую роль. А что если консоль далекого будущего – это уже не железо, а универсальный движок? Представьте: тенденция к онлайн-овому распространению привела нас в будущее, где нет магазинов видеоигр. Все продается через Сеть; онлайн-дистрибуция процветает; компьютеры настолько мощны, что могут запускать любые программы, какие способен измыслить человек. В этих условиях «издательская» деятельность становится совсем другой: это уже не продажи, печать и выпуск консолей, а создание удобной системы онлайн-ового распространения и постоянная поддержка единственного универсального движка. Такая «программная консоль» будущего мало чем отличается от «железной»: здесь могут быть свои эксклюзивные проекты, свои сервисы и акции, свои дополнительные услуги. И это будущее тоже наступает. К Sony, Nintendo и Microsoft пора добавлять еще одну компанию – Valve. Ее служба Steam и есть программная консоль будущего, доступная уже сегодня. Мощная линейка эксклюзивов на месте: Half-Life 2 и все ее производные, Counter-Strike: Source, прочие многопользовательские шутеры. Мультиплатформенные игры тоже есть – это релизы от сторонних издательств и независимых разработчиков

вроде id Software. Универсальный движок Source постоянно обновляется и служит основой для многих нынешних и будущих игр. За дополнительными акциями и сервисами тоже дело не станет: совсем недавно начался бета-тест социальной сети The Steam Community. Она позволит пользователям иметь один ник и один профиль во всех играх – так же, как на Xbox Live или PlayStation Network. А вот еще информация к размышлению: сегодня в Steam тринадцать миллионов активных пользователей, Xbox 360 разошлась тиражом в одиннадцать с половиной миллионов, PlayStation 3 – четыре с половиной миллиона. Гейб Ньюэлл либо дьявольски везуч, либо чертовски гениален. Я искренне восхищаюсь им и всей командой Valve. Увидеть будущее несложно, даже я смог додуматься до программной консоли. Их достоинство в другом: они нашли силы и смелость пойти против устаревших порядков; они не просто составили отличный план, но и блестяще воплотили его в жизнь, ни разу не споткнувшись на непропорциональном пути. Microsoft с ее инициативой Games for Windows Live плетется позади – и неудивительно. Valve взяла старт на пять лет раньше, и похоже, что все три компании, слишком известные, чтобы лишний раз их называть, проиграли гонку еще до ее начала.



Защити свою игровую систему надежно!



Реклама

• система охлаждения процессора GeminII спасет процессор (Intel/AMD) от перегрева в самый ответственный момент



• блок питания Real Power Pro мощностью 1000 Вт справится с максимальными нагрузками, обеспечив стабильную работу на самых высоких разрешениях



• корпус Stacker 832 надежно защитит компоненты игровой системы от механических и температурных повреждений



ЗАЩИТА Для Игр!

Настоящая игровая система без надлежащего охлаждения расплавится в считанные часы, оставив после себя бесформенную массу из пластика и металла на полу, клубы едкого дыма в комнате, а если не повезет, то и черные несмываемые пятна на обоях.

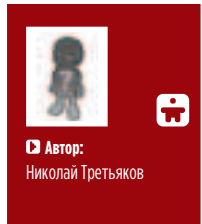
Cooler Master — закаленный временем боец с температурами, знает, как не допустить печальных последствий поломки игровой системы от температурных излишков, предлагая три важных предмета, которые спасут систему от напастей: систему охлаждения процессора, блок питания и корпус.



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

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

Товар сертифицирован



MAJESCO:

ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ И ОБРАТНО

Издатели, подвизающиеся в игровой индустрии, многим напоминают население аквариумов: крупные толкаются и обрывают друг друга плавники, стремясь ухватить проект повкуснее, мелкие прячутся в рыночных нишах. Запросы обитателей придонных слоев куда меньше: не до жиру, быть бы живу. Хотя и там некоторые умудряются мечтать о красивой жизни. Основанная в 1986 году, Majesco долгое время нагуливала тело на дне. Жители глубин – существа архаичные: в эру акционерного капитала Majesco очень долго оставалась исключительно частной компанией. Более того, она принадлежала (и в значительной степени принадлежит) семейству Саттон. И еще больше: в эпоху кочующих наемных менеджеров компанией управляли (и по сию пору управляют) члены одной семьи: отец и два сына. Ну а располагалась Majesco не где-нибудь в Силиконовой долине, а в старом-добром Нью-Джерси. Название, под которым Моррис Саттон (Morris Sutton) основал компанию (Majesco Sales Inc.), отражает основную суть ее деятельности в первые годы существования. Классический капиталист (владелец-менеджер), Саттон годами выстраивал систему распространения, ставшую стеновым хребтом компании, который не сломался даже в самые тяжелые годы. То,

что с Majesco сейчас с радостью работают такие могучие торговые сети, как Wal-Mart, Electronics Boutique, GameStop, Kmart, Target и Toys «R» Us, – заслуга Саттона (он охотно приглашал в совет директоров отставных функционеров). Издательскую деятельность компания начала с малого – с освоения тех сегментов рынка, которые были брошены крупными рыбами или столь малы, что они ими пренебрегали. Majesco с ее низкими издержками (еще один козырь Саттона) позволяла себе подбирать крупницы. Компания переиздавала чужие игры для классических консолей, в большинстве случаев не пользуясь собственным именем. Хорошая дистрибуция позволяла продать достаточно копий, чтобы остаться в выигрыше. Однако скромная Majesco поставила историческую веху, когда в 1998 году самостоятельно издала Frogger для Sega Mega Drive, оказавшуюся последней игрой для этой популярной платформы. Проект отличали копеечная стоимость и низкий риск: игрушка была переделкой классической аркады от Konami (ностальгия!), а Sega Mega Drive (опять ностальгия!) в американских семьях встречалась часто. Часто, но недостаточно. И Majesco опять подобрала крупинки и выступила в довольно неожиданном качестве: не как издатель или распространитель, а как производственная компания, выпустив

Издатели, подвизающиеся в игровой индустрии, многим напоминают население аквариумов.





авторизованный клон Sega Mega Drive под названием Genesis 3. В 2000 году Majesco повторила маневр, выдав авторизованный клон портативной консоли Sega Game Gear под названием Game Gear Core System.

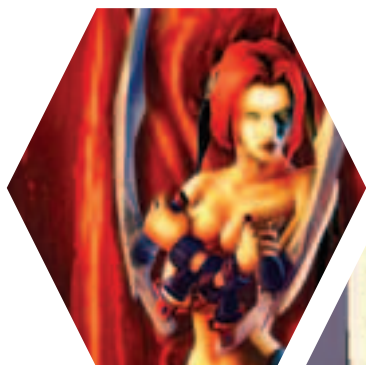
В дальнейшем основными платформами для Majesco стали Game Boy Color и Game Boy Advance. На рубеже веков не существовало других живых платформ, разрабатывать для которых было бы так же дешево (опять-таки низкий риск), а портативных консолей этих семейств на руках, вернее в руках, у жителей Северной Америки были десятки миллионов. Дополнительно снизить издержки удалось благодаря самостоятельной разработке игры, и Majesco в 1999 году завела себе внутреннюю студию Pipe Dream Interactive, которая занималась переделками классических аркад Galaga и Galaxian для GameBoy Color. Majesco постепенно приобрела известность среди владельцев GBA. Они видели логотип компании рядом с названиями популярных игр: симулятора бокса Boxing Fever, трехмерных космических аркад Iridion 3D и Iridion II, культовых платформеров Earthworm Jim и Earthworm Jim 2.

Денег, заработанных на червяке Джиме и играизациях приключений конфеток M&M's, Majesco хватило, чтобы выйти на новый уровень – издавать игры для современной не портативной консоли. Речь о Sega Dreamcast, причем если Q*Bert была классическим продуктом Majesco (переделкой игры для аркадных автоматов 1982 года), то Tom Clancy's Rainbow Six и Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear никак нельзя назвать дешевыми. Все три игры вышли в 2000 году. После того, как в 2001-м Sega прекратила производство Dreamcast и удалась из консольного бизнеса, попробовавшая себя в качестве издателя первой категории Majesco не позарилась на рынок игр для мертвой приставки. Некрофагией (то есть изданием игр для отживших свое консолей) компания в дальнейшем занималась от случая к случаю – в частности, выпустила в 2001 году Jelly Belly для 3DO, усопшей аж в 1996-м. Теперь Majesco в первую очередь при-

влекали консоли-победители, вытеснившие Dreamcast с рынка, а возросшие издержки и увеличившийся риск не пугали. В ноябре 2001 года Majesco издала PS2-версию Soldier of Fortune, а в декабре – Star Trek Voyager: Elite Force (которую заточила под PS2 внутренняя студия). Ключевым моментом для Majesco стала игра BloodRayne, вышедшая в октябре 2002 года на PlayStation 2 и Xbox (на GameCube – в декабре 2002-го). Имя компании сразу оказалось на слуху у игроков и попало в прессу, потому что появился замечательный мэсгот рыжеволосая полувампирша с парой немаленьких ножиц, внушительным бюстом и черт знает каким количеством острых зубов. В BloodRayne сработало все. Не только главная героиня, но и ее наряд: красное на черном, кожа, шнуровка; и декорации, – «Блейд едет в замок Вольфенштейн!» – и сложные пируэты в сло-мо, и кровоточащая плоть: железный хлыст, вырывает мясо, а тут еще и размашистые удары кинжалами, и необходимость кусать фрицев, чтобы жить. При всей эклектике (не забудьте про шагающего боевого робота Рипли-стайла!) BloodRayne оказалась на диво целостной. Даже готичной. Это многозначное слово можно отнести как к внешнему виду героини, так и к засилью нацистов. Через год ПК-мальчики, познакомились с Блад и тоже восхитились.

Успех игрушки внутри компании сочли подтверждением правильности новой издательской политики младшего Саттона (Joseph Sutton), который отвечал в Majesco и за внутренние разработки, и за поиск и приобретение внешних проектов. Эта политика шла вразрез с традициями компании: мало тратить и умеренно, но гарантированно зарабатывать (преимущественно на чужой и не всегда свежей интеллектуальной собственности). В случае с BloodRayne все было по-другому. Издатель рисковал: новая IP – раз; разработчики (Terminal Reality), до этого занимавшиеся авиасимуляторами да гонками, решили попробовать себя в ином жанре – два; возросшие вложения в разработку – три. Рискую, Majesco стремилась выбиться в издатели

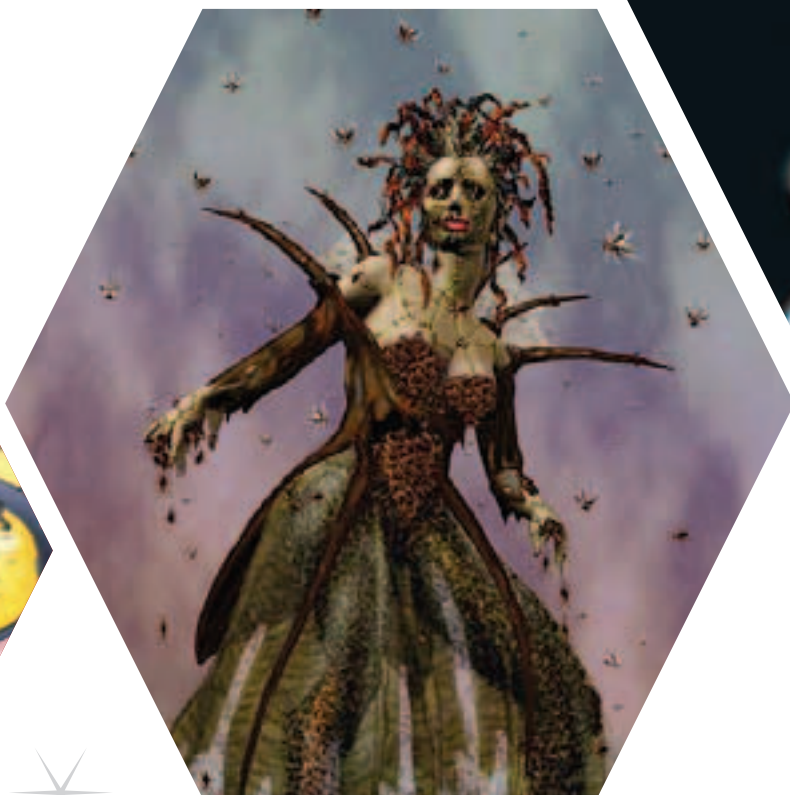
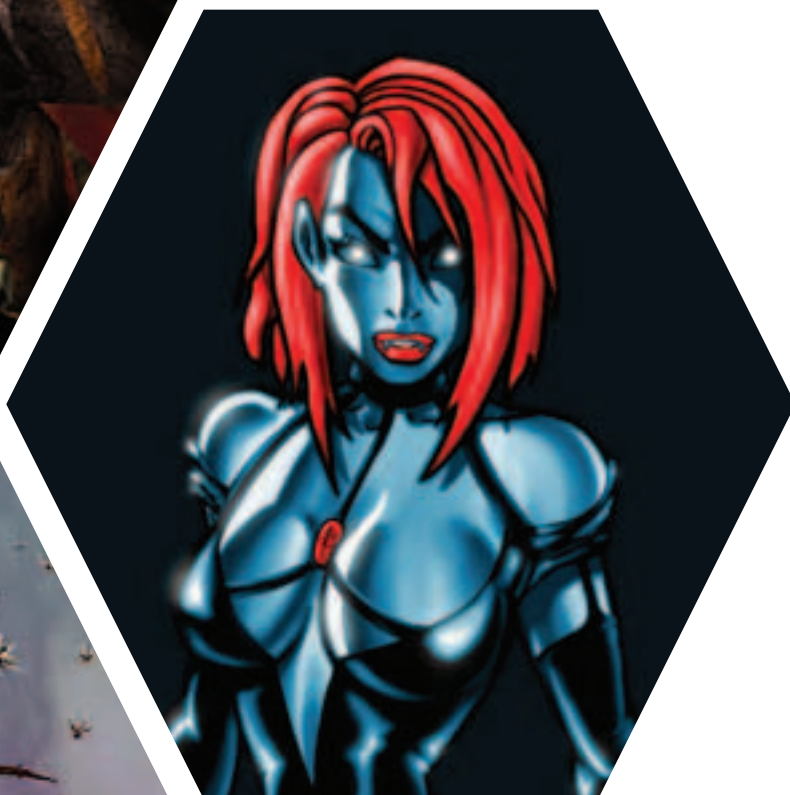
AAA-категории. BloodRayne лишь первый шаг на этом пути, вторым и третьим должны были стать фантастические экшны от третьего лица Black 9 и Advent Rising. Их объявили в 2003 году аккурат к выставке E3. У Majesco впервые появился солидный line-up, проекты получили хорошие отзывы прессы. Делались они по той же схеме, что и BloodRayne. Разработчиком, в случае с Black 9 была Taldren, известная в узких кругах серией морских стратегий Starfleet Command по Star Trek-лицензии. Компания явно решила прыгнуть выше головы в новой для себя области. А в случае с Advent Rising разработчиком выступила GlyphX, до этого работавшая субподрядчиком по 3D-моделированию. Правда, если Taldren работала над миром и сюжетом Black 9 самостоятельно, то в помощь GlyphX был нанят сам Орсон Скотт Кард (Orson Scott Card), автор цикла романов об Эндере. Мастера крупных форм Majesco собиралась задействовать по-крупному: Advent Rising должна была стать началом Advent Trilogy, эпической саги в трех частях и интеллектуальной собственностью высшего уровня. Majesco только стремилась в издатели первого эшелона, ведь финансовые возможности компании пока были далеки от тех, которыми располагали индустриальные тяжеловесы. Скоро руководству компании стало ясно, что два фантастических экшна от третьего лица – это много. Возможно, момент наступил после издания шведской компанией Idol FX AB в ноябре 2003-го экшна Drake для Xbox. Проект был интересен своими особенностями: кунг-фу и стрельбой с двух рук. Хотя создателей игры вдохновляли фильмы Джона Ву, выглядит она как комикс! Из-за ужасного управления этот экшн оказался абсолютно неиграбельным. Majesco предпочла не мешать Карду работать над Advent Rising, и в апреле 2004 года проект Black 9 с его киберпанковским будущим, девятью тайными обществами и ролевыми вариациями (воин, вор и нанотехнологический некромант!) был заморожен, а в июне прекратил существование. Причем вместе с Taldren, слишком многое



Ключевым моментом для компании стала BloodRayne, вышедшая в октябре 2002 года на PlayStation 2 и Xbox, а на GameCube – в декабре 2002-го.

СПЕЦ

МАЈЕСКО: ИЗ ГРЯЗИ В КНЯЗИ И ОБРАТНО



Оптимистичные протоколы
о намерениях, к сожалению,
не подкреплялись
продажей игр.



вложившей в сотрудничество с издателем, которого в свое время привлекли сказочно низкие издержки – 65% от среднерыночных! Majesco была не виновата: компания из кожи вон лезла, чтобы увеличить капитал. Еще в декабре 2003 года из семейного предприятия она превратилась в акционерное общество, совершив алхимическую процедуру под названием «обратное слияние» с ConnectivCorp, существовавшей только на бумаге. По сути, поглощаемая компания купила поглощающую. Последняя в апреле 2004-го была переименована в Majesco Holdings. Это не произвело никакого впечатления на боссов электронной биржи NASDAQ, которые долго отказывались размещать акции компании. Majesco предписывалось выполнить множество условий – в частности, сократить количество Саттонов в совете директоров.

И в августе 2004-го Majesco наняла себе нового председателя совета директоров – топ-менеджера AAA-уровня Карла Янковски (Carl Yankowski). Тот зарекомендовал себя как успешный корпоративный функционер-маркетолог, в его послужном списке были PepsiCo, Procter & Gamble, Polaroid, Sony и Reebok. Однако Янковски весьма неоднозначный управленец. Его пиар-сноровка сначала помогла Palm Inc., выпускавшей КПК, поднять стоимость компании до \$30 млрд, но потом акции рухнули, подешевели аж в двадцать раз – и Карла с работы попросили.

С приходом Янковски для Majesco началась эра AAA-затрат: у Universal были приобретены права на играйзацию фильма Jaws («Челюсти»). Трудно сказать, насколько игре, где главным героем является акула, требовались лицензия и знаменитое название. Разработчик был подписан вроде бы правильный – Appaloosa Interactive, известная по океаническому сериалу Ecco the Dolphin. Правда, успехи студии остались в прошлом: игры про доброго дельфина выходили на Genesis и Dreamcast (с последней франчайз нехотя переполз на PS2).

Пиар-мероприятия AAA-уровня также не заставили себя ждать.

К выходу BloodRayne 2 на Xbox и PS2 рыжеволосая бестия очутилась в октябрьском номере Playboy, где открывала обширный материал о самых-самых героинях видеоигр (в него также попали Милена из Mortal Kombat и Нина из Tekken). Вампирша позировала топлесс, провоцируя разговоры о новой эре оцифрованного секса. «BloodRayne – мощный франчайз, и материал в Playboy – лишь одна из клевых (cool) вещей, которые с этим материалом можно сделать», – вещала PR-машина Majesco. Права на экранизацию BloodRayne были проданы печально известному боксеру и по совместительству кинорежиссеру Уве Боллу. Увы затея оказалась неудачной и ослабила мощь бренда. Тем более что BloodRayne 2 продавалась хуже, чем первая игра, несмотря на увеличившийся бюст героини и модернизированное оружие. Тем не менее 2004 год стал удачным для Majesco. Но издание культового файтинга Guilty Gear X2 для Xbox и получение прав на выпуск Psychonauts, новой игры автора Grim Fandango Тима Шэфера (Tim Schafer), здесь ни при чем. Успех был сугубо денежным и явился результатом традиционных для Majesco бизнес-схем. Во-первых, компания запатентовала технологию сжатия видео до размеров GBA-картриджа и принялась подписывать соглашения о правах на мультфильмы с их владельцами: Nickelodeon, Fox, Cartoon Network и Disney. Среди десятков миллионов хозяев GameBoy Advance оказалось очень много желающих видеть на маленьком экранчике черепашек-ниндзя, Губку Боба и Шрэка. Во-вторых, компания снова принялась за «железо». Вновь стала выпускать простенькие телеприставки-джойстики с зашитыми в них намертво классическими играми Kopami (без Frogger не обошлось). А также причиндалы для GBA – наушники и беспроводные аксессуары, позволяющие превратить консоль в пейджер и меняться покмонами без использования кабелей. Благодаря хорошим показателям за 2004 год (рекордной для компании прибыли, выгодно смотревшейся на фоне убытков

2003 года), в январе 2005 года акции Majesco наконец были размещены на NASDAQ. Инвесторам тоже понравились финансовые отчеты, и компания легко смогла разжиться суммой в \$46 млн.

Но деньги не пошли впрок: Majesco принялась вкладывать в дорогостоящие лицензии. Были приобретены права на создание игр по мотивам комикса The Darkness, мультсериала Teen Titans (в его основе тоже лежал комикс), фильмов Aeon Flux и Taxi Driver. Незадолго до E3 был объявлен Demonik – совместный проект Majesco с кинокомпанией Джона Ву Tiger Hill и известным автором хорроров Клайвом Баркером (Clive Barker). Писатель должен был стать сценаристом игры и фильма (с опциональным режиссерством), которые вышли бы одновременно. Оптимистичные протоколы о намерениях, к сожалению, не подкреплялись продажей игр Majesco. Распространявшийся компанией в Америке Phantom Dust (разработанный токийской студией Microsoft эшн от третьего лица для Xbox) получил хорошие отзывы в прессе и культовый статус. И все это благодаря мрачному постапокалиптическому миру и запутанному сюжету. Xbox-шутер от третьего лица Raze's Hell, где протагонистом был мультипликационный антигерой, вызвал умеренный энтузиазм играющих масс и пиущей братии. Компанию, только что поменявшую имя на Majesco Entertainment, а биржевой индекс – на COOL (по настоянию Янковски), должны были выручить шэферовские Psychonauts и кардовский Advent Rising. Этого, увы, не случилось. «Увы» – вышедшая в апреле 2005 года на PC и Xbox (на PS2 – в июне) Psychonauts – была гениальной игрой, а Majesco заслуживала похвалы за то, что решила ее издать. Поощрение, впрочем, имело место: игра была обласкана критикой и собрала множество наград. Владельцы PS2, Xbox и PC, к сожалению, купили менее ста тысяч копий. Стало ясно, что путешествия по замусоренным мозгам психически больных персонажей – среди метафор, комплексов и фиксаций – не являются народным видом отдыха.

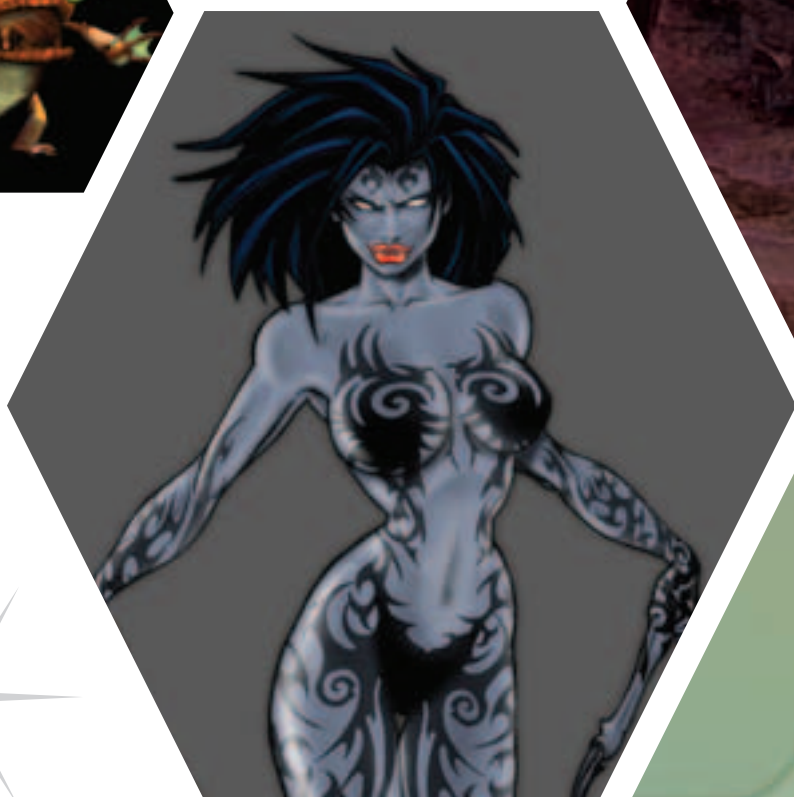




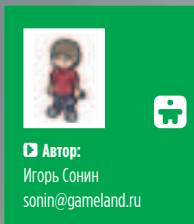
Даже когда они замаскированы под красочный трехмерный платформер с простым управлением. Psychonauts удостоилась множества почетных званий. По итогам 2005 года сайты и журналы назвали ее «Лучшая игра, в которую не играл никто». У заранее любимой НФ-гиками Advent Rising, вышедшей на Xbox в мае 2005-го, действительно оказался эпический сюжет – вполне в духе Карда, антропоцентристско-мессианский, – а также замечательный оркестровый саундтрек сразу от двух обладателей Emmy. Были и ляпы: неудобное управление, которое так и не смогло стать инновационным, бедные текстуры, через раз работающие скрипты и перебои с уровнем FPS: при появлении на экране большого количества врагов он катастрофически падал. В PC-версии, вышедшей в августе, некоторые недочеты были исправлены, но продажи это не подняло. Majesco сильно поиздержалась на маркетинговой кампании Advent Rising. Демонстрации промо-роликов по каналу Comedy Central и в кинотеатрах перед премьерой «Мести Ситхов», а также раздача семизначных сумм за спасение человечества победителям Xbox Live-турниров вылились в кругленькую сумму. Однако Карл Янковски излучал оптимизм и еще в июне обещал инвесторам золотые горы. В июле выяснилось, что вместо пары десятков миллионов долларов прибыли по итогам года компанию ждут сопоставимые по модулю убытки. Акционеры подали в суд на Majesco и ее руководителя. Обвиненный во вздувании стоимости акций, Янковски спешно покинул пост, и отдуваться пришлось Саттонам. Хитрый пиар-менеджер не побил свой рекорд времен Palm, и рыночная стоимость Majesco упала всего-то в пятнадцать раз. Чтобы выжить, компании пришлось начать распродажу прихваченной во время AAA-угара интеллектуальной собственности. В ноябре вышли Aeon Flux (для Xbox и PS2) и Infected (кровавый вирусологический экшн для PSP). Но ни они, ни августов-

ская ПК-версия BloodRayne 2 не стали бестселлерами и Majesco не спасли. В декабре за \$8 млн. игровые права на комиксы Ghost Rider (по инерции прихваченные у Marvel уже в июле) и The Darkness пришлось уступить Take-Two. Но Jaws Unleashed, Taxi Driver и Demonik не купили. Первую удалось дотянуть до релиза в мае 2006-го на PS2, Xbox и ПК (прием со стороны прессы и игроков был весьма холоден), а работа над последними двумя просто прекратилась. Как и над BloodRayne и Advent Shadow для PSP. Подводя в январе 2006-го итоги года 2005, Majesco публично и торжественно зареклась лезть в AAA-издатели, пообещав миру делать value-тайтлы и игры для портативных консолей. В феврале 2006 года к активному руководству Majesco вернулся ее создатель Моррис Саттон, оттеснивший старшего сына Джесса (Jesse Sutton) и продемонстрировавший хорошие навыки кризисного менеджмента. Бунт в совете директоров был подавлен (мятежники требовали увольнения Саттонов-сыновей), предложение сутяг-инвесторов о выкупе контрольного пакета было отклонено, а акции Majesco все-таки не выкинули с NASDAQ. Саттон-старший сумел быстро вернуть Majesco на круги своя (к value- и портативно-консольным играм) и в августе стал почетным президентом, перед тем выкупив акции сыновей. Выжить и снова стать прибыльной Majesco позволило издание игр для Nintendo DS, а также игр для казуалов, вроде карточной Texas Hold 'Em Poker и головоломки Bust-A-Move DS урожая еще 2005 года. Казуалы хорошо откликаются на раскрученные названия – вышедшая в феврале 2006-го Age Of Empires: The Age Of Kings для DS при полной непохожести на одноименную PC-игру продавалась очень хорошо. Казуалы любят игры на общечеловеческие темы – кулинарный DS-симулятор Cooking Mama, вышедший в марте 2006-го, сыграл ключевую роль в спасении Majesco. Даже будучи соиздателем (совместно с Taito, которая воспользо-

валась сетью дистрибуции Majesco), компания заработала достаточно, чтобы пережить тяжелые времена. Казуалы часто покупают игры, кляня на схожесть жанров и названий – успех кулинарных игр, в частности, Cooking Mama надул паруса Cake Mania, вышедшей в апреле 2007-го. Две игры из серии Brain Boost (ноябрь 2006-го) прокатились на волне успеха, поднятой тренажерами мозга Brain Age (в конце концов, Brain Boost придумал тоже японец и тоже нейробиолог, пусть не из Японии и не Кавасима). А в 2007 году Majesco издала на DS, наверное, самую каузальную игру в истории – The New York Times Crosswords. Пресса не знала, что сказать о коллекции кроссвордов, зато престарелые писатели из общественно-политических изданий радовались. Majesco не полностью погрузилась в казуальщину: в сентябре 2006 года были изданы игры из любимой хардкорными игроками серии двумерных файтингов – Guilty Gear Judgement для PSP и Guilty Gear Dust Strikers для DS. В 2007-ом компания нарушила зарок и выпустила несколько игр для полновесных домашних консолей. Пока только казуальных игр и только для Wii: еще один кулинарный симулятор с двусмысленным названием Cooking Mama: Cook Off! и еще одну головоломку Bust-A-Move Bash! – и они улучшили финансовые показатели Majesco. Возможно, скоро руководство компании задумается о том, куда девать заработанные деньги и снова пустится в амбициозные проекты. Это будет проще, чем в прошлый раз: несмотря на все фатальные ляпы и финансовые потери, во время своих AAA-попыток Majesco кое-что все-таки заработала: имидж компании, издающей игры Тима Шэффера и нанимающей на работу Клайва Баркера и Орсона Скотта Карда. Главное – сочетать издательский авантюризм с деловой хваткой. Все это Majesco демонстрирует только на дне игровой индустрии, распространяя обе BloodRayne, Advent Rising и Psychonauts по дешевке через Steam. **С**



Главное – сочетать авантюризм с деловой хваткой. Их Majesco пока демонстрирует только на дне игровой индустрии.



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Жизнь и смерть



Хвох 360



Что происходит с Xbox 360? О надежности консоли за последний год поступали самые противоречивые сведения. Microsoft после запуска утверждала, что процент брака не выше, чем у любой другой бытовой техники, то есть, находится в пределах 3–5%. В то же время почти сразу, как только консоль появилась на прилавках, прошли слухи о поломках и неполадках, с которым столкнулся чуть ли не каждый второй владелец консоли. Даже к нам в редакцию постоянно приходят сообщения о поломках Xbox 360, в то время как владельцы PlayStation 3 и Nintendo Wii почему-то молчат. Microsoft не распространяет официальные данные о действительной вероятности поломки – это политика компании.

Питер Мур (бывший вице-президент подразделения Xbox в Microsoft) в интервью San Jose Mercury News (влиятельная газета кремниевой долины) получает непростой вопрос от одного из владельцев консоли. «В течение семи месяцев у меня ломается уже второй Xbox 360. Скажите, как обстоят дела с надежностью приставки? Вы утверждаете, что ломается всего 3% консолей, но мне кажется, настоящие цифры гораздо выше – возможно, в два или три раза». Мур отвечает так: «Я не могу дать информацию о количестве поломок хотя бы потому, что оно постоянно меняется. Потребителям стоит думать о том, как мы к ним относимся. Да, электроника ломается. Но мы сейчас концентрируем внимание на том, чтобы оперативно на это реагировать и исправлять любые проблемы. Я не могу сказать, сколько процентов консолей ломается. Я поставляю приставки в 36 стран, и это очень непростой бизнес». Но горячая тема не дает покоя журналистам. Дин Такахаси, автор двух книг про Xbox 360 и репортер в той же Mercury News, в этом июле встречался с Тоддом Холмдалем (Todd Holmdahl), вице-президентом Microsoft по играм и Xbox. Такахаси называет Холмдаля «человеком, ответственным за качество консоли, руководителем разработки как первого Xbox, так и Xbox 360».

Итак, и этот репортер пытается вытянуть из собеседника информацию о действительном состоянии дел с поломками Xbox 360. «Каков процент возвратов? Как повлияет количество поломок на вашу бизнес-модель? Какова надежность консоли в сравнении с первым Xbox, PlayStation 3 и Wii? Какая самая часто встречающаяся причина поломок?» Ни на один из вопросов Холмдал не отвечает по существу. «Без комментариев». «Пользователи довольны Xbox 360». «Мы удовлетворены качеством консоли». Понимая, что получить информацию в Microsoft практически невозможно, американский сайт DailyTech провел свое расследование, опросив сотрудников тех компаний, которые продают консоли. По итогам расследования сайт называет Xbox 360 «самой ненадежной консолью последнего времени», а сведения, собранные им, были получены только в обмен на гарантию анонимности. Сотрудник EB Games утверждает, что в магазины возвращается треть проданных консолей. «Для запуска прислали 35 приставок. Две из них даже не удалось запустить. Из остальных половина сломались

в течение первых шести месяцев». Сотрудник Best Buy оценил процент поломок в пределах 25–33%. Стоит ли верить этим служащим, которые пожелали остаться незамеченными? Как быть с сотнями сообщений о поломках, которые без проблем можно найти в Сети? И вновь мы возвращаемся к тому же вопросу, с которого начали.

Что происходит?

И все-таки Microsoft не собирается запускать программу обмена или ремонта всех выпущенных консолей. Решение компании – увеличить гарантию на ошибку «трех красных огней» с одного года до трех лет. На это выделено \$1.15 миллиардов – достаточно, чтобы купить 3 миллиона консолей или починить (при цене починки \$140) больше 8 миллионов приставок из 12 миллионов проданных! Что это – подлинная забота о покупателях или стремление исправить ошибки? Масла в огонь подлила и отставка Питера Мура, одного из крестных отцов Xbox 360, человека, на руках которого вытатуированы логотипы Halo 2 и GTA4. Все были уверены, что он будет работать в Microsoft чуть ли не вечно. Но, видимо, нет. «Все хорошо, прекрасная маркиза»: консоль идеальна, гарантия продлена, а Питер Мур внезапно почувствовал острое желание проводить больше времени с семьей и переехать в Сан-Франциско. Бывает же, в самом деле. Владимир Верецагин, Entertainment and Devices Marketing Communications Manager в российском Microsoft (перевести на русский название его должности мы даже и не возьмемся), справедливо отмечает, что Питер Мур занимался, в основном, играми, не отвечал за надежность «железа» – и может вообще не знать о действительном состоянии дел. Возможно, немного больше знает Робби Бах, президент «отделения развлечений и устройств» в Microsoft (President of Entertainment & Devices Division). 5 июля на конференции перед аналитиками и журналистами Бах признал, что консоль далека от совершенства. «За последние месяцы количество поломок Xbox 360 превысило критический уровень. Эти проблемы оставались незамеченными в течение всего первого года и даже дольше. Но в последние несколько месяцев мы наблюдаем значительное увеличение обращений в сервис-центры» – вот его слова. Даже наш коллектив не обошли стороной неполадки консоли. Из восьми Xbox 360, находящихся в личном распоряжении сотрудников «Страны Игр», в первый год службы отказали две приставки. На форуме gameland.ru в теме, посвященной надежности Xbox 360, проводится опрос общественного мнения. На момент написания материала там отозвалось 93 человека, из них 52 довольны приставкой, а 41 столкнулся с теми или иными проблемами (из них 32 – с ошибкой «трех красных огней»). Это закономерность? Что делать русскому человеку, у которого отказал любимый «шайтан-ящик»? Кому нести чинить? Как относится к происходящему российское отделение Microsoft? И, наконец, что делать, чтобы обеспечить своему Xbox 360 долгую и счастливую жизнь? Ответы на все эти вопросы – на следующих страницах.

ПЕРВЫЙ КОД ОШИБКИ

Не все Xbox 360 ломаются, показывая владельцу «три красных огня». Это всего лишь один из кодов ошибки: сломавшаяся консоль сообщает пользователю о типе проблемы, подсвечивая разные секции Ring of Light. Всего существует четыре первичных кода ошибки.

1. Все четыре сегмента залиты красным светом – невозможно найти AV-кабель.
Что делать: проверить, правильно ли подсоединен кабель, или заменить его.
2. Три сегмента залиты красным светом (кольцо смерти) – «смертельная» неполадка с железом.
Что делать: проверить второй (скрытый) код ошибки.
3. Два левых сегмента залиты красным светом – перегрев.
Что делать: поставить консоль так, чтобы воздух мог свободно циркулировать внутри.
4. Один сегмент залит красным светом – «менее смертельная» проблема с железом.
Что делать: проверить код ошибки на экране либо проверить второй (скрытый) код ошибки.

Контактный телефон

Если с вашим Xbox 360 случилась беда, вы можете обратиться в российскую службу поддержки Xbox по телефону 8-(гудок)-10-800-205-81-04-4. Вы также можете позвонить в информационный центр Microsoft и попросить, чтобы вас переключили на отделение по поддержке Xbox 360. Вы можете связаться с информационным центром Microsoft по телефонам +7-495-916-71-71 (Москва) и 8-800-200-80-01 (все города России).

КОММЕНТАРИЙ К КРОСС-ИНТЕРВЬЮ

Очень непросто в нашей стране найти человека, который бы располагал достоверной информацией о надежности Xbox 360. Похоже, такой статистики вообще не существует, ведь ближайший сервисный центр Microsoft находится в Праге, официальные поставщики мало разбираются в официальной гарантии (в чем вы убедитесь на следующих страницах), а пиратам вообще закон не писан. Кроме того, у нас не так много владельцев Xbox 360. Владимир Верещагин считает, что сегодня в сети Xbox Live около 7 тысяч русских IP (а до бана консолей с прошитым DVD-приводом, уверен Дмитрий Бурляев, их было около 12 тысяч). Компетентных людей, представляющих действительное состояние дел, в России очень мало, но мы их все равно нашли. Это, во-первых, Александр Лукьянов (он же Alexis I), достаточно авторитетный «в тусовке» человек, который занимается ремонтом Xbox 360 по собственному желанию, без официального разрешения Microsoft (тут надо заметить, что этого разрешения в нашей стране нет вообще ни у кого – как сказано выше, ближайший фирменный сервис-центр находится в Праге). И, во-вторых, Дмитрий Бурляев, руководитель «официального сообщества пользователей Xbox 360» XboxRussia.ru. Дмитрий имеет статус Microsoft Most Valuable Professional – этим званием компания Microsoft наделяет «лидеров технического сообщества за их ценные знания и готовность делиться опытом». Александр может помочь тем, у кого сломался «серый» Xbox 360, его адрес Lukyapov_2001@mail.ru, ICQ 467-830-538. Дмитрий обладает связями и в Microsoft, и среди официальных поставщиков, и он может помочь с гарантийным обслуживанием консоли, купленной у официального поставщика. Как он сам это формулирует, «если консоль наотрез отказывается менять и при этом ничем не мотивируют – всегда можно связаться со мной по почте dmitryburlyaev@gmail.com, и я постараюсь помочь вам с решением ваших проблем».

? Немного расскажите о себе. Как получилось, что вы попали в стан владельцев Xbox 360?

Лукьянов: Вообще я увлекался компьютерами и игровыми приставками с 16 лет. Изначально интерес был вызван захватывающими играми на IBM PC, когда те только появились в России. Далее этот интерес распространился и на игровые приставки. У меня были всем известные NES, Sega Mega Drive, PS one, PS2, Xbox и Xbox 360. К тому же я играл и на компьютере, и на приставках, хотя сейчас интерес к компьютерным играм уже не тот, что раньше. Уровень качества приставочных игр поднялся очень высоко. Все имеющиеся у меня приставки никогда не ломались, поэтому, купив Xbox 360, я не мог предположить, что она сломается уже через пять месяцев. Первая мысль, которая у меня возникла, – купить новый Xbox 360. Но, почтаив информацию на форумах, я понял, что это коснулось не только меня, но и большинства владельцев «ящика» и покупка новой консоли не избавит от поломок. Опыт работы с компьютерной техникой помог мне восстановить работоспособность приставки, и я играю на ней до сих пор. Тот метод, который я использовал при ремонте своей приставки, я решил применить для починки

и других консолей. Сейчас мне удалось исправить более 200 приставок Xbox 360.

Бурляев: Здравствуйте, меня зовут Дмитрий Бурляев. Я являюсь руководителем проекта XboxRussia.ru (это единственное в России официальное сообщество пользователей Xbox 360), а статус, который мне предоставила корпорация (Microsoft Xbox MVP), позволяет мне быть всегда в курсе самых свежих нововведений со стороны Microsoft и передавать им мнение рядовых пользователей Xbox 360 (сразу оговорюсь, что данный статус не означает, что я там работаю, и я не получаю зарплату за эту должность). Что до того, как я связался с Microsoft – скорее, они связались со мной, когда я готовил турнир в «Галерее Samsung». Было это около двух лет назад, может, чуть меньше. После нашей первой встречи началось плотное сотрудничество с корпорацией.

? Как часто ломаются Xbox 360? Какова примерная вероятность, что приставка сломается в первый год, в первые два и три года?

Лукьянов: Эти приставки ломаются очень часто. Если в процентном соотношении, то, по моему опыту, в первый год ломаются около 70–80% от всех выпущенных консолей Xbox 360.

Бурляев: Процент поломок Xbox 360 не очень высок (не более 10–12%). Из этих процентов часть – по вине самих пользователей. Вообще-то, даже простейший тостер может сломаться. А люди ругают Microsoft: как же так можно, консоли у них ломаются. Это же электроника и очень высокотехнологичная. И это надо учитывать. У кого-то консоли работают уже очень давно, и на поломку намека нет, а у кого-то ломается две консоли подряд.

? Каковы причины поломок, какая из них самая распространенная?

Лукьянов: Опять-таки, как говорит мой опыт, основная причина поломки Xbox 360 – технологическая ошибка при разработке приставки. То есть при существующем технологическом процессе производства графического чипа и процессора уровень тепловыделения влияет на контакты площадок чипов, и чипы со временем теряют контакт с материнской платой. Также встречается очень распространенная поломка привода: лазерная головка отказывает вследствие большой запыленности и горизонтального расположения консоли.

Бурляев: Перегрев и впоследствии – горящие три лампочки.

? Есть ли какие-то характерные симптомы того, что консоль скоро сломается? Можно ли за небольшое время игры отличить «хороший» Xbox 360 от «плохого»?

Лукьянов: Характерные симптомы того, что консоль скоро сломается, – появление артефактов на экране во время игры и зависания. Отличить «хороший» или «плохой» Xbox 360 нельзя до тех пор, пока вы не увидите эти признаки. Причем чем чаще появляются зависания, тем ближе и три красных огня.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПОСТАВЩИКИ XBOX 360

Xbox 360 продается в магазинах следующих сетей: Союз, М-Видео, Эльдorado, Хитзона, Мир, Техносила, Полярис, Белый ветер

Бурляев: Если игры порой зависают (при условии, что диск нормальный и не царапаний), или даже сама консоль зависает, и помогает только перезагрузка, возможно, пора задуматься над тем, все ли вы правильно делаете (об этом позднее). Главное, если у вас уже игры подвисали, не надо ударяться в панику и думать о том, что скоро появятся три красных огня. Еще не все потеряно.

? **Может ли перепад напряжения повредить приставку? Набивается ли в Xbox 360 пыль? Может ли это стать причиной поломки?**

Лукьянов: Думаю, что перепад напряжения не может убить приставку, но может вывести ее из строя и стать причиной разового появления трех красных огней. Что касается пыли, то да, она нередко является причиной поломки лазерной головки привода.

Бурляев: У консоли есть блок питания. Если что сгорит, то в первую очередь он. Пыль набиться может, как и в компьютер, как и в любой другой прибор. Не забывайте убраться дома. Я иногда слегка пылесосу консоль (не вскрывая). Хотя, как показало одно из моих вскрытий консоли, спустя полгода пыли не было.

? **Есть распространенная легенда о том, что пиратские диски могут испортить консоль. Это правда или сказки правозащитников?**

Лукьянов: Привод Xbox 360 – аналог компьютерного привода и, соответственно, некачественные диски способствуют перенапряжению лазерной головки привода и выводу ее из строя. «Внутренности» консоли пиратские диски испортить не могут, так как информация на них является точной копией информации на лицензионных дисках.

Бурляев: Это далеко не сказочки. Это реальность. Пиратские диски в первую очередь могут испортить привод консоли, поскольку качество дисков более чем сомнительное (пираты экономят на всем, зачастую производят все в кустарных условиях). Бывали случаи, когда диски разрывало в приводе, и тогда уже страдает и остальная часть консоли.

? **Может ли обычный геймер починить приставку в домашних условиях? Или не стоит даже пытаться?**

Лукьянов: Проблему с очисткой от пыли лазерной головки в приводе может решить геймер, который имеет опыт работы с компьютерной техникой. Остальные поломки требуют опыта ремонта Xbox 360, так как их устранение связано с дополнительным ремонтным оборудованием и знанием кодов ошибок. Исходя из своего опыта, могу сказать следующее: даже безобидная смена термопасты на радиаторах процессора и графического чипа может привести к полному нарушению контакта и невозможности восстановления консоли. Поэтому я бы не советовал геймерам самостоятельно ремонтировать консоли, так как в отличие от компьютеров в них используется другой принцип крепления процессора и графического чипа.

Бурляев: Я бы не советовал. В Интернете множество гайдов, как починить консоль, с которой возникли те или иные проблемы. Но все они написаны людьми, куда лучше знающими технологии пайки, аккуратного вскрытия вещи (вскрытие влечет за собой лишение гарантии) и т. д. Проще вернуть консоль по гарантии или сдать в ремонт.

? **Как обстоят дела с надежностью в новых моделях Xbox 360? Есть ли какой-то прогресс в производстве, или какими консоли были на запуске, такими они и остались сейчас?**

Лукьянов: Все приставки, которые выпускались в Premium и Core комплектациях, пока что ничем друг от друга не отличаются, и их надежность не зависит от даты выпуска.

Бурляев: Прогресс в производстве? Скажем так: мощнее не стали. Если же вы о качестве производства, о качестве комплектующих, то, по моим наблюдениям, процент брака значительно снизился. Microsoft всегда была за улучшение своих продуктов.

? **Как вы оцениваете надежность Xbox 360 по сравнению с первым Xbox? Можно ли что-то сказать про PlayStation 3 и Wii?**

Лукьянов: Из моего опыта могу сказать, что надежность Xbox в несколько раз превосходит надежность Xbox 360. По моему мнению, приставка Wii более надежна просто потому, что по графическим возможностям она намного уступает Xbox 360. Про надежность PlayStation 3 пока ничего сказать не могу, так как с ней никогда не сталкивался.

Бурляев: Кхм... Надежность по отношению к первым боксам? Ну, одно могу сказать: Xbox был как бы пробной консолью, Xbox 360 – это уже самодостаточный продукт, завоевывающий рынок семимильными шагами.

? **Что посоветуете игрокам, которые хотят, чтобы их свеженькие Xbox 360 проработали как можно дольше?**

Лукьянов: Держите консоли подальше от пыли (повыше от пола), на открытом пространстве и вертикально. Также Xbox 360 очень чувствительна к падениям и встряскам, поэтому относитесь к приставке как можно бережнее. Если есть риск возникновения перепадов напряжения в сети, то лучше подключать консоль через источник бесперебойного питания. Также советую заядлым курильщикам не курить в одном помещении с консолью, так как смола от сигаретного дыма оседает на линзе лазерной головки.

Бурляев: Для начала забудьте, что вы супер-геймер, и все же прочитайте инструкцию. Поставьте консоль таким образом, чтобы вокруг нее циркулировал воздух. Не стоит прятать ее далеко под стол вместе с ворохом проводов. И не ставьте ее так, чтобы она задней частью почти прилонялась к стенке или другой поверхности. Консоль, как и живое существо, должна дышать.

ВТОРОЙ КОД ОШИБКИ

Консоль также может показать вам второй (скрытый) код ошибки. Это неофициальный код ошибки, он используется сервисными центрами, и вы не узнаете о нем из инструкции. Код состоит из четырех цифр от 0 до 3. Цифры соответствуют количеству подсвеченных красных сегментов в Ring of Light, но, если подсвечены все четыре сегмента, это 0, а не 4. Итак, второй код ошибки можно узнать с помощью такой непростой процедуры:

1. Включите консоль и дождитесь, пока она покажет первый код ошибки.
2. Нажмите кнопку синхронизации (белая круглая кнопка рядом со слотами карт памяти) и не отпускайте ее до самого конца.
3. Нажмите кнопку открытия привода DVD. Консоль покажет первую цифру кода ошибки. Запомните ее.
4. Еще раз нажмите кнопку открытия привода DVD. Консоль покажет вторую цифру кода ошибки. Запомните ее.
5. Еще раз нажмите кнопку открытия привода DVD. Консоль покажет третью цифру кода ошибки. Запомните ее.
6. Еще раз нажмите кнопку открытия привода DVD. Консоль покажет четвертую цифру кода ошибки. Запомните ее.
7. Отпустите кнопку синхронизации.

Вот что говорят ремонтники-любители о наиболее часто встречающихся кодах ошибки:

- 0001 – неполадки в блоке питания.
- 0002 – ошибки сетевого интерфейса.
- 0003 – еще одна проблема с питанием, возможно внутренняя.
- 0010, 0011, 0012, 0013 – перегрев.
- 0021 – Проблема с приводом DVD. Возможно, дело в неверной прошивке.
- 0022 – Ошибка либо перегрев графической системы.
- 0102 – Известная ошибка. Часто связана с потерей соединения между частями консоли.
- 0103 – Ошибка либо перегрев центрального процессора.
- 0110 – Ошибка либо перегрев оперативной памяти.
- 1003, 1010 – Ошибка жесткого диска либо соединения с жестким диском.
- 1022 – Проблема с AV-кабелем.
- 1023 – Ошибка обнаружения привода DVD.

КОММЕНТАРИЙ К ЗВОНКАМ

Xbox 360 сейчас поставляется в нашу страну по двум каналам: официально («белые» консоли) и неофициально («серый импорт»). В России официальным поставщиком Xbox 360 является группа компаний «Алион», которая сотрудничает со многими крупными торговыми сетями. Xbox 360 продается в магазинах следующих сетей: «Союз», «М-Видео», «Эльдорадо», «Хитзона», «Мир», «Техносила», «Полярис», «Белый ветер» и в некоторых более мелких. «Серые» консоли везут, в основном, мелкие поставщики. Это почти все региональные магазинчики, почти вся «Горбушка» и даже относительно крупные сети магазинов видеоигр. Официальные импортеры – партнеры Microsoft, они предоставляют положенную официальную гарантию компании (по крайней мере должны предоставлять). Серые импортеры покупают консоли в странах Европы на распродажах, своими силами везут в Россию и продают здесь, не спрашивая ничего разрешения. Они не являются партнерами Microsoft и, как правило, предоставляют гарантию небольшой продолжительности – от двух недель до месяца. Мы решили узнать, что ждет владельца сломавшейся Xbox 360 в различных инстанциях и обзвонили их. И вот что из этого вышло.

ЗВОНОК В ИНФОРМАЦИОННЫЙ ЦЕНТР MICROSOFT

- Здравствуйте. Добро пожаловать в службу поддержки Xbox. Как было объявлено 5 июля, в том случае, если у приставки три мигающих красных огня на передней панели, то гарантия на починку приставки продлевается до трех лет с момента покупки. Все остальные правила и гарантии Microsoft остаются неизменными. Для более подробной информации, касающейся данного объявления, пожалуйста, посетите Xbox.com.

- Здравствуйте. У меня на приставке три красных огня, но она была куплена после европейского запуска, я не уверен, что на нее распространяется гарантия.

- Вы купили ее в России?

- Да, в России.

- То есть она была куплена в начале 2006 года... Хорошо, секундочку...

- Можете дать номер приставки?

- (диктую номер приставки)

- Ага. Я нашел вашу приставку в нашей системе... Скажите свои имя и фамилию.

- (диктую имя и фамилию, адрес электронной почты и номер телефона)

- Ну что ж, если у вас три красных огня, то по идее, приставка на гарантии. Если бы случилась какая-то другая поломка, тогда без. Но гарантия на три красных огня как бы распространяется на Россию.

- Это значит, что даже если у меня европейская гарантия, российское отделение может поменять или починить мою приставку?

- Три года действуют и на Россию. Вот что мы сделаем: сейчас я должен заполнить некоторые поля и немножко переделать вашу регистрацию. Тогда я дам вам номер

ссылки, и с этим номером вы попытаетесь обратиться в магазин, где купили приставку. Скажете, что звонили нам, что у вас три красных огня и что три года гарантии распространяется на Россию, если они этого не знают. Как правило, они должны поменять приставку. Продиктуйте ваш адрес...

- (диктую домашний адрес и почтовый индекс)

- Получается, всем пользователям нужно обращаться в магазины?

- Да. Но предварительно нужно позвонить нам, чтобы мы выдали специальный номер, с которым вы пойдете в магазин.

- А если другая поломка?

- Тогда все зависит от времени покупки.

- И нет сервисного центра, где ее могли бы починить?

- Официально – нет. Приставки попросту меняют. Починить можно разве что каким-то кустарным способом, но тогда уже и гарантии не будет...

- Запишите номер ссылки: (диктует номер ссылки).

С этим номером вы идете в магазин и качаете права.

Если что, перезвоните нам по тому же номеру. Спасибо, что позвонили в Xbox!

ЗВОНОК СЕРОМУ ИМПОРТЕРУ

- Здравствуйте. Я покупал у вас Xbox 360 в начале 2006 года. Сейчас он показывает три красных огня. Я звонил в Microsoft, и они говорят, что на Россию распространяется трехгодичная гарантия и что я могу обратиться к продавцу, а он должен заменить мне консоль. Какое у вас к этому отношение?

- У нас к этому отношение отрицательное. Мы неофициальный поставщик Xbox 360 в России...

- Да, мне сразу сказали: надо приходить в магазин и качать права. И, если что, звонить в Microsoft.

- Звоните им. Пусть они выдадут бумагу за подписью какого-нибудь ответственного за это дело человека, что, мол, мы вам должны отдать Xbox. Хотя на самом деле он у нас закуплен на наш риск из Европы. Если они вам выдадут такую бумажку, то ради бога. А пока мы умываем руки.

- К вам часто обращаются люди с такими просьбами?

- Как сказать... Обычно приставка ломается раньше. Вам еще повезло, что так долго проработала.

- Понятно. Тогда сейчас я еще раз позвоню в Microsoft.

- Если хотите, можете подъехать к нам. Я попрошу нашего юриста к вам спуститься, и он вам скажет то же самое.


- Прежде чем ехать, я догадался вам позвонить.

- Это хорошо, конечно, но помочь мы все равно ничем не можем, потому что мы неофициальные поставщики. В 2006 году консоли официально не поставлялись в Россию.

- Я рассказал это все в Microsoft, и там сказали, что гарантия распространяется на Россию и вы должны поменять приставку.

- Microsoft – это они, а не мы. И если уж они не хотят поменять...

- Что ж, ясно. Спасибо и на том. Счастливо!



Обычно приставка
ломается раньше. Вам
еще повезло, что так
долго проработала.

ЗВОНОК ОФИЦИАЛЬНОМУ ИМПОРТЕРУ

- Здравствуйте!
- Здравствуйте. Скажите, у меня есть проблема. Я покупал у вас приставку Xbox 360, прошло несколько месяцев, и она показывает мне ошибку трех красных огней. Я позвонил в Microsoft, и там сказали, что, согласно их гарантийной политике, я могу принести консоль в магазин, и мне ее тут же поменяют. Это так?
- А вы когда приобрели?
- Три месяца назад.
- Оставайтесь на линии, я уточню.
- Спасибо за ожидание. Так вам ее, в принципе, в Америке, наверное, только могут поменять. Вот. А у нас – в сервисный центр.
- Хм. И что будет, когда я принесу ее в магазин?
- У вас ее заберут на гарантийное обслуживание.
- Понятно. А в Microsoft мне сказали...
- Это в Microsoft! Это у них там где-нибудь... в Америке где-нибудь! Да, там приносят, наверное, и обменивают просто так. Через полгода, через год сломалась, и обменяли на новую. А у нас не такая политика. Только в сервисный центр, на гарантийное сервисное обслуживание!

ПОСТ-КОММЕНТАРИЙ К ЗВОНКАМ

Что ж, судьбе владельца отказавшей Xbox 360 не позавидуешь... Хотя гарантия Microsoft «как бы» распространяется на Россию, наши магазины оказались совсем не готовы обслуживать покупателей на европейском (или, если хотите, на американском) уровне качества. Примечательно, что и серые импортеры, и официальные поставщики в этой ситуации считали себя совершенно правыми и с одинаковой наглостью грубили покупателю. Серых импортеров хотя бы можно понять, но со стороны официальных поставщиков такое поведение просто недопустимо. Складывается впечатление, что они просто не знают о гарантии Microsoft и вообще не понимают сложившейся ситуации. Особенно интересно, что будут делать с консолью в сервисном центре такой компании, если ближайшая служба Microsoft по ремонту Xbox 360 находится в Праге, а русские мастера, не имеющие опыта починки консолей, могут разве что окончательно испортить приставку. Дмитрий Бурляев согласен с тем, что магазины по продаже бытовой техники просто еще не поняли специфики консоли. Если вам повезет, и тамошние продавцы окажутся «в теме», то консоль будет заменена тут же. Если не повезет – ее могут забрать в сервис-центр, а дальше можно надеяться только на удачу. По наблюдениям Бурляева, наибольшие шансы на удачный обмен сломавшейся приставки имеют покупатели сети «М-Видео», наименьшие – те, кто покупал в «Белом ветре». Однако что бы ни случилось, утверждает Дмитрий, официальная гарантия должна предоставляться, и надо просто идти в магазин и качать права, пока вам ее не заменят. Итого: если консоль куплена у серого импортера – забудьте про гарантию. Если у официального поставщика – помните о ней, но будьте готовы воевать с сервисным центром не на живот, а на смерть. Они

обязаны предоставлять официальную гарантию, иначе, по словам сотрудника техподдержки Microsoft, «они вообще не имеют права продавать ничего, что связано с нашей компанией».

Похоже, все сходятся на том, что изначально заявленные Microsoft 3–5% поломок – нереалистичная оценка. И хотя мы не располагаем какими-то точными и достоверными данными, наиболее часто встречается оценка в 25–33% поломок в первый год использования консоли. Если это так, то консоль действительно надежной не назовешь. О свежеекупленной Xbox 360 надо заботиться, и в этом случае она прослужит гораздо дольше. Если же поставить консоль в непроветриваемый «ящик», да еще и вплотную к стене, то система охлаждения не сможет эффективно отводить тепло и поломка будет только вопросом времени. Microsoft готова выделять деньги на то, чтобы покупатели ее продукции могли мгновенно обменять сломавшуюся консоль на новую. Но, как замечательно выразился сотрудник крупной российской торговой сети, «это у них там где-нибудь... в Америке где-нибудь». Наши магазины к такой политике явно не готовы, а российское отделение Microsoft то ли не может, то ли не хочет на них повлиять. Они не контролируют ситуацию, и обмен консоли по официальной гарантии может вылиться для покупателя в огромную головную боль и типичное для России «качание прав». Пользуясь случаем, просим читателей-владельцев Xbox 360 рассказать о своем опыте пользования консолью. Если же вы меняли ее в магазине – официальном поставщике, обязательно расскажите, что из этого вышло, и мы проследим, чтобы об этом узнали игроки, которые только раздумывают о покупке. Ждем писем по адресу: strana@gameland.ru. Впрочем, ситуация будет меняться только в лучшую сторону (и вовсе не потому, что хуже некуда). Как заявляет Microsoft, в России сейчас идет «тестовая программа продаж». К нам поставляется текущая европейская версия консоли с нелокализованным интерфейсом и DVD второй зоны. В рамках грядущего «hard launch», «жесткого запуска», компания представит консоль с русским интерфейсом, поддерживающую DVD пятой зоны. Хочется верить, что к этому времени будут улажены и конфликты с поставщиками, да и консоль с переходом на 65-нанометровую технологию должна стать более надежной и выделять меньше тепла. Владимир Верещагин из российского Microsoft говорит о том, «что составляет основное преимущество Xbox 360 перед другими консолями нового поколения» об играх. «Список игр очень велик, в частности, можно отметить такие эксклюзивы, как полностью локализованная PGR4 (к тому же с городом Санкт-Петербургом в качестве одной из локаций) и завершающая часть легендарной трилогии Halo, а также первый полностью локализованный кросс-платформенный тайтл от EA – FIFA 08». Что ж, игры для Xbox 360 хороши и, пожалуй, их подборка является самой лучшей по сравнению с игрушками для иных консолей. Главное, чтобы «железо» не было «слабым звеном». **М**

**Ее в Америке, на-
верное, только мо-
гут обменять. Вот.
А у нас – в сервис-
ный центр.**

ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ



Сергей Орловский

Сергей Александрович Орловский – основатель, идейный вдохновитель и бессменный руководитель компаний Nival Online и Nival Interactive – родился 15 сентября 1972 года в заснеженном Магадане. В детстве Сергей ходил в музыкальную школу и занимался в кружке радиоэлектроники местного Дома пионеров. Возможно, именно эти увлечения и стали отправной точкой его успешной карьеры. Увлечение музыкой, превратившееся впоследствии в профессию, привело Сергея в индустрию электронных развлечений. А благодаря раннему знакомству с основами физики будущий создатель PC-игр усвоил принцип мыслить нестандартно и нетривиально подходить к решению любых задач. Это и послужило толчком к развитию творческого потенциала и желанию самостоятельно что-то изобретать.

Виртуальными мирами Сергей Орловский стал увлекаться в восьмом классе и тогда же начал делать первые шаги в создании собственных игр. Чуть позже Сергей даже участвовал во всесоюзном конкурсе по программированию, представив на нем свою разработку, название которой сейчас не вспомнить, увы. По формату игра была очень похожа на Black Oпух, по сюжету – на первую часть «Властелина Колец». «Если говорить о том, какая игра произвела на меня большее впечатление, то это Black Oпух. Поэтому мы потом, в «Нивале», и начали заниматься ролевыми стратегическими играми».

После окончания школы Орловский уже представлял, чему он хочет посвятить себя в будущем, поэтому поступил на факультет вычислительной математики и кибернетики (ВМК) МГУ им. Ломоносова. Студентом он начал сотрудничать с компанией «Мир-Диалог», которая тогда разрабатывала игру «Морские легенды». Орловского пригласили как специалиста по программированию музыки, а завершил он работу над «Легендами» чуть ли не руководителем проекта. Познакомившись с талантливыми разработчиками, Сергей собрал собственную команду, а в 1996 году основал и возглавил компанию Nival Interactive. Молодая студия занялась созданием игры в абсолютно новой фэнтезийной вселенной, которая покоилась на огромных островах-аллодах, окруженных астралом. В ту пору найти западного издателя для отечественного проекта было почти невозможно, поскольку «монстры» мировой индустрии в наши силы не верили и вообще не воспринимали всерьез российский рынок. Понимая всю сложность положения, Сергей сам отправился в Америку, всеми правдами и неправдами назначал встречи издателям, показывал им проект, убеждая, что дело верное. Его настойчивость увенчалась успехом: у «Аллодов» появился западный издатель – компания Monolith Productions.

Проект под названием «Аллоды: Печать тайны», выпущенный в 1997 году, открыл игрокам уникальный мир, где можно было перемещаться между островами при помощи телепортов. Игра удивила невиданным сочетанием жанров RTS и RPG. С «Аллодов» и началось триумфальное шествие «Нивала» во главе с Орловским по просторам мирового рынка компьютерных игр. Вселенная продолжила существование в «Аллодах II» и «Проклятые земли», вышедших в течение последующих двух лет, а также в игре «Проклятые земли: Затерянные в Астрале», изданной в 2006 году. Кстати, ходят слухи, что Орловский не собирается прощаться со своим гениальным творением, и новый онлайн-проект, над которым сейчас кипит работа в студии Nival Online, будет напрямую связан со вселенной Аллодов.

Следующим шагом после серии «Аллодов» стал выпуск игры «Демиирги», сочетающей магическую боевую систему, основанную



на принципах настольных карточных игр и стратегическое управление ресурсами. К выходу «Демииргов» компания Орловского уже разрабатывала стратегию о Второй мировой. Конечно, речь идет о «Блицкриге», в 2003 году совершившем переворот в жанре RTS и породившем популярную тему WWII в реалтаймовых стратегиях. Кроме того, на движке «Блицкрига» создано немало проектов от сторонних разработчиков – практика, продолжившаяся и в дальнейшем. Пополнив линейку релизов «Операцией Silent Storm» и «Демииргами II», Орловский совершил еще один нетривиальный шаг для отечественной индустрии: в 2003 году студия Nival Interactive выиграла тендер на разработку продолжения легендарной стратегии Heroes of Might and Magic. Работа с западным издателем первого эшелона, да еще и над известным брендом, казалась тогда для всех российских разработчиков призрачной мечтой. На плечи нивальцев лег невероятный груз ответственности. Коллеги «по цеху» и фанаты третьей и четвертой частей «Героев» замерли в ожидании.

2005 стал самым насыщенным годом в истории «Нивала»: помимо того что работа над HoMM V шла полным ходом, компания начала заниматься продюсированием внешних проектов. Nival Interactive привлек западные инвестиции, а чуть позже сообщил о покупке студии Targem Games и открытии мобильного направления. Осенью компания выпустила игру «Ночной Дозор», следом отправила в печать «Блицкриг II» и объявила о начале издательской деятельности. В мае 2006 года «Герои V», выпущенные компанией Ubisoft и «Нивалом», стали лидером продаж в мировых чартах. Новые «Герои» оправдали ожидания: они были приняты на ура фанатами серии, а западный издатель предложил компании Орловского контракт на выпуск двух дополнений к этой игре.

Заработав звание разработчика мирового уровня, можно было бы остановиться и почивать на лаврах еще много-много лет. Но это не метод Орловского. В октябре 2006 года он открывает компанию Nival Online, которая приступает к разработке неанонсированного онлайн-проекта и локализации зарубежных MMOG. Первой операторской игрой от Nival Online стала «Пиратия» – приспособленная для нашего рынка китайская разработка King of Pirate Online. И снова революция. «Пиратия» будет совершенно бесплатной: игрокам не придется платить за диск с игрой и ежемесячную подписку. Проверить, так ли это, мы сможем уже осенью этого года. «Нивал Интерактив» при этом прекрасно себя чувствует и под руководством Орловского продолжает работу над «геройской» серией, завершая на данный момент игру «Heroes of Might and Magic V: Повелители Орды».

В чем же загадка Орловского? Где он черпает силы и чем руководствуется в принятии заведомо правильных решений? Сам Сергей называет себя продюсером по призванию: он не специалист ни в чем, однако любит все и понемногу, ведь его задача – сочетать несочетаемое, или, как гласит старинная нивальская поговорка, «впихнуть невпихуемое». Секрет всех его игр заключается в синергии искусства, бизнеса и технологий. Он всегда декларирует принцип веры в себя и в собственные силы, ведь без здоровых амбиций невозможно ни основать, ни развивать компанию. Выступая с докладом на КРИ 2007, он очень точно сформулировал главное правило жизни – онтологический постулат: «Вы сами являетесь самым мощным фактором изменения действительности. Если вы полюбите этот мир, то он полюбит вас. Надо жить каждый час так, как будто бы он последний». Кому-то покажется, что звучит это банально и слишком просто. Но, глядя на деяния Орловского, невозможно ему не верить. **СД**

«Вы сами являетесь самым мощным фактором изменения действительности. Если вы полюбите этот мир, то он полюбит вас. Надо жить каждый час так, как будто бы он последний».



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

Дэвид Ривз

В Sony больше не делают ставку на эксклюзивные проекты и живо интересуются российским игровым рынком. Чем живет компания и каковы ее планы на будущее, рассказал «Стране Игр» президент европейского отделения Sony Computer Entertainment Дэвид Ривз.



? В вашем ведении находятся как крупные рынки, вроде британского и французского, так и новые, развивающиеся – российский и восточноевропейский. Как вы оцениваете потенциал последних?

Да, есть огромный потенциал, и эти новые рынки очень важны для нас. Причем продавать мы там рассчитываем не только PS2. Мы обнаружили, что Россия, Польша и Чехия очень быстро откликаются на выпуск технических новинок и охотно переключаются с устаревших приставок на новые. Тамешние геймеры покупают не так уж много игр и приставок, но они очень хорошо разбираются в них – возможно, даже лучше, чем их собратья из Великобритании или Франции. Как мы будем развивать новые рынки? Во-первых, увеличим наш штат в Восточной Европе. Например, мы удвоим число сотрудников, отвечающих за Россию. Во-вторых, мы собираемся локализовать больше игр. Раньше мы не придавали этому большого значения. Собственно, локализацией до сих пор занимались, в основном, пираты, и вы, наверное, в каком-то смысле благодарны им за это (*смеется*). Но теперь за дело мы возьмемся сами. Список языков широк: например, Singstar мы собираемся переводить не только на русский, но и на греческий, и на сербохорватский. Да и не только Singstar, а и другие наши крупные проекты. И наконец третье: мы будем вкладывать больше денег в раскрутку нашей продукции. Раньше нас, конечно, не слишком привлекали Россия и Украина, и на рынке властвовали пираты, но с ростом вашей экономики появилось множество людей, готовых покупать легальную продукцию. Кроме того, в Россию пришли сети гипермаркетов из Германии и Франции, и они тоже потеснили пиратов. Кстати, знаете, что тормозит развитие нашего бизнеса в России? Время, которое требуется на то, чтобы получить технические сертификаты на мобильные устройства. Например, видите эту новую модель PSP? (*Показывает новую, легкую PSP*). Требуется целых восемь или девять месяцев, чтобы получить разрешение на ее приемник WiFi! Приставка появится в Германии где-то в сентябре, в России – не раньше середины ноября, и мы ничего не можем с этим поделать. То же самое – на Украине.

? Какие игры, по вашему мнению, погостегнут продажи PlayStation 3 в рождественский сезон?

Вчера мы анонсировали Starter Pack для PS3, и я думаю, что в конце лета и начале осени нас ждет значительный рост продаж. Ближе к Рождеству свое веское слово скажут не только наши внутренние проекты Singstar, Ratchet & Clank, Uncharted: Drake's Fortune и Heavenly Sword. Я очень рассчитываю на EA, и еще Ubisoft с Haze,

и Midway с Unreal Tournament 3. Не стоит забывать о Gran Turismo 5 Prologue, а также типичных хитах сезона – гонках и спортивных играх.

? Раньше в линейке PlayStation 3 было немало эксклюзивных проектов от независимых разработчиков, но многие из них потеряли этот статус. Взять хотя бы Ace Combat 6 и Virtua Fighter 5. Фанаты неуголовны. Что вы по этому поводу предпринимаете? И можно ли быть уверенным в том, что эксклюзивами останутся хотя бы Tekken 6 и Metal Gear Solid 4?

Да, Metal Gear Solid 4 точно останется. Я в этом уверен. Но не думаю, что сейчас наличие эксклюзивов так уж важно. Мы считаем, что лучше создавать нечто оригинальное своими силами, чем полагаться на других людей. Конечно, мы могли сохранить эксклюзивность GTA IV, отдав 60 млн. долларов США – именно столько заплатила Microsoft. Но зачем? Мы хотим сами определять свою судьбу. Конечно, нам не раз предлагали платить деньги за эксклюзивность, раньше мы так и делали – в случаях с GTA, Tomb Raider, Pro Evolution Soccer. И это окупалось. Сейчас у нас другая политика. Лучше мы потратим деньги на Uncharted: Drake's Fortune, LittleBigPlanet или что-то еще более современное. Думаю, что и пользователи рано или поздно оценят наш подход. Времена изменились. Все упомянутые вами игры – прошлого поколения. И Tekken – тоже игра из прошлого. Сейчас нам нужны игры будущего.

? Наверняка вы слышали о ситуации с Manhunt 2. Что там произошло?

Sony не запрещала эту игру. Да, конечно, любой проект должен получить наше одобрение, прежде чем поступит в продажу. И мы можем его не дать, если в игре есть возмутительные сцены насилия, секса, религиозные оскорбления и так далее. И мы одобрили Manhunt 2. Более того, PEGI и другие ассоциации оценили игру и дали ей рейтинг. Но английская ассоциация BBFC ее отклонила. Да, в прошлом мы отвергали игры, посвященные наркотикам, – например, тот же NARC – и другие проекты, о которых теперь никто ничего не знает, но Manhunt 2 – нет. Я не считаю, что игра чем-то хуже, чем первая часть. Она даже лучше, просто ее сюжет не подходит для детей. Но при этом если английское, немецкое или итальянское правительство запретят ее – это их право. Если Take Two решит издать игру, скажем, в России, то мы дадим свое разрешение.

? Как вы объясните конфликт с англиканской церковью?

Им не понравилось то, что образ Манчестерского собора был использован в Resistance. Не понравилось то, что люди умирают в церкви. Но они даже не играли

в игру! И не знают, что она, вообще-то, научно-фантастическая. Им просто рассказали о том, что в ней есть собор и есть насилие. Тогда они обратились в прессу и заявили, что мы не имеем разрешения. Мы ответили: «Окей, подавайте на нас в суд». Но наши оппоненты не подали, потому что разрешение и не требуется. Сейчас они наконец выяснили, о чем игра, поняли, что никакого оскорбления церкви не наносится. И все стихло.

? Есть мнение, что вам сейчас не хватает людей, чтобы поддерживать сразу все три приставки? Где, например, Gran Turismo 4 Mobile?

Да, вынужден признать: у нас не хватает людей, чтобы поддерживать все три приставки во всех трех регионах. И с этим нужно что-то делать.

? Каким вы видите будущее PSP?

Вы видели на пресс-конференции новую версию консоли? Это, конечно, не PSP 2, а обновленная версия. Есть три вещи в PSP, которые надо исправить. Первая – размер. Вот попробуйте (*дает мне PSP*). Она тоньше и легче. Вторая – больше оригинальных игр для PSP. Никаким железом это не решить – нужны оригинальные игры от наших студий и от независимых разработчиков. Третья – нам нужны сервисы. Видео по запросу, скачиваемые фильмы, GPS, удобный доступ по WiFi. Существующие сервисы также нужно доработать. В Лейпциге мы покажем вам кое-что новенькое.

? Собираетесь ли вы как-либо провигать создание самодельных игр для PS3?

Да, конечно. Вот возьмите хотя бы ту же LittleBigPlanet. Кто угодно – вы и ваши друзья, например, – может создать уровень и выложить его в Сеть. Если мы одобрим его, вы сможете распространять свое творение через нашу службу как бесплатно, так и за деньги. Я не думаю, что в Metal Gear Solid 4 и GT5 будет такая штука, но, например, в Calling all Cars без нее не обойдется.

? Помните историю с закрытием интернет-магазина Lik-Sang? В чем он провинился? Ведь вы сами отказались от региональной защиты в играх.

Дело отнюдь не в играх. Lik-Sang начал поставлять PSP в Англию за шесть месяцев до релиза. У нас не было запчастей, не было сервис-центров, и мы были вынуждены отвечать клиентам, что не можем ничем помочь с ремонтом. Это наносило огромный ущерб имиджу Sony. А вот софт импортировать можно без проблем. Кроме тех игр, правда, которые не имеют официального возвратного рейтинга. Это незаконно. **СИ**

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. Запускать 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.

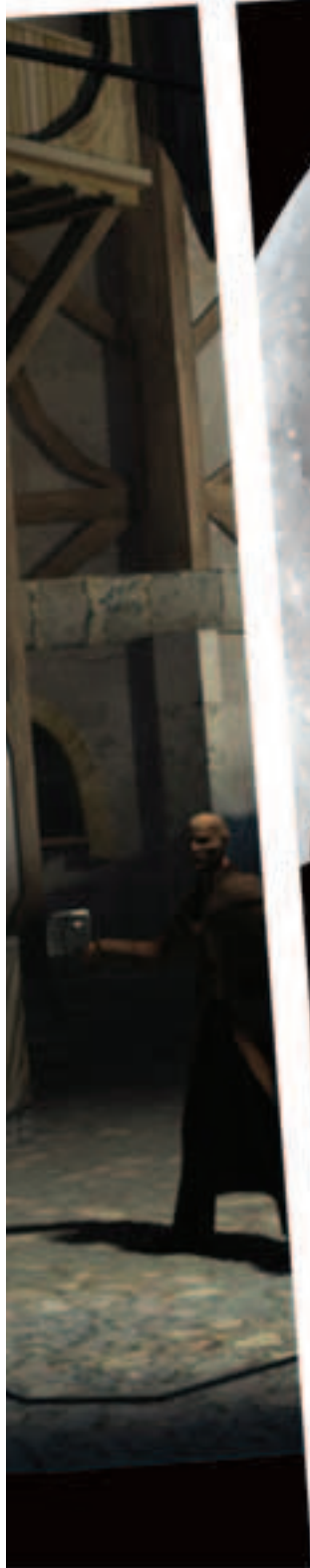
Хит!	
Forza Motorsport 2	100
7.62	106

Обзор	
Civilization IV_ Beyond the Sword	110
Dead 'n' Furious	112
Eledees	114
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	116
Prince of Persia: Rival Swords	117
Dead Reefs	118
FlatOut: Ultimate Carnage	120

Дайджест	
Colin McRae: DiRT	124
Crime Life. Уличные войны	124
Hospital Тусооп	124
Тайна Острова сокровищ	125
Прогулки верхом	125
Barbie: Принцесса и нищенка	125



Forza Motorsport 2



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 Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 811-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (800) 811-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>



ХИТ!

FORZA MOTORSPORT 2

FORZA MOTORSPORT 2



САМАЯ-САМАЯ!



ГЕНИАЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
Xbox 360
- ЖАНР:
racing.simulation
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft Game Studios
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Спорт Клуб»
- РАЗРАБОТЧИК:
Turn 10
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
- ОНЛАЙН:
<http://forzamotorsport.net>



Автор:
The Stig

Время до выхода Gran Turismo 5 бюджет прожито не зря!

ВЕРДИКТ

9.0

ПЛЮСЫ +

Безупречная физика, богатый выбор машин и возможностей их тюнинга, отличный мультиплеер.

МИНУСЫ -

Не самая переговая графика, несколько неприятных багов в онлайн-аукционе.

РЕЗЮМЕ ✓

Лучшая кольцевая гонка нашего времени. Грядущей Gran Turismo 5 предстоит очень сильно постараться!

На специально подготовленных спортивных машинах зачастую очень сложно уйти со старта без включенной опции Traction Control.



Долгие месяцы ожидания позади... как и многие часы за игрой. Представляем: Forza 2 – универсальный поглотитель вашего времени! Чтобы опубликовать этот обзор, редакции пришлось принимать ожесточенные меры по вызволению меня из мира Forza Motorsport 2, вплоть до обращения в «Майкрософт» и принудительного отключения от Xbox Live. Игра затягивает не меньше, чем самые популярные MMORPG, – сущий рай для автогонщиков. Но оставим громкие слова и все же перейдем к обзору и фактам: почему на сегодня вторая часть сериала является лучшей гонкой на планете?

Главное – это, конечно же, физическая модель. Не зря разработчики так ею гордились и так ее нахваливали. Она безупречна. Очень реалистично передано сцепление покрышек с дорожным полотном: машины правильно срываются в снос, пробуксовывают и скользят. Не отстает и система повреждений, которая при включении настройки simulation, становится хорошим учителем честной борьбы на трассе. Ведь столкновение с соперником может навредить не только ему, но и вам самим: дымящийся, потерявший мощность двигатель, наполовину работающая подвеска и застревающая коробка передач не способствуют победе. Но, конечно, никто не мешает повысить все эти «неудобства» и спокойно таранить всех и каждого как раньше – выбор уже за вами. Как и решение настраивать ли машину вручную или довериться «автомату». Купив соответствующие части, вы може-

те настроить все, что вашей душе угодно, – от хода подвески и давления в шинах до работы дифференциалов и схода-развала колес. Причем каждая настройка тут не дань моде, а всерьез влияющая на поведение машины физическая величина. Например, просто поменяв давление в шинах, вы уже ощутите заметные изменения в управляемости автомобиля. Для особо ярых фанатов настроек даже есть подробная телеметрия в реальном времени, доступная как в самом заезде, так и во время повтора. Здесь можно отсмотреть все: нагрев покрышек, работу амортизаторов, перегрузки, которым подвергается кузов машины, работу двигателя... Единственное, чего хотелось бы сверх этого, – графическое отображение телеметрии за весь заезд, чтобы представлять себе поведение машины еще и «в среднем», а не в каждый конкретный момент. Но такие мелочи интересны уже совсем упертым фанатам автогонок, а Forza Motorsport при всем своем изощренном правдоподобию умудряется оставаться игрой «для всех». Что еще делает ее самой желанной гонкой? Например, система тюнинга, которая позволяет превратить любую заваливающую машинку в спортивный болид экстра-класса. Ведь количество запчастей для каждой просто огромно! Особенно разнообразие наблюдается в тюнинге двигателя и системы впуска-выпуска. Здесь можно менять все – от зажигания, системы подачи топлива и воздушных фильтров до установки турбин, увеличения рабочего объема вплоть до двигателя целиком. Как говорится, преобладающая свобода выбора. Ну и, чтобы

хоть как-то уравнивать шансы тюнингованных и заводских машин, как и в прошлой части, все они делятся на классы: с D по U. У каждого класса есть верхний предел очков тюнинга, например, класс А заканчивается на восьмистах пятидесяти. Так что, взяв Mini Cooper S из класса D, вы можете запросто, поколдовав над ним как следует в гараже, затюнинговать малыша под самый потолок В-класса и соревноваться на равных с подготовленной Subaru Impreza. Особенно это становится актуально в мультиплеере, но о нем чуть позже – сначала об одиночном режиме игры.

Здесь вас ждет много-много соревнований и чемпионатов, которые отнимут много-много времени. Может, чуть-чуть меньше, чем в последней Gran Turismo (не нужно получать лицензии и участвовать в специальных заданиях вроде «обгоните соперников, предварительно отстав от них на полкруга»), но все равно много. Зато гонки тут проводятся с ограничениями как по классу машин и стране-производителю, так и по определенной марке. Например, существуют соревнования, куда допускаются только Nissan Silvia и Toyota Altezza. Ну и, конечно же, не один и не два вечера у вас отнимут Endurance-гонки, каждая из которых длится примерно по часу. Необычная роль в игре отводится деньгам. Они, помимо своего основного назначения как средства покупки и продажи машин, являются также и своеобразным «опытом». Деньги за победу в гонке идут в зачет гонщику и, как это ни удивительно, машине. Чем больше денег выиграл пилот (то есть вы) и авто, на котором вы в данный момент участвуете в соревнованиях, тем выше ваш с машинкой уровень. Максимальный для болида – всего лишь пятый, а вот для водителя аж пятидесятый. Чем титулованней машина, тем дешевле для нее запчасти; чем выше уровень гонщика, тем в более серьезные гонки его пускают. Причем за одну и ту же гонку вы можете заработать совершенно разное количество денег, так как перед ее началом вам предложат выбрать условия, с которыми вы хотите ее провести. Чем меньше помощников управления вы включите, чем больший уровень сложности поставите, тем больше денег отхватите. Но все же сингл совсем не то, ради чего многие сейчас играют в Forza Motorsport 2, ведь ездить с компьютерными «болванчиками» круг за кругом, день за днем – занятие, как ни крути, в наш век высоких технологий весьма унылое. То ли дело онлайн-битвы с живыми соперниками! Да, мультиплеер тут, по сути, главный режим всей игры. Причем вообще вся Forza 2 пропитана всевозможными онлайн-настройками. Например, в режиме

Freeplay вы можете не только спокойно поехать в свое удовольствие на любом автомобиле и по любой трассе, но заодно и сравнить свое лучшее время в каждом классе машин с показателями главных игроков мира, просто посмотрев таблицу рекордов. Но что самое интересное, у любого из первой двадцатки вы можете скачать повторы и «машины-призраки» для изучения их стиля езды, что очень-очень полезно для повышения мастерства. Ну и, конечно же, какой онлайн без веселых заездов с друзьями! Игра поддерживает до восьми игроков на трассе с общим голосовым чатом. В сети, кстати, в ходу свой, отдельный рейтинг пилотов; в отличие от одиночного режима он совсем не зависит от денег, а полагается только на количество побед в гонках. Поэтому, собравшись в лобби, все заранее могут оценить свои силы, подивиться крутости соперников и, может быть, пока не поздно, сменить сервер.

Еще одна интересная особенность онлайн-режима в Forza Motorsport 2 – официальные турниры от разработчиков. Они проводятся каждую неделю. Чтобы попасть в список 192 лучших (ровно столько в турнире участников), нужно пройти квалификацию, что, надо вам сказать, дело весьма непростое: желающих тысячи, и многие из них – отличные гонщики. Но это-то и подстегивает совершенствоваться, а иногда приводит и к непредвиденным тратам: например, на руль от Microsoft, под который заточена игра. Он, и правда, позволяет ездить намного лучше, чем на геймпаде.

Вам все еще мало доводов в пользу покупки Forza Motorsport 2? Ах да, вы хотите услышать о насущном, о графике. Ну что ж, должны признать, что внешне игра... не самая красивая на свете. Но она выдает положенные шестьдесят кадров в секунду, блистает хорошими текстурами и многополигональными моделями автомобилей. А то, что деревья здесь не самые привлекательные или трассы подчас не слишком живописны, можно считать приемлемой платой за такую шикарную физическую модель в частности и симуляторную часть в целом. Конечно, жаль, что в игре нет вида из кабины, но если бы разработчики занялись созданием трехсот коптитов, мы бы точно не увидели Forza Motorsport 2 в ближайшие полгода, а ведь мы и так уже прилично прождали, не так ли?

Подводя итог, хочется сказать, что Forza Motorsport пока что по праву может считаться лучшим шоссейным автосимулятором в мире, посвященным не только гоночным машинам, но и самым обычным серийным маркам и их тюнингу. Время до выхода Gran Turismo 5 будет прожито не зря. **AV**

Помимо обычных серийных автомобилей в игре есть и специально подготовленные гоночные. К ним уже нельзя покупать запчасти и менять их раскраску.



Вид из кабины в игре нет, но хотя бы можно поставить камеру на капот, а не смотреть на летающие в воздухе приборы.



Может быть, графически повреждения в игре и не доходят до уровня всеми ожидаемой Burnout Paradise, но на поведение машины влияют заметно.



Побеждая в чемпионатах, вы получите не только деньги, но и новые машины, что способствует быстрому заполнению гаража. Уже к середине игры он будет забит более чем на сто экземпляров!



Для особо ярых фанатов настроек в игре даже есть подробная телеметрия в реальном времени, доступная как в самом заезде, так и во время повтора.

Самая простая трасса в игре – овал из гонок NASCAR. Здесь большинство тюнеров соревнуются в максимальной скорости свежесобранных автомобилей.



Физическая модель в игре так хороша, что разработчики учили даже расход топлива. Оно реально заканчивается, и более легкая машина, «разгрузившись», в самом деле едет быстрее. Конечно, если вы еще не истерли в лохоты покрышки.



СЕКРЕТ!

Конечно же, покупка машин на аукционе требует средств, причем средств немалых, зачастую цена автомобиля может подниматься выше миллиона. Откуда же взять такие деньги? Ответ прост: проходите карьеру. Но для тех, кто хочет получать деньги и не играть (работать?) для этого часами, мы дадим небольшую подсказку. Как только у вас откроются Endurance-соревнования, подготовьте машину, заведомо более быструю, чем у соперников и наймите пилота, который будет ездить за вас. (Да, перед стартом гонки у вас будет опция Hire Driver, а там – и выбор пилотов.) Берите одного из самых последних, например, S. Ito, который после победы запросит у вас 55% призовых. Конечно, это кажется много, но приз за часовую гонку велик, а колесить по сотому разу самому – долго и скучно. А так ваш пилот обязательно приедет первым и принесет вам около 100 тыс. кредитов, а вы в это время можете смотреть кино, лазать по форуму или заниматься домашними делами.

Из рук в руки

Одна из главных отличительных особенностей Forza 2 от других гонок в том, что некоторые люди считают: игра создана не чтобы ездить, а чтобы... рисовать. Да-да, в нее встроены очень мощный редактор винилов, позволяющий наносить до тысячи слоев, и это открывает для художников огромные возможности. Они рисуют, не побоимся этого слова, настоящие картины на телах стальных красавиц машин и выставляют их всему миру. И не только на форумах – в самой игре у вас есть возможность купить себе такой эксклюзивный и безумно красивый автомобиль на местном онлайн-аукционе за игровую валюту. Чтобы вы не могли затем размножить эту картину и разгадать всех уловок художника, выставляя машину на аукцион, автор «запирает» свой дизайн, что делает раскраску недоступной к редактированию. Хотя в последнее время на аукционах появилось много читеров, которые каким-то способом открывают эти раскраски и размножают их в безумных количествах, что, конечно, портит отношение художников к игре – многие даже отказались проваивать машины на аукционах, предпочитая лишь выставлять их на форумах. Надеемся, разработчики предприняли шаги по устранению этой напасти. Пока же художники нашли выход: они собираются на официальном форуме forzamotorsport.net и продают машины лично в руки другим форумчанам, так что советуем зарегистрироваться и освежить знание английского, если хотите блеснуть на чемпионате эксклюзивной аэрографией. Кстати, недавно на этом форуме открылся и новый подраздел, где пользователи продают машины не только раскрашенные, но и тюнингованные, настроенные в любой класс. Например, за 300 тыс. кредитов вы можете купить себе отличную Volvo S60, затюнингованную под предел А-класса и очень круто настроенную. Отличный выход для тех, кто не видит кайфа в кропотливой сборке, но хочет побеждать в онлайн.



Художники со всего мира пишут настоящие картины на телах стальных красавиц.

Кросс-обзор

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

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **The Stig**
засекречен



СТАТУС
тест-пилот

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Gran Turismo
Forza Motorsport

Если что-то может ездить, и у этого есть руль – он сможет этим управлять. Если дадут педаль в придачу – он сможет управлять этим хорошо. Если найдутся колеса – совсем скоро он будет управлять этим очень хорошо. И неважно, виртуальное это средство передвижения или нет. Хотя виртуальные – безопаснее.

ГЕЙМПЛЕЙ

Одна из самых реалистичных физических моделей из существующих на данный момент. Прибавьте это к самой провинутой системе тюнинга автомобиля и огромному количеству ручных настроек. Звучит устрашающе? Удивительно, но в Forza Motorsport 2 могут ездить все – от профи до новичков; это почти как Ил-2: реалистично, а управлять легко.

ГРАФИКА

Весьма достойные модели автомобилей, текстуры высокого разрешения и, главное, стабильные 60 кадров в секунду. Конечно, графика не самая переговая на данный момент, даже Test Drive Unlimited смотрится более эффектно, но не забывайте о том, что тут ездят «совсем настоящие автомобили».

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Великолепно! Самый лучший консольный автосимулятор на данный момент. И, бесспорно, самая реалистичная гонка с возможностью тюнинга серийных автомобилей. Игра, ради которой стоит купить Xbox 360. Только не забудьте подключить его к «Лайву», ведь весь потенциал Forza Motorsport 2 – в Сети.

ВЕРДИКТ
9.0

 **Артём Шорохов**
cg@gameland.ru



СТАТУС
редактор
консольной части

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Battle City Xonix
Bubba'n'Stix Kula World

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

ГЕЙМПЛЕЙ

Все «по-взрослому». Для человека несвежущего этой фразы достаточно: Forza Motorsport 2 – симулятор чистой вогы. Чистейшей! Многого из того, что здесь есть, виртуальный гонщик не найдет больше нигде. И не бега, если вы не автомобильный маньяк, а просто геймер, жажущий хорошей гонки. Это она. Хорошая.

ГРАФИКА

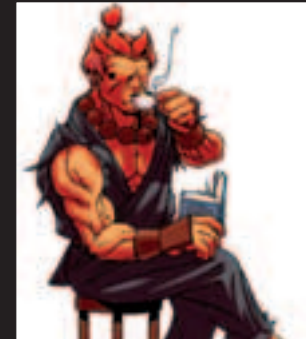
Да хорошая тут графика – еще какая хорошая. И если бы не завораживающе красивая Colin McRae: DiRT из 14-го номера, никому бы и не пришло в голову бубнить про «не самые лучшие трассы», мол, выгали и получше. Одно только небо в сочетании с классным эффектом отражения в силах заставить позавидовать о гонке. Да и машинки просто чуго.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

На сегодня – лучшая серьезная гонка в мире. Как Gears of War в своем жанре. Но лично мне не хватает элемента развлечения. Симулятор – это ведь как работа: все светлое время суток поглощает без остатка, а потом еще и на отдых тянет. А вот отдыхать с Forza 2 я и не могу – впрямую уж отдыхать от нее.

ВЕРДИКТ
9.0

 **Александр Устинов**
hh@gameland.ru



СТАТУС
Замолветрег
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. Играет в любой современной фрейтинг, питает исключительную привязанность к сериалу Guilty Gear. Не любит Tekken. «Мэшер», слишком ленив, чтобы разбирать боевую систему по косточкам и тренироваться.

ГЕЙМПЛЕЙ

Отличная физическая симуляция, хорошая модель повреждений, огромный простор для виртуальных автомехаников, смысловые оппоненты и отличная реализация онлайн-сообщества. Прибавьте к этому великое множество самых различных тематических чемпионатов и внушительный автопарк.

ГРАФИКА

Графика, бесспорно, хороша, но далеко не идеальна. Отличные модели автомобилей с великолепной системой отражений соседствуют с очень средними трассами и повторами, лишенными даже зачатков динамичности. В общем, по визуальной части Gran Turismo HD гонать не угадось. И огорчает отсутствие вида «из кабины».

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Настоящий глоток свежего воздуха для всех любителей серьезных автосимуляторов; не прощает ошибок, но и поощряет умелое вождение. А не самая совершенная графика – она здесь не помеха. И не забудьте прикупить руль. Да, и вот еще что: не заскиваете на аукционах. Они затягивают. Еще как затягивают!

ВЕРДИКТ
9.0

 **Марвин**
marvin@gameland.ru



СТАТУС
Зануда
со стажем

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
конструкцией
не пренебрежены

Искусственный разум, созданный для беспристрастного оценивания продуктов жизнедеятельности геймдизайнеров. Играет во все, ни на что не жалуется, не ест, не спит, всегда подключен ко Всемирной сети по широкополосному каналу. Характер скверный, тегосмотр действителен до марта 2008 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

Добротная физика, приправленная обширным тюнингом автомобилей, помноженная на сотни гонок и качественный мультиплеер. Хотя одиночному режиму не хватает какой-то глубины и душевности, которая всегда была в серии Gran Turismo, но заезды с грузьями в онлайн и покупка машин с аукциона целиком перекрывают этот недостаток.

ГРАФИКА

Красиво, мило, но не сногшибательно. Особенно веселят постоянно перегревающиеся до красноты тормозные диски. Эффект может и симпатичный, да вот в жизни тормоза у машин так не полыхают в каждом повороте. А трассы?! Что это за угловатые горы там позади? Хотя модели машин, конечно, отличные.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Если вы фанат автогонок – это практически идеальная игра для вас. Хотя отсутствие вида из кабины и делает ее уже не такой реалистичной, а ужасные повторы отпугнут эстетов и GT-зависимых. Но и при всем при этом Forza Motorsport 2 целиком и полностью оправдывает потраченные деньги.

ВЕРДИКТ
8.5

Шерлок Холмс и Доктор Ватсон
мультяшного мира возвращаются:

СЭМ > И < МАКС

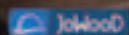
ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!



Прячьтесь,
злодеи!

РЕКЛАМА



PC



© 2007 Telltale, Inc. Sam & Max created by Steve Purcell. Sam & Max Copyright and Trademark Steve Purcell. Package design © 2007 DreamCatcher Interactive Inc. The Adventure Company® design and mark are registered trademarks of DreamCatcher Interactive Inc. © 2007 JoWood Productions Software AG, Pyramstraße 46, A-8940 Leoben, Austria. Microsoft®, Windows® and DirectX® are trademarks of Microsoft Corporation. Certified on XPS 410 & M1710. XPS is a registered trademark of Dell Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. The use of the game is subject to an End-user license agreement (EULA). © 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «РуссОбит-Паблшерс». Все права защищены. www.russobit.ru. Отдел продаж: (495) 811-10-11, 907-15-81; office@russobit.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 811-62-85, e-mail: support@russobit.ru, а также на форуме сайта «РуссОбит-М»: www.russobit.ru/forum/.



7.62

ДИКИЕ ГУСИ В СТРАНЕ ОБЕЗЬЯН



ВЕРДИКТ

8.5



ОТЛИЧНО

ПЛЮСЫ

Оригинальная и прекрасно работающая боевая система, хороший дизайн уровней, многообразие оружия и приспособлений к нему, доработанный по сравнению с «Бригадой Е5» интерфейс и зачатки глобального режима.

МИНУСЫ

Скверный поиск пути, падения производительности, выборочная разрушаемость, непродуманная экономика, берущие не умением, а числом враги.

РЕЗЮМЕ

Отличная тактическая стратегия, к сожалению, ограниченная возможностями движка.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy, real-time, tactical
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Apeiron Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ОНЛАЙН: <http://762.games.1c.ru/>



Автор:
Александр Трифонов
operfl@gameland.ru



Взаимопроникновение разных жанров – занятное, хотя и редкое явление, чаще всего заметное в играх, объединенных общей торговой маркой – Command & Conquer: Renegade: стратегии, экшны и RPG в мире Might & Magic... Но есть и более тонкая связь. Вспомните одно из заданий Delta Force: лихой налет на усадьбу наркобарона. Простого бойца спецназа не волнует, зачем командование отдало такой приказ, главное – его выполнить во славу демократии. Но можно представить, что владелец виллы слишком увлекся яхшаньем с партизанами и это грозит очередной гражданской войной стране, только начинающей оправляться от недавних сражений.

А еще можно представить, что «дельтовцы» столкнулись не только с подручными барона, но и с вооруженным до зубов отрядом профессиональных наемников, оказавшихся здесь, в общем-то, случайно: они хотели расспросить хозяина о бежавшем в Латинскую Америку российском олигархе, которого очень хотят найти его бывшие подельники. Такой вот своеобразный взгляд с другой стороны. Впрочем, довольно лирики. Delta Force и «7.62» объединяет не только бой в похожих декорациях, но и злободневность сюжета. Когда вы читаете эти строки, где-то в странах третьего мира идут никому не известные войны, суровые мужчины без особых примет (чтобы по трупам невозможно было опознать страну происхождения) режут друг другу глотки и палят из автоматов с глушителями, совершая очередную военный переворот. Обрела бы Jagged Alliance подобную славу, не будь происходящее в обеих частях столь жизненным? Нам наскучила Вторая мировая, не окрыляет научная фантастика, а вот неприглядная действительность – благодатная почва для фантазии. Наверное, просто гораздо легче представить себя склонившимся над ноутбуком в тростниковом домишке где-нибудь в Сьерра-Леоне, чем в окопах Сталинграда. Мы слушаем рассказы знакомых, побывавших в Чечне или Приднестровье, видим обрывочные упоминания о свержении какого-нибудь режима в теле-новостях, в конце концов, можно ведь и правда бросить все, снять деньги со счета и рвануть куда-нибудь в Африку – в биографиях настоящих наемников попадаются и не такие случаи. Впрочем, что касается подражателей JA, вполне может оказаться, что их разработчики просто копируют все черты культовой игры, опасаясь, что несовпадение хоть в чем-то отпугнет фанатов. Как в случае с Doom, когда в каждом схожем проекте в конце уровня обязательно нужно было дернуть за рубильник.

К слову, в отличие от одинаковых коридоров Wolfenstein, находящихся на одной высоте, в Doom можно было выйти на балкон, заметить далеко внизу копошащихся чертей и осознать, что рано или поздно туда попадешь. Или вспомнить комнату за решеткой, и со входом, который находится с другой стороны. В голове игрока возникала не плоскость, разграниченная стенками, а сложная структура с лестницами, лифтами, переходами и залами.

Когда только начинаешь играть в «7.62», испытываешь похожие ощущения. Вот река, протекающая через весь уровень, наши бойцы залегли на пригорке перед переправой. Где-то справа, за деревьями, склон станет положе и совсем сравняется с водой – там враги могут перейти вброд и зайти отряду во фланг. Тропинка за спиной ведет в лес, обегая холмы и валуны, петляя и раздваиваясь так, что дорожки идут вверх и вниз, затем снова воссоединяясь. Попробуй-ка перекрой все возможные направления, когда у тебя всего шесть человек!

Бой в городе – другие заботы. Пройти под железнодорожным мостом и зайти в тыл противнику, сидящему за насыпью, забраться на крышу больницы и оглядеть соседние улицы сверху, проскользнуть через арку между домами... А как вам возможность проникнуть в тщательно охраняемую тюрьму через подземный ход? Все происходящее обретает новое измерение, что, несмотря на давнее торжество трехмерных технологий, можно сказать о редкой игре – создать по-настоящему разнообразное поле боя удается немногим. До идеала «7.62» не хватает совсем чуть-чуть: чтобы бойцы научились проникать в окна и перелезть через заборы и перила, как в Silent Storm. О пресловутой разрушаемости, к сожалению, говорить тоже не приходится: размер уровней входит в резкое противоречие с возможностью взорвать дом вместе с находящимися в нем врагами. Самое большое, что здесь дозволено – разнести хлипкую ограду или сторожевую вышку да некстати попавшийся автомобиль. Препятствия и разница высот хоть и создают сложный и интересный ландшафт, порой служат досадной помехой при стрельбе: игра сообщает, что цель видна нормально, а на деле все пули уходят в землю или в фонарный столб, находящиеся на линии огня.

Боевая система осталась неизменной: все происходит в реальном времени, каждое действие отнимает какое-то количество секунд. Выхватить пистолет получится быстрее, чем ворочать пулеметом, пустить очередь от бедра куда проще, чем целиться из винтовки, пробежать несколько метров – совсем не то, что спуститься по лестнице. Если заранее взять оружие



наизготовку – выскочивший из-за угла враг не успеет даже прицелиться. А «умная» пауза остановит игру в зависимости от настроек и отключится, когда боец получит новый приказ (и, конечно, можно включать ее самостоятельно). Попадание в голову или принятый на грудь заряд дробни коли не убьют, так точно выведут героя из строя, и не помогут никакие каски и бронжилеты, а разрыв гранаты поблизости, даже если не зацепит осколками, все равно контузит всех. Стволы перегреваются от стрельбы очередями, сошки повышают точность при стрельбе лежа, но изменяют не в лучшую сторону баланс винтовки. Пробежка с полной выкладкой выматывает, а внезапно выскочивший противник способен шокировать наемника, заставив терять драгоценные секунды. О таких мелочах, как возможность зацелить определенную точку, задать сектор обстрела или последовательность действий, и говорить не стоит – конкурентам есть чему поучиться.

Вместе с увеличением размеров уровней выросла и дальность оружия. Поначалу очень непривычно, и тут очень кстати приходится прицельное окошко, через которое можно выбрать часть тела жертвы, не подводя к ней камеру. Мелких изменений, изрядно облегчающих жизнь, вообще очень много. После боя одним лишь нажатием кнопки все трупы убираются, оставив трофеи на земле, а нажатием другой все барахло сгружается в кузов грузовика. Если же места не хватает – помогут фильтры, показывающие только амуницию или патроны.

С мародерством связан перекося в игровой экономике. Поскольку с убитых снимается все, вплоть до формы и касок, мы очень быстро разживаемся всем необходимым, а остальное продаем. Учитывая размах сражений, деньги скоро перестают волновать. Да и тратить их после покупки машины, в общем-то, не на что: здесь представлены сотни наименований оружия, и, подбирая снаряжение, можно долго выгадывать единички точности и секунды времени на подготовку штурмовой винтовки. Но, в отличие все от того же Silent Storm с его типично RPG-шной схемой нарастания мощи более дорогих стволов, тут обыкновенный АКМС с ЛЦУ и коллиматором верно служит на протяжении всего путешествия по Альгеюре. К тому же к нему можно присоединить вместительный барабанный магазин от РПД, да и в патронах калибра, в честь которого названа игра, недостатка не испытываешь. Заработанные миллионы (это, кстати, не шутка) пригодятся в том случае, если вы решите выступить третьей силой в гражданской войне. Делается это так: в только что захваченном городе подходите к мэру и говорите, что, отныне распо-

ряжаться всем будете вы. Таким же образом можно выделять деньги на обучение ополчения и даже попросить отправить куда-нибудь отряд. После чего стоит проследовать за ним (на глобальной карте есть возможность «прицепиться» к цели) и получить какую-никакую поддержку при штурме.

Не сражениями едиными: побочные задания от NPC стали куда как интереснее, а некоторые даже предлагают нелегкий выбор. Уважить просьбу старика, семью которого убили мародеры, или отпустить подонков за пределы страны, оставив без копейки в кармане? Помочь торговому каравану отбить нападение бандитов или перестрелять всех и обобрать тела? Сопровождение грузовика контрабандистов, использование офицерской формы вражеской стороны, убийство чиновника при помощи корзины со змеями... Даже беглого олигарха можно не сдавать нанимателю, а решить дело полюбовно. Игра на этом не заканчивается – война идет до победы одной из сторон либо до полного захвата страны нашими союзниками. Создать героя нельзя, можно выбрать одного из предложенных с заданными характеристиками (силой, ловкостью, опытом и т. п.) и распределить очки умений (снайпер, тяжелое оружие, броски, рукопашная). Отдельного показателя репутации больше нет, теперь расположение жителей зарабатывается выполнением квестов в каждом городе. А если играть мужичиной, есть вероятность закрутить настоящий военно-полевой роман с самой Таней Торменс.

Веселит местное радио, работающее на двух разных частотах. «Бравые карабинеры отразили коварное нападение партизан на блокпост. Трое военнослужащих ранено». И тут же: «Очередная победа революции! Наши герои провели дерзкий захват склада с припасами. Убито несколько десятков кровавых псов режима!»

К сожалению, далеко не все недостатки «Бригады Е5» подверглись переработке. Поиск пути работает через пень-колоду, наемники застревают в стенах и на лестницах, озвучки почти нет, мелодий кот наплакал... По прошествии нескольких часов игра начинает ощутимо тормозить, особенно в сражении с большим количеством участников, случаются и вылеты в самый неподходящий момент.

Но, вспоминая прошлую работу «Апейрона», без обновлений нас не оставят и обязательно учтут все замечания и пожелания. Не стоит забывать и про моды: их поддержка уже встроена в движок – слово за фанатами. Очень интересно будет посмотреть на соперничество «7.62» с выходящим осенью же «Джазом. Работой по найму». Свою заявку на победу, и очень серьезную, питерская команда сделала первой. А это всегда почетно. **С**



Это лишь небольшой кусочек карты, охватывающей всю Альгеюру и северную часть Палинеюро. Чтобы обойти ее целиком, понадобится не один день игрового времени.



Перед боем можно разделить бойцов, чтобы они вошли в город с разных точек.



Снайпер пытался кинуть гранату, но та отскочила от балки. Печальный итог.



Узнаете? Именно этот полковник проводил тестирование в начале «Бригады Е5». А теперь сражается на нашей стороне.



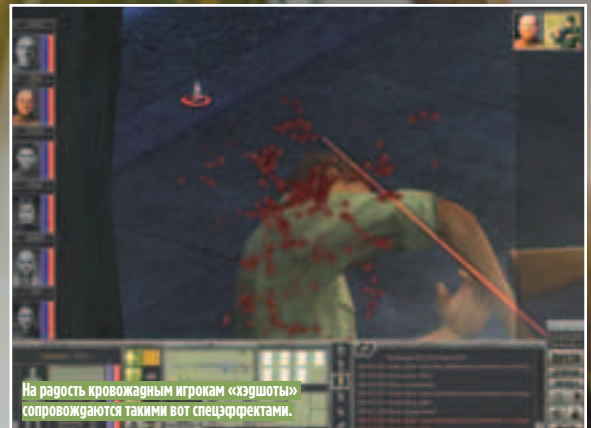
Полеты во сне и наяву – сработали сразу две противопехотных мины.

Забавы сапера

Растяжки и мины представлены в игре в ассортименте, но пользы от них по-прежнему немного. Дело в том, что срабатывают они, только когда вы находитесь в секторе. Из-за этого я лишился собственной базы (которая появляется еще в начале игры в результате выполнения побочного задания): заминировал вход и ушел с нее, понадеявшись, что в мое отсутствие нападающим придется неслажено. Затем карабинеры спокойно ее захватили, и теперь базу невозможно отбить: как только наемники появляются на уровне – происходит взрыв.



Выполнение этого побочного задания позволит разжиться отличным грузовиком.



На радость кровавожадным игрокам «хэдшоты» сопровождаются такими вот спецэффектами.



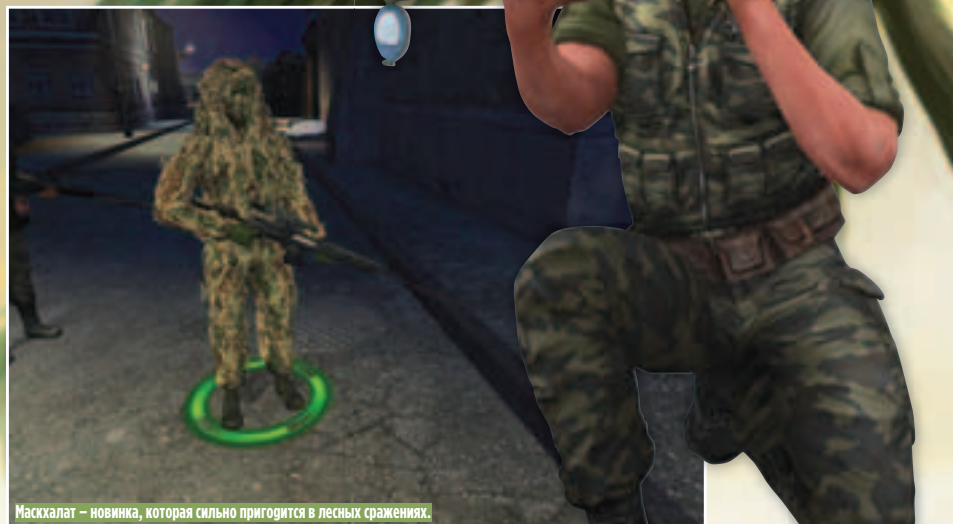
«Сейв-лоад» в действии. Узнав, как срабатывает скрипт, я поставил наемников на выгодное место и приказал стрелять очередями. У «срельтовцев» нет шансов.

Лучшие умы Альгеиры

Искусственный интеллект – немаловажная составляющая тактической стратегии. В «7.62» введена разница в поведении врагов в зависимости от их принадлежности и опыта. То есть бандиты-оборванцы с большой дорोगи (по неведомой причине обожающие обрезы винтовки Мосина – чистые махновцы) представляют куда меньшую угрозу, чем гвардейцы-ресантники, не только за счет разного вооружения, но и худшей меткости, не таких крепких нервов и т. п. На деле сражения всегда превращаются в перестрелку с оказавшимися поблизости ботами и прибежавшими им на помощь и последующее выслеживание оставшихся. Прием «встать за угол и жуть клиента» никогда не погводит, впрочем, противники очень любят швыряться гранатами, да и когда их набегает человек двадцать сразу, на месте особо не постоишь.



В отдельном окошке отражается даже прицельная сетка используемого в данный момент оружия.



Маскхалат – новинка, которая сильно пригодится в лесных сражениях.



Время благородных баталий ушло, рыцарские гонимы отправлены на металлолом: порох уравнил шансы и сословия. Помнится, трудно было прикончить бронированного паладина в сияющих латах, зато теперь один выстрел – и он отправится к благородным предкам. Феодальную романтику сменили суровые буны капитализма. Не плуг, но порох стал символом новой энергичной эпохи.



1 Как известно, в Греции все есть. Афинянам хватает и пищи, и счастья, и... санитаров.

2 А вот и еще одно изобретение. Взрыв, кстати, это тоже реакция окисления.

3 Прогуляемся вглубь Великой Китайской стены? Очень полезное чудо света; и граница на замке, и варвары ищут врага попроще.

4 А вот и ударная бронетехника – и вы во главе танковой колонны. Может заглянуть к соседу? Танки – на Запад!

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy, turn-based

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Take Two Interactive

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Firaxis Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 18

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1,2 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.2kgames.com/civ4/beyondthesword/>



▶ Автор:

Алексей «f1xa» Копцев
f1xa@mail.ru

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD



НОВЫЙ МИР – НОВЫЕ ПРАВИЛА: С ПОЯВЛЕНИЕМ ПОРОХА ЖИЗНЬ СТАЛА ИНОЙ, А РЫЦАРСТВО И ВОПСЕ КАНУЛО В ЛЕТУ

Пять мер «горючего снега», две меры рожков лукустового дерева и одна мера порошка «хуанг» – тайный рецепт из книги великого Сунь Сымо. Мастер мечтал изменить суть вещей, но, сам того не желая, выдумал порох. С золотом у китайца вышла промашка, зато мир изменился до неузнаваемости. Теперь человечество развлекается иначе: спешно создаются бандитские синдикаты, люди занимаются производством и переработкой промышленных отходов. Дальше – больше: торговля отодвинула религию, первые капиталисты жаждут новых рынков и хищно поглядывают на чужие земли. Вот она, политэкономия в действии! Читайте Адама Сми-

та. Играйте в Civilization IV: Beyond the Sword.

Время, вперед!

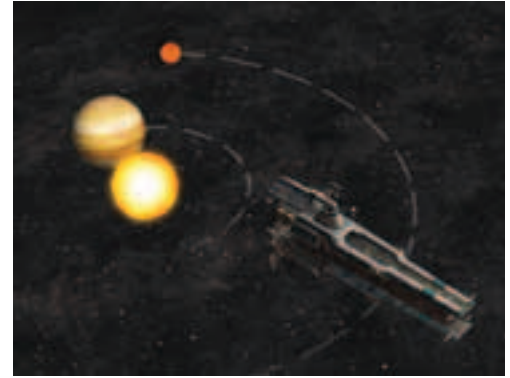
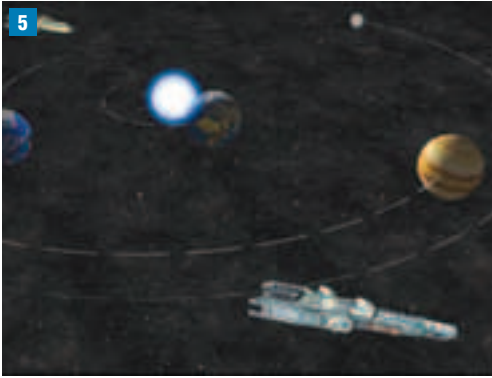
Алхимики из Firaxis Games снова выдумали порох. На официальном сайте значится: «Civilization IV: Beyond the Sword – самый большой add-on за всю историю сериала». И откуда такая скромность? Ведь нам предлагают вовсе не дополнение, а целую коллекцию развлечений! И так, пришло время примерить корону Карла Великого или двинуть в далекое будущее. Тим МакКрэкэн, один из сотрудников Firaxis, сотворил свой собственный мир, темный и пугающий, – Afterworld. Люди здесь превратились в роботов, и вот команда киборгов, боевая группа Gravebringers идет воевать с жи-

выми мертвецами. Приглядеться – это уже не «Цивилизация», а самый что ни на есть X-Com, командно-тактическая пошаговая стратегия с элементами RPG. Другая диковина – сюжетец CIV Defense, аркада на движке от Civilization IV. Здесь вы должны обороняться, и только. Правда скучать некогда: атака за атакой, сначала – звери, потом – вражьи войско. Каждая победа приносит деньги, а без них и новой армии не наберешь, и технологиями не обзаведешься. Сценарии Rhye's and Fall of Civilization и World War II: Road to War написаны поклонниками, а остальные родились в тесном сотрудничестве с народными массами. Видимо, авторы полагают, что свежие идеи посещают гейме-

ров чаще, чем кого бы то ни было. Во всяком случае иное объяснение подобрать трудно. Разработчики позаботились и о любителях дальнего космоса. Теперь в игре найдется и жесткое излучение, и низкие температуры, и огромные расстояния. Final Frontier – это, по сути, настоящая галактическая «Цивилизация». Ну а более «приземленным» личностям стоит попробовать Broken Star, Charlemagne's Wars, Crossroads of the World и Next War.

Слоны игут на воюопой

«Civilization IV: Beyond the Sword – второе дополнение к известной игре Civilization IV. Игра включает 11 новых сценариев. Добавлено 10 цивилизаций и 16 лидеров». Не пугайтесь, за этой казенщи-



ной скрывается самый настоящий сюрприз: привычный, хрестоматийный геймплей вдруг изменился, причем в лучшую сторону. Отныне шпионаж станет едва ли не гвоздем программы. Обычный агент может многое: тут тебе и тайная разведка на чужой земле, и отлов вражеских наймитов, и пропаганда, ну и, конечно, гадости противнику. Особенно хороши супершпионы: один такой бонд за просто учинит во вражеской столице настоящий бунт или деморализует армию. Все тот же штирлиц подсобит и со строительством уникальных зданий. В моем случае это был Скотланд-Ярд. Поверьте, холодная война – это весело. Главное – не скупиться, правильно распорядиться деньгами и зарабатывать очки шпионажа (EP).

Важная добавка – трансконтинентальные корпорации, сменившие Яхве и Ганеша. Теперь ушлые промышленники займутся уникальными продуктами. Скажем, Ethanol Company напоит горячительным, а Cereal Mills накормит. Напомним, в игре 16 новых владык, и у каждого свои взгляды на жизнь. Добрейший старикан Эйб Линкольн вряд ли затеет войну, а вот турецкий султан Сулейман Великолепный может. Этот статный мужчина мечтает завоевать вселенную, а тут вы со своими поселенцами.

У всякой культуры есть супероружие, потому помните об уникальных юнитах. Вавилоняне мастерски стреляют из лука. Козырь индийцев – псы-воины Ганеша, дикая пехота. В руках византийцев тяжелая конница – катафракты. Ну а у африканских предков нашего Александра Сергеевича вся надежда на эфиопских мушкетеров – оромо. Кстати, к услугам фанатов иное начало. Вы устали изобретать «хантинг, мининг унд фишинг»? Так сделайте карьеру в наши дни. В жизнь вы вступите парой мегаполисов, танковой дивизией и цепелином в придачу. Каждый владыка мечтает о космической ракете, которая унесет его далеко-далеко, скажем, на Альфу Центавра. Прежде достаточно было построить и собрать все части – теперь нужно еще и долететь до места. Скоростной звездолет, может и опоздать с вылетом, зато в пути наверстают упущенное. И еще. Нас ждут «божки кары»: эпидемии,

потопы, нашествия саранчи и прочие напасти. Борьба с ними может по-разному. Попробуйте забыть о несчастных подданных и живите как ни в чем не бывало, или, наоборот, отправьте на помощь рабочих. Дополнительные квесты тоже забавны. Успеешь построить десять библиотек – получишь Великого Мудреца и Золотой век, а на нет и суда... Beyond the Sword – отличный подарок всем поклонникам «Цивилизации». Пусть и не переворот, но попытка его совершить. Дальний космос и Перекресток миров, империя Карла Великого и фэнтези-реальность древних богов – словом, есть выбор. Да здравствует новый взгляд на знакомый мир великого Сиды! **СИ**

5 Космический сценарий The Final Frontier. Вместо поселенцев – корабли с колонистами, но, похоже, обживаемся, а заодно облагораживаем окружающую среду.

6 Куршавель нагорный. Все готово, не хватает лишь больницы для русских туристов, мающихся похмельем.

7 The Apostolic Palace – древний повзв ООП. Кто-то собирается, что-то решает, а потом приходят англичане и делают все по-своему.

8 Победа на море – залог общего успеха. С таким соевинением можно запросто устроить морскую блокаду. Враг или разорится, или умрет с голоду.

9 Управленец крупным планом. Этот успешный мужчина сеет по градам в весям вечно, разумное и, несомненно, выгодное.

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ **+**

Больше возможностей для шпионажа. Транснациональные корпорации взамен мировых религий. Новые лидеры, цивилизации, сценарии и модификации.

МИНУСЫ **-**

Сомнительное качество некоторых сценариев. Любители переплюнули профессионалов. Странная попытка объединить стратегию и аркаду.

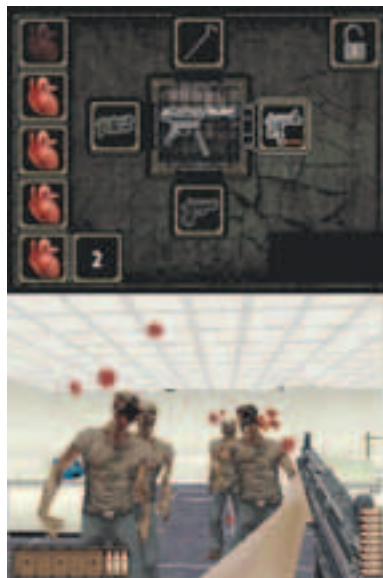
РЕЗЮМЕ **✓**

Неожиданный взгляд на классическую стратегию. Новшества существенно улучшили и оживили игру.



Игра в слова

Если бы игра Touch the Dead была фильмом, в российском прокате она бы называлась «Мертвая братва» – зеков-зомби здесь хватает. Европейское издание этого шутера тоже вышло под «киношным» заголовком Dead 'n' Furious, вызывающим в воображении лихие гонки на катафалках. Но вместо катафалков будет только прогулка на глассере по болоту.



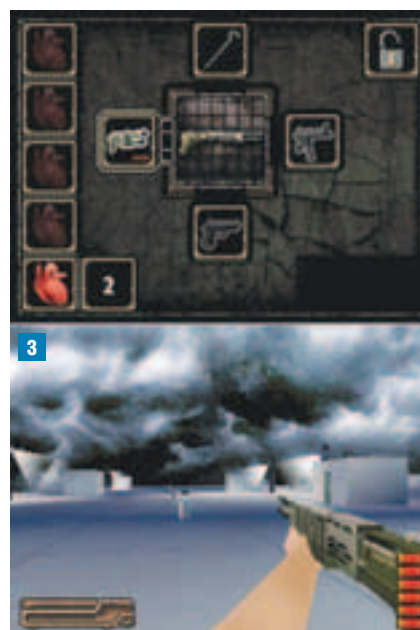
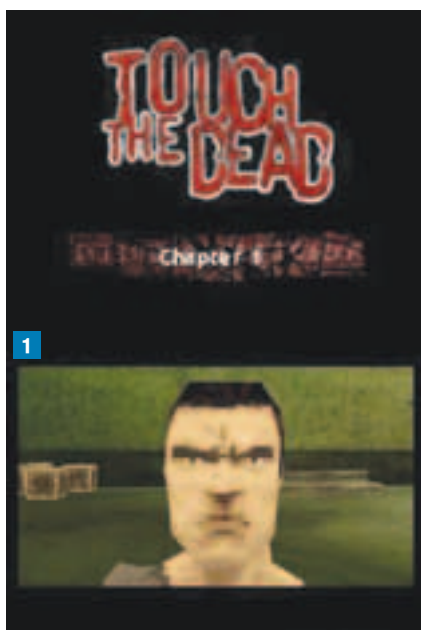
ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
▶ ЖАНР:
shooter.rail.3D
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Virgin PLAY
▶ РОССИЙСКИЙ
ДИСТРИБЬЮТОР:
нет
▶ РАЗРАБОТЧИК:
Dream On Studio
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
▶ ОНЛАЙН:
<http://www.deadnfurious.com>



▶ Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

- 1 Героя зовут Роб Штайнер. Крупным планом он выглядит немногим симпатичнее зомби.
- 2 Толстый и тонкий – два основных типажа противников, с которыми вам предстоит встретиться.
- 3 На вольном воздухе Роба будут гонимать летучие мыши – мелкие и хилые, но очень быстрые.

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +

Простая механика и напряженная динамика. Нелинейная структура уровней. Неплохой мультиплеер.

МИНУСЫ -

Зубодробительная система сохранений вкупе с зашкаливающим уровнем сложности. Игра коротка, хотя ее и не получится закончить быстро.

РЕЗЮМЕ

Лучшее лекарство от нинтендовской слащавости и удивительно точная имитация настоящих аркадных автоматов на DS.

DEAD 'N' FURIOUS (TOUCH THE DEAD)

ХОРОШО

ПОЛНЫЙ КАРМАН МЕРТВЕЦОВ

Американское название этого шутера одновременно является краткой инструкцией к нему. Надпись на обложке недвусмысленно объясняет, что нам предстоит трогать мертвецов. Тыкать и тыкать их стилусом, пока они не умрут снова. Герой самоходом шествует по комнатам и коридорам (а позже – и по открытым пространствам), пока не появляются они – низкополигональные неупокоенные. Будь на их месте блондинки в бикини, мы бы, конечно, скривились, но зомби красавцами быть не обязаны, и чудовищная крупнопиксельная короста им к лицу. Неказистость умертвий скрывается точечной уязвимостью: руки и ноги отлично отстреливаются, а с помощью

дробовика проделывается изящное телепузико. Герою, как ударнику стилистического труда, дается норма на уровень: настрелять столько-то голов, столько-то рук, продырявить столько-то животов... Каждый выполненный пункт продрозверстки в конце миссии премируется частичным восстановлением здоровья. Нормы лучше выполнять сразу, ведь однажды закончив уровень, нельзя пробежаться по нему снова, чтобы финишировать с лучшим результатом. А жаль – ведь на пути героя часто попадают развилки, и с первого раза не всегда угадаешь, какая дорога ведет к аптечкам и патронам. Увы, от сохранения можно двигаться только вперед (либо переигрывать уже пройденные миссии по отде-

льности, но это никак не поможет прохождению кампании в целом). По ходу дела зомби меняют костюмы сообразно окружению (полицейские и заключенные в тюрьме, доктора и техники в лаборатории, рабочие на складах и в шахтах), а их ряды разбавляют представители животного мира: крысы, летучие мыши, крокодилы и червепиявки, а также весьма внушительные и тяжелоубиваемые боссы. Арсенал героя также со временем пополняется, растет и убойная сила монстрокосилок. Все виды огнестрельного оружия (даже пистолет с бесконечными патронами) требуют постоянной перезарядки – перетаскивания обойм из правого нижнего угла экрана в левый (или наоборот, если вы левша).

Монтировка работает в режиме Scratch the Dead – чтобы размахивать ей, надо горизонтально чиркать стилусом по экрану. В принципе, Dead & Furious немногим сложнее «Морхуна», однако не стоит недооценивать упорство зомби. Штурмовать игру придется, сжав зубы: единственный уровень сложности балансирует на грани невозможного. Впору звать на помощь, благо режим совместной игры в Dead & Furious совсем не плох, к тому же в нем игроки получают доступ сразу ко всем главам сценария – которых, к сожалению, всего четыре: играя без ошибок, можно справиться с ними часа за два. Впрочем, от TOUCHивать мастерство истребления зомби вам, скорее всего, придется гораздо дольше. **СЛ**

OVERLORD™



БУДНИ ЗЛОГО ВЛАСТЕЛИНА

7:00 подъем
7:15 почистить зубы
8:00 сжечь деревню
12:00 разорить город



codemasters™



TRIUMPH
STUDIOS

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2005-2007 Triumph Studios B.V. ("Triumph"). All rights reserved. Developed by Triumph

© 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Циф" (russian09.ru). По вопросам отзовых записок обращайтесь по тел. (495) 786-75-00, e-mail: buka@bukag.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Кашарское шоссе, 1 (кorp. 2)

Бука
RUSSIAN DIGITAL

Жизнь вообще сложная штука...

Наравне с обычными условиями прохождения иногда в определенных миссиях ставятся дополнительные. Например, нельзя разбивать предметы или слишком сильно шуметь. Слегать этим указанием еще сложнее, чем кажется на первый взгляд, ведь эледис свободно разгуливают по дому и тоги и глядя столкнут дорогую вазу с полки. Престойт быть особенно осторожным и во время включения электроприборов: непоседы выскакивают из них стремительной толпой, сметая все на своем пути!



Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (<http://marioshop.ru>) за помощь в подготовке материала



1 В начале уровня таймер не слишком докучает. Обычно сложности возникают тогда, когда все уголки комнаты исследованы, а достаточного количества эледис так и не собрано.

2 Лазер довольно крепко держит предмет. Но совершать с его помощью сложные действия не очень удобно.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Wii

▶ ЖАНР:

action-adventure.first-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Konami

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Konami

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

▶ ОНЛАЙН:

www.konami.com/Konami/ct13810/cp20107/s11724967/ct1/elebits



▶ Автор:

Евгений Закиров
zakirov@gmail.com

ELEDEES

ТЕЛЕВИЗОР И WII РАБОТАЮТ ОТ ЭНЕРГИИ МАЛЕНЬКИХ НАЭЛЕКТРИЗОВАННЫХ МИЛАШЕК. ПОЙМАЕМ ИХ ВСЕХ!

Кто же они такие? Маленькие юрки существа, прячущиеся за ящиками в шкафу и за тарелками в посудомоечной машине – эледис, без которых не работает ни один электроприбор. Как же их искать? Когда остаешься дома один, лучше воспользоваться специальным приспособлением для отлова синих и желтых существ, которые никак не хотят заниматься своими прямыми обязанностями. Какими обязанностями? Вырывать электричество! Все верно. В мире Eledees сами эледис служат заменой электрическому току. Попав к людям во время страшной грозы, они до поры до времени были вполне довольны своим предназначением.

И сами люди их любили – даже сочиняли про них сказки. Но и в раю отыщется хотя бы один недовольный, и по воле создателей им оказался... главный герой. Маленький мальчик вынужден остаться дома один, когда его родители отправились в лабораторию во время очередного урагана. Сидеть бы мальчугану в своей комнате, смотреть мультики по телевизору, улетать полком да запивать его свежесжатым апельсиновым соком, да вот незадача – для всего этого нужны ненавистные герою эледис.

Home Alone. Again?

Отцовский лазерный пистолет без труда ловит маленьких синих человечков, преобразовывая

их в электроэнергию (исчисляется в Ваттах). Таким образом, с видом от первого лица Eledees поначалу почти не отличишь от традиционного шутера: исследуем дом в поисках «противников», когда находим – целимся пультом и стреляем либо кнопкой «А», либо курком «В». Сами передвижения контролируются аналоговым рычажком на нунчаке. Без крепкого сюжетного стержня: одиночный режим представляет собой набор подчас непростительно однообразных миссий с повсеместным применением пульта. Со временем условия прохождения могут усложняться, но суть остается прежней: собирая эледис, повышать счетчик Ватт, до-

водя его до установленного в брифинге значения. Следует учитывать, что площадка для исследований – дом – сильно ограничена, и если в одной миссии вам позволили посетить три комнаты и туалет, то в следующей одна из комнат может оказаться недоступной. Масла в огонь подливает и временной лимит, рассчитанный таким образом, что даже на нормальном уровне сложности и с хорошей подготовкой игрока ни на минуту не отпустит страх опоздать. Но и это не все муки. Эледис не в восторге от наглого мальчугана и прячутся где только могут, например – в предметах. Некоторые герой может поднимать и потрясти, используя тот же пистолет, другие оказываются

ХОРОШО

Не все милашки одинаково полезны!

По мере прохождения игроку будут встречаться разные типы эледис. Некоторые везут себя враждебно, другие же, напротив, бегут прочь при первом же шорохе. Важно помнить, что когда эледис в хорошем настроении, танцует, поет и сияет счастьем, то и электричества он вырабатывает больше. Чтобы развеселить человечков, можно (и обязательно нужно!) использовать... специальное печенье. Разбив о стену футляр, необходимо бросить его в наиболее густо заселенную сторону комнаты (таким же образом трусишек можно выманивать из укрытий, если не получается сдвинуть тяжелую вазу или громоздкий ящик). Когда «целей» появляется слишком много, рекомендуется прибегнуть к услугам временного улучшения оружия: покопайтесь в завалах в поисках примочки, позволяющей стрелять несколькими лазерами сразу. Наконец, существуют такие эледис, которые совсем не вырабатывают электроэнергию. Они черные, с розовыми шипами на спине, и большую часть времени спят. Но если разбудить – будут носиться за игроком и пытаться его ужалить. Кидаться в них тостерами и стульями, кстати, не советуем: почувствовав опасность, злобные эледис призвут Большого Брата, а уж тот дружелюбим точно не отличается, и стулом его не напугаешь.



ся для него слишком тяжелыми. В таких ситуациях приходится искать уже не синих эледис, а их «активированных» желтых собратьев. Включая ту или иную технику, герой вынуждает их выбраться наружу, где крошек тут же настигает лазер. Со временем пистолет совершенствуется и поднимает предметы потяжелее, вроде шкафов, диванов или плазменной панели. Электроприборы, кстати, далеко не всегда работают по принципу «нажал на кнопку – готовься отстреливаться»: очень часто для их использования потребуется совершить дополнительное действие. Скажем, в тостер нужно вставить тост, а в микроволновку закинуть содержимое морозилки. Все по-честно-

му: требуется лазером поймать дверцу полки, потянуть ее на себя, успеть, пока она не закрылась, подхватить ломоть хлеба, вращением пульта развернуть его под правильным углом и плавно опустить в прорезь. Возможно, только-только познакомившиеся с особенностями Wii люди найдут это занятие увлекательным, но когда счетчик в углу экрана не оставляет ни секунды свободного времени, начинаешь избегать таких «головомок», отдавая предпочтение решениям попроще.

Играть и переигрывать

Любая миссия доступна для повторного прохождения. Кроме того, на каждом уровне скрыт розовый эледис, пойма-

которого отмечается дополнительными бонусами. Пройденные этапы открываются в редакторе миссий, где игрок может сам создавать уровни, переставляя предметы на свое усмотрение. Полученными результатами, вместе с отснятыми во время прохождения скриншотами, можно обмениваться с другими игроками, но с небольшим ограничением: за сутки нельзя выслать больше одной картинку и собственноручно смоделированного уровня.

Что в сюжетном режиме, что в как две капли похожем на него мультиплеере, Eledees старается во всем угодить игроку, быть приветливой, простой и легкой. Без пресловутого таймера она бы потеряла всякую ценность

в глазах людей, что ожидали от нее нового игрового опыта. Будучи коротковатой с одной стороны, Eledees оказывается еще и довольно однообразной, заставляющей повторять одни и те же действия на протяжении всех одиннадцати миссий. И ведь не предлагает взамен ничего, что могло бы сгладить это легкое разочарование! Пред нами не развлечение для дружеских вечеринок, и для ежедневного фитнеса у телевизора подходит слабо. Это именно игра в классическом понимании. Но вот странность: доступность геймплея и очаровательные персонажи заставляют вновь и вновь возвращаться к Eledees, скачивать новые уровни и делиться интересными фотографиями. **СД**

3 В дополнение к редактору уровней следовало бы прилагать десятка два интересных примеров. Впрочем, фанатизировать можно и без них.

4 Как правило, на больших просторах, вроде двора за домом, найти эледис не составит труда. Настоящее испытание – это кухня и гостиная.

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ

Хороший саундтрек, приличный редактор уровней, поддержка сетевого сервиса (обмен скриншотами и уровнями).

МИНУСЫ

Неинтересный мультиплеер, «тугое» управление, скучный сюжет, кошмарная озвучка, некоторое однообразие.

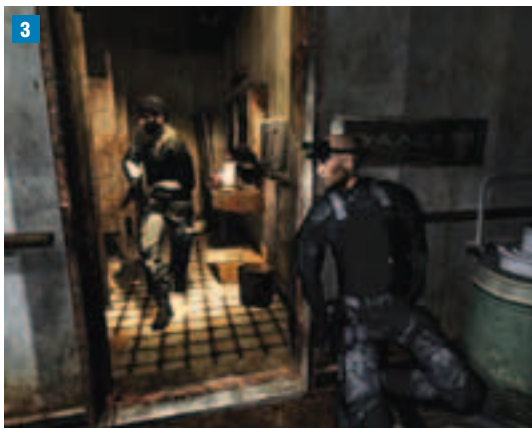
РЕЗЮМЕ

Игра в прятки, в которой игрок всегда водит, оказывается простеньким тиром, где главный соперник не гололомок, а время.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

Несмотря на вполне сносные сетевые возможности Wii, многопользовательский online-режим из этой версии Double Agent свел к нулю. Ему на замену пришел целый строй куцых миссий для совместного прохождения — однообразных, не слишком сложных и сделанных явно впопыхах. Впрочем, на пару вечеров их вполне может хватить.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Wii
- ▶ ЖАНР:
action-adventure.third-person.stealth
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Ubisoft
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://splintercell.us.ubi.com/doubleagent>



▶ Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

- 1 Как и прежде, большую часть времени вам предстоит провести, старательно прячась от посторонних глаз.
- 2 Так как Фишер теперь работает на два фронта, приходится следить, чтобы ни один из работодателей не перестал доверять двойному агенту.
- 3 Нападать всегда лучше из-за угла, чтобы противник не обрадовался раньше времени.

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ +
По-прежнему интересный сюжетный режим, большой набор гаджетов, разнообразные задания, три уровня сложности.

МИНУСЫ -
Чувственно неудобное управление, устаревшая графика, отсутствие полноценного многопользовательского режима.

РЕЗЮМЕ ✓
Перезажая на Wii, Сэм Фишер тяжело пострадал, хотя все еще способен показать пару шпионских фокусов.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

КАЖДОМУ ПО DOUBLE AGENT! И НИЧЕГО, ЕСЛИ КТО-ТО УЙДЕТ ОБИЖЕННЫМ

Хотя популярность Nintendo Wii сегодня не вызывает никаких сомнений, далеко не все издатели готовы тратить время и деньги на создание чего-то действительно оригинального. Многие предпочитают обходиться малой кровью, переделывая уже имеющиеся игры с учетом технологических особенностей платформы, то есть просто-напросто «подгоняют» управление под нужды чудо-пульта. Порой получается недурно, но иногда результат оказывается очень далеким от идеала. Увы, Double Agent на Wii относится именно к последней категории.

Французское непостоянство
У компании Ubisoft с платформой от Nintendo отношения доволь-

но сложные. После почти гениальной Rayman Raving Rabbids французы пока ничем особенным так и не отличились: следом за ужасной Far Cry Vengeance они взялись за Prince of Persia: Rival Swords (обзор читайте по соседству) — получилось уже куда лучше. Ну а Double Agent, согласно закону всемирного равновесия, угодила где-то посередине. Сюжет, набор и последовательность заданий — все это досталось Wii-версии Double Agent по наследству от старшей PS2-сестры. Графика, между прочим, тоже перекечевала оттуда, а потому на многое не рассчитывайте: даже на приказавшем долго жить первом Xbox Сэм Фишер выглядел заметно бодрее. Что же изменилось? Разумеется, управле-

ние — причем в худшую сторону. С самого начала становится очевидно: разработчикам катастрофически не хватало функциональных клавиш и в ход пошли все доступные средства. Все, что могли (режимы обзора, экипировка, подручный инвентарь), повесили на крестовину, большую часть прочих команд распределили между кнопками Wii-мюта и «нунчака». Трянув тот же нунчак, мы заставим Фишера прыгать, а наклон «нунчака» вправо или влево позволяет прижиматься к стенам. Говоря начистоту, это не слишком удобно, однако привыкнуть можно. Зато человека, придумавшего «связать» управление камерой с гироскопом Wii-мюта, любить определенно не за что. Малейшее движение пульта вызывает у камеры приступ

бешенства, и успокоить бедняжку (например, во время перестрелки) бывает ой как непросто. В результате многие задания сводятся к отчаянным попыткам вернуть героя в поле зрения. Не самое, знаете ли, увлекательное занятие.

Шпион-калека

Вывод напрашивается сам собой. Если вы успели ознакомиться с Double Agent на другой платформе, версию для Wii можно смело пропустить: тот же игровой процесс, не отличимый от PS2-варианта графика и крайне неудобное управление. Тем же, кого тянет на эксперименты, настоятельно рекомендуем сперва одолжить диск с игрой у какого-нибудь менее осмотрового знакомого. А ну как раздумаете? **СД**

ИНФОРМАЦИЯ

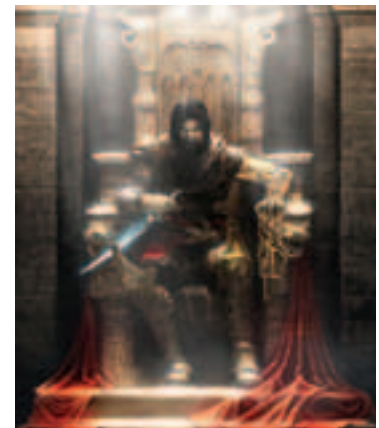
- ▶ ПЛАТФОРМА:**
Wii
- ▶ ЖАНР:**
action.adventure
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:**
«ND Вигеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:**
Ubisoft Montreal
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1
- ▶ ОНЛАЙН:**
<http://www.princeofpersiagame.com/uk>



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

- 1** Поначалу пообщаться к противнику незамеченным не так уж просто. Слава богу, привыкнуть к новой системе управления не составит труда.
- 2** Смертоносный Chainsword Темного Принца – оружие по-прежнему очень эффективное и простое в обращении.

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (<http://marioshop.ru>) за помощь в подготовке материала



PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS

ХОРОШО

ПЕРСИДСКИЙ ПРИНЦ НИ В КАКУЮ НЕ ЖЕЛАЕТ НА ПЕНСИЮ И НАБИВАЕТСЯ В ДРУЗЬЯ К ВЛАДЕЛЬЦАМ NINTENDO WII

Когда в 2005 году издательство Ubisoft выпустило третью (вроде как заключительную) часть возрожденного сериала Prince of Persia, мы подумали, что прощаемся с Принцем и прощаемся надолго. Однако в Ubisoft решили иначе – и недолго думая отправили Принца на Nintendo Wii, чтобы невезучий наследник персидского престола заработал еще немного денег. Лишними не будут. Хотя на коробке с игрой красуется подзаголовок Rival Swords, не стоит тешиться напрасными надеждами: перед нами отнюдь не новый проект, а старая-добрая Prince of Persia: The Two Thrones, давным-давно пройденная вдоль и поперек. Сюжет, действующие лица, последовательность собы-

тий, головоломки – все, ну, или почти все осталось прежним. Снова Принц с красавицей Кайлиной прибывают в Вавилон и застают родной город разрушенным и охваченным войной, снова герой вступает в схватку с коварным Визирем... Если не брать в руки контроллер, а просто сравнить картинку на экране, едва ли удастся заметить разницу между Rival Swords на Wii и Warrior Within на стареньком GameCube. Те же декорации, те же трехмерные модели, те же текстуры... в Ubisoft точно знают, как и на чем можно сэкономить. Изменилось в Rival Swords – и изменилось самым радикальным образом – только управление. В лучшую или худшую сторону – сразу и не сообразишь: после не-

скольких часов, проведенных с пультом в руках, у вас наверняка найдется и за что похвалить авторов проекта, и за что обругать последними словами. Начнем, пожалуй, с негатива – и сразу же скажем пару нелестных слов в адрес управления камерой. Ранее, напомним, ее положение регулировалось правой аналоговой рукояткой. Теперь то же самое приходится делать, наклоняя Wii-моут в нужную сторону либо нажимая на цифровую крестовину. В первом случае налицо плохая отзывчивость на команды контроллера, во втором все упирается в ограниченное число доступных ракурсов – кстати, подчас не самых удобных. Из-за недоразумений с камерой вам наверняка частенько будет трудно

сориентироваться и сообразить, в каком направлении двигаться дальше. Что, учитывая обилие акробатических трюков в игре, нередко приводит к самым печальным последствиям. Зато в сражениях положение стремительно меняется в лучшую сторону. Конечно, к новой модели управления нужно привыкнуть, но, однажды привыкнув, вы едва ли захотите что-то менять. Простые и почти интуитивные манипуляции с пультом и нунчакой заставляют Принца творить настоящие чудеса на поле боя, не говоря уже о том, что собственно процесс куда увлекательнее обычного нажатия на кнопки. Но стоит ли ради этого покупать игру, которой исполнилось без малого полтора года? Решайте сами. **С**

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ **+**
Сражения стали жарче, сюжет и головоломки по-прежнему увлекают.

МИНУСЫ **-**
Неудобное управление камерой, как следствие – трудности с выполнением акробатических трюков, никаких нововведений.

РЕЗЮМЕ **✓**
Игра полуторагодовой выдержки от огненной только смены управления лучше не становится.



Со времени анонса завязка не изменилась ни на йоту, поэтому ограничимся парой строк для тех, кто не читал превью. Амагео Финвиньеро по приказу английского короля прибывает на остров Dead Reefs. Монарх повелел герою разгадать тайну. Дело в том, что каждые девять лет при странных обстоятельствах гибнет один из местных жителей. Поговаривают, будто безобразия начались во времена правления барона де Сантра. Якобы этот господин вероломно напал на монахов и завладел некой грешной реликвией.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:
PC
▶ ЖАНР:
adventure
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
The Adventure Company
▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый диск»
▶ РАЗРАБОТЧИК:
Streko-Graphics
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
▶ ОНЛАЙН:
www.adventurecompanygames.com/tac/dead_reefs



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



1 Графика почти из каменного века? Ну, такой уж этот мир, увиденный глазами героя.

2 Осторожно, может и укачать! Когда герой движется, камеру болтает из стороны в сторону.

3 Амагео напоминает персонаж Джонни Деппа из «Сонной Лощины». Жаль, что сходство лишь внешнее. Нашего героя сложно назвать выразительным.

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ +
Прекрасно подобранная музыка, отличный звук. Хотя сюжет и не нов, но все равно любопытен.

МИНУСЫ -
Неудобное управление, неадекватные головоломки, непроработанный сюжет.

РЕЗЮМЕ +
Короткое приключение, рассчитанное на фанатов жанра. Для тех, кто только открывает для себя игры жанра «квест», ознакомиться с Dead Reefs обязательно.

DEAD REEFS

ОСТРОВ СМЕРТНИКОВ И МОРЕ РАЗОЧАРОВАНИЙ

Согласитесь, три года – срок приличный, а для игры, которая тянет лишь на 6 баллов, даже избыточный. В разгар работы поменялся движок, так что поддержка отчасти извинительна. Тем не менее столько воды утекло, а сюжет не доработан, головоломки не продуманы, герои тускловаты. Если кто-то помнит, поначалу предполагалось классическое приключение в духе point-n-click, но все вышло иначе. Ребята из Streko-Graphics поставили на клавиатуру и... ошиблись. Как авторы ни старались, удобную схему управления они изобрести не сумели. Печально, если, поиграв пару часов, вам все еще приходится копаться в настройках

и вспоминать, какая клавиша за что отвечает. Мягко говоря, не радует и главный герой, неповоротливый и медлительный, как танк. Конечно, ловкость и гибкость тут ни к чему, в конце концов, не в Tomb Raider играем, но когда топорные персонажи, движутся так, словно у них перелом позвоночника, это чересчур. Довершает картину средненькая графика. Зато сюжет в Dead Reefs развивается стремительно. Повествование набирает скорость, будто гоночный автомобиль. Вот посудите сами. С начала игры прошло минут десять от силы, а между тем наш герой уже сталкивается с призраком и с места в карьер принимается за расследование. При этом парень действует так уверенно и спокойно, будто

только на прошлой неделе раскрыл пяток подобных дел. Сбавлять скорость приходится только на поворотах, простите – на головоломках. Тут уж нужно попотеть: может, сами загадки и не слишком оригинальны, зато разгадать их непросто. В половине случаев логика отсутствует напрочь, а подсказок либо нет вовсе, либо они только добавляют тумана. Увы, и видавшим виды игрокам придется солоню. Но даже при таком обилии вопиющих ляпов разработчиков есть за что похвалить. В противном случае и за рецензию братья не стоило. Замогильные звуки, жутковатая музыка – вот оно, ощущение мрачной безнадежности. Вы невольно вслушиваетесь, наконец в какой-то миг Dead Reefs

даже начинает нравиться, и все недостатки игры становятся безразличны. Хотя одно лишь настроение погоды не делает, да и ненадолго этого настроения хватает. Стоит герою наткнуться на очередную головоломку, как чары развеиваются. Перед нами всего лишь игрушка, адресованная тем, кто любит детективы с налетом мистики. Но даже если вы – один из них, не слишком радуйтесь. Наверняка после анонса вы ждали чего-то эдакого, а на деле получилось средненькое приключение на полтора вечера. Ничего не попишешь, придется ждать других релизов, тем более мрачные Reprobates, Experience 112 и Overclocked обещают поклонникам жанра гораздо больше. **СМ**

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



Догнать и перегнать!

К сожалению, в Flatout: Ultimate Carnage отсутствует привычная во многих гонках многопользовательская игра в режиме разделения экрана. Если вас двое, а Xbox 360 один, единственная забава, которую может предложить Ultimate Carnage, – это по очереди проходить трюки, побивая рекорды. По сравнению с общей динамикой игры – занятие весьма медитативное.

А вот пользователям Live создатели игры приготовили несколько приятных сюрпризов. На сетевых просторах вы сможете сразиться одновременно с восемью противниками. Многопользовательские заезды во Flatout: Ultimate Carnage невероятно увлекательны, к тому же разработчики приготовили несколько специальных режимов, в обычной, однопользовательской игре недоступных. Вот вам один пример: в конце каждого круга машину разворачивает на 180 градусов, «лицом» к гоняющему противнику. В результате – лобовое столкновение, грохот, скрежет металла, вопли и щенячий восторг.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Xbox 360, PC

▶ ЖАНР:

racing, arcade/car_combat

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Empire Interactive

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

нет

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Bugbear

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.flatoutgame.com>



▶ Автор:

Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru

FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE

ОТЛИЧНО

АВТОМОБИЛЬ НЕ РОСКОШЬ, А СРЕДСТВО РАЗРУШЕНИЯ!

С грохотом и треском, а также воплями несчастного водителя, вылетевшего через лобовое стекло, Flatout ворвался в списки продаж, нагло расталкивая наманикюренных собратьев по цеху аркадных гонок. Вторая часть игры закрепила успех ржавой колымаги. И вот теперь Flatout: Ultimate Carnage дебютирует на платформе нового поколения – Xbox 360, а через несколько месяцев выйдет и на PC. Впрочем, заглянем под капот. Переезд на новую платформу прошел весьма успешно. Сериал обзавелся новым, улучшенным движком, машины стали еще более ржавыми, разваливаются и взрываются еще более зрелищно, значительно увеличилось

число объектов на трассе. Появились новые модные светотеневые спецэффекты и blur. Физика некоторых объектов исправлена, а посему они еще веселее разваливаются на части, разлетаются в разные стороны, отскакивая от машин соперников. На дороге теперь не восемь противников, как в былые времена, а все двенадцать, то есть свалки на сложных участках трасс еще грандиознее. Автомобиль не уносит в неконтролируемый занос от столкновения с каким-нибудь незаметным пеньком на дороге, а ведь раньше такая неприятность считалась нормой жизни. В общем, в новой сияющей сервировке счастливые обладатели Xbox 360 получили полную версию Flatout 2, в том практически

неизменном виде, в каком она вышла на Xbox и PC в 2006 году. Те же машины, та же система тюнинга, те же трассы и трюки. Механика игры осталась совершенно без изменений. Впрочем, она и тогда была очень хороша, а с новым пламенным мотором получаемое от игры удовольствие берет новые высоты.

С особым цинизмом

Нет, дорогие мои, это еще не все. К счастью, разработчики не ограничились тем, что перенесли игру на новый движок. Они припасли неожиданный и весьма приятный бонус – второй игровой режим, который называется... Ultimate Carnage.

О том, как разработчики коварно уничтожают наши послед-

ние моральные устои, см. ниже, а пока...

Подлые финны довершили растление игроков, потворствуя их садистским наклонностям, и до блеска отточили «порочную» сторону Flatout. Здешняя игровая механика уже сильно отличается от привычного режима: денег нет, машины выбирать нельзя и не надо – на старте выдадут подобающую уровню трассы колымагу. Главное – зарабатывать очки. Чтобы пройти в следующий круг и открыть новые этапы соревнований, не нужно приходить к финишу в первой тройке, как раньше, нужно лишь набрать определенное количество очков (выдают их исключительно за разрушение окружающей среды, нанесение увечий и другие подобные то-



Каким ты был, таким ты и остался?

Начиная с первой части, Flatout так и не покинула свою изрядно изъезженную колею, где она ненавязчиво потеснила в свое время Burnout. Ржавые, но очень зрелищно взрывающиеся тантансы состязались на разнообразных (но одинаково непригодных для нормальной езды) трассах: проселочных дорогах, песчаных карьерах, заброшенных и замусоренных городских улицах. Основные «фришки»: разрушаемое окружение, полеты водителя и связанные с этим мини-игры, отрывающиеся части авто и сопровождающий все это безобразие невероятный грайм. В дальнейших воплощениях Flatout все настойчивее и настойчивее пошаткивала игрока на путь тотального разрушения и жестокого неспортивного соперничества, и в Ultimate Carnage (на что невкусно намекает само название) добились неплохих результатов.



му проявления особого цинизма). В оригинальной игре можно было побеждать незатейливо: легким движением руки включить на старте нитро, оторваться от преследователей и ровно и аккуратно прийти в финишу первым, без риска для жизни и особых подвигов. Этот фокус больше не пройдет. Конечно, есть смысл ехать первым (очков за каждую пакость выдают в несколько раз больше), но особой необходимости в этом нет. Не стоит переживать, что плетешься в хвосте: не все потеряно, пока есть что сломать! А если по дороге ничего под горячую руку не попало, можно на полной скорости со всей помпой протаранить противника. Так вот перелицевали привычный ночной режим из оригиналь-

ной Flatout. Кроме него в Ultimate Carnage есть еще несколько. Один из них – здорово переработанный Time Trial. По карте разбросано несколько чекпойнтов, и у нас очень мало времени – несколько секунд! – чтобы доехать от одного до другого. Не успел – сработает вмонтированная в авто бомба. При этом главное – крушить все на своем пути: победить можно только так. Быстрое передвижение между чекпойнтами – средство, а не цель, всего лишь отсрочка неизбежного взрыва на несколько секунд. Настоящая цель – набирать по пути очки, только так можно заработать медаль и пробиться в следующий этап. Надо сказать, занятие это очень и очень увлекательное, хотя схема набора очков не всегда очевидна.

В обязательную программу Ultimate Carnage включены и издевательские мини-игры с беднягой-водителем. К сожалению, новых трюков увидеть не суждено, но и среди старых найдутся изюверства на любой вкус: боулинг, керлинг, покер, дартс, «прыжки» в высоту, в длину и через огненные кольца – и все это с забавно кувыркающимся водителем вместо снаряда. Четвертая дисциплина Ultimate Carnage – классическое Destruction Derby, к которому тоже прикрутили «очковую» механику. Теперь, чтобы выиграть, надо не выжить (с этим проще: у вас три жизни), а набрать определенное число очков, которые выдаются за «фраги» и особо удачные удары. Раньше можно было просто быс-

тро ездить по кругу и ждать, пока враги поубивают друг друга, чтобы изящно добить выжившего. Теперь извольте пожаловать в самую гущу схватки, отсидка в кустах равносильна проигрышу. На поле брани то и дело появляются различные бонусы, которые неплохо бы успеть подобрать раньше, чем это сделают соперники. Бонусы бывают разными: бомба (наносит урон всем в округе), удвоение очков, бесконечное нитро, таран (при ударе вы наносите больший урон) и так далее. Destruction Derby всегда был чуть ли не самым увлекательным режимом, даром что не очень оригинальным (помните одноименный сериал от Psygnosis?), а с новой системой поощрений стал еще привлекательнее. **СИ**

Вкус и цвет (резюме)

Конечно, Flatout так никогда и не удалось окончательно и безусловно выиграть гонку с более именитыми соперниками: уж слишком сильна конкуренция, но как минимум на полкорпуса вперед вырваться получилось. Мало кто останется равнодушным к деструктивному обаянию этой игры. Продажи Flatout 2 уже перевалили за полмиллиона, и Ultimate Carnage ждет, вероятно, не менее радужное будущее. Несмотря на мелкие недоработки там и сям, неоправданно высокий уровень сложности, когда из-за одной ошибки приходится переигрывать 15-минутный заезд, Flatout – кипучий коктейль разнообразных эмоций – равнодушным уж точно не оставит.



- 1 Водитель! Не забывай пристегивать ремни безопасности. А не то тобой будут играть в баскетбол.
- 2 Безжалостная борьба с пробками на дорогах. Вероятно, дойдет до членовреждения.
- 3 Это было последнее, что он увидел в жизни.
- 4 Никогда не пытайтесь повторить все это в реальной жизни...

ВЕРДИКТ
8.0

- ПЛЮСЫ** +
Новый графический движок с поддержкой высокого разрешения, доработанная физика, новый режим игры – Ultimate Carnage,
- МИНУСЫ** -
Мало новых идей, временами чрезмерно завышенная сложность, ошибки физики, автомобили иногда застревают друг в друге.
- РЕЗЮМЕ** ✓
Адреналиновое увеселение без тормозов, теперь – в высоком разрешении и с новыми разрушительными возможностями.

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
ПАРТНЕР:



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ИНФОРМАЦИОННЫЙ СПОНСОР:



GameX² 2007



**ПЕРВЫЙ
АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ
МУЗЫКАЛЬНЫЙ
ТЕЛЕКАНАЛ**



ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ СПОНСОРЫ:



14-16

СЕНТЯБРЯ

Крокус Экспо | Москва

ВЫСТАВКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

+7 (495) 510-9609 | ASKME@GAMEX-EXPO.COM | WWW.GAMEX-EXPO.COM

ВТОРАЯ ВЫСТАВКА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР И ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ **GAMEX**
ПРОЙДЕТ 14-16 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА В МОСКВЕ В КРОКУС ЭКСПО.

ЭТО УЖЕ ВТОРОЕ ЭКСПО ШОУ, КОТОРОЕ ОРГАНИЗУЕТ КОМПАНИЯ **СМАЙЛ-ЭНТЕЙМЕНТ**.
ПЕРВЫЙ GAMEX ПРОШЕЛ В МОСКВЕ 9-11 МАРТА. БЫЛА ПРЕДСТАВЛЕНА ПРОДУКЦИЯ МНОГИХ
ЗАРУБЕЖНЫХ И ОТЕЧЕСТВЕННЫХ КОМПАНИЙ, ТАКИХ КАК SONY, MICROSOFT, NINTENDO,
НОВЫЙ ДИСК, GSC GAME WORLD (S.T.A.L.K.E.R.), ALAWAR, ИДДК, GD TEAM, 1С, БУКА И Т.Д.

ЗА ТРИ ДНЯ МЕРОПРИЯТИЕ ПОСЕТИЛИ 47 ТЫСЯЧ ЧЕЛОВЕК.

В РАМКАХ ВЕСЕННЕЙ ВЫСТАВКИ СОСТОЯЛСЯ ТУРНИР ПО WARCRRAFT С САМЫМ
БОЛЬШИМ ПРИЗОВЫМ ФОНДОМ В ИСТОРИИ ИГРЫ – **1 500 000 РУБЛЕЙ.**

ТАКЖЕ НА ВЫСТАВКЕ МОЖНО БЫЛО УВИДЕТЬ: ПЕРВЫЙ В РОССИИ МУЗЕЙ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР;
КОНСОЛИ ПОСЛЕДНЕГО ПОКОЛЕНИЯ; АНДРОИДНЫХ РОБОТОВ; ЗОНУ КАЗУАЛЬНЫХ ИГР ОТ КОМПАНИИ
ALAWAR ENTERTAINMENT; ШОУ-МАТЧ ПО COUNTER STRIKE С УЧАСТИЕМ ЛУЧШЕЙ ЖЕНСКОЙ СБОРНОЙ
РОССИИ «МЕГАПОЛИС» (ТОР-8 МИРА); ТАНЦЕВАЛЬНЫЕ АППАРАТЫ PUMP IT UP; ТРЕТЬЮ ЦЕРЕМОНИЮ
НАГРАЖДЕНИЯ ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР GAMESLAND AWARD; ВЫСТУПЛЕНИЯ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ РОК-
ГРУПП «ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЭЛЕКТРОНИКОВ», «РАНЕТКИ», «THEODOR BASTARD» И «КИРПИЧИ».

ВЫСТАВКА, КОТОРАЯ СОСТОИТСЯ В СЕНТЯБРЕ, ОБЕЩАЕТ СТАТЬ ЕЩЕ БОЛЕЕ НАСЫЩЕННОЙ.

МОЖНО БУДЕТ УВИДЕТЬ НОВЕЙШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ, МОБИЛЬНЫЕ, ОНЛАЙН ИГРЫ ОТ ВЕДУЩИХ
РАЗРАБОТЧИКОВ, ПРИСТАВКИ, ШУТЕРЫ, СПОРТИВНЫЕ, ГОНОЧНЫЕ СИМУЛЯТОРЫ И ИГРОВЫЕ
АКСЕССУАРЫ. НА GAMEX'2 БУДЕТ ОРГАНИЗОВАНА БИЗНЕС-ЗОНА, ГДЕ ПРОЙДЕТ КОНФЕРЕНЦИЯ ПО
КАЗУАЛЬНЫМ ИГРАМ, ЗОНА ОНЛАЙН-ИГР И МУЗЕЙ ВИРТУАЛЬНЫХ МИРОВ. СОСТОЯТСЯ СОРЕВНОВАНИЯ
ПО КАЗУАЛЬНЫМ ИГРАМ. ВСЕ ПОСЕТИТЕЛИ СТАНУТ СВИДЕТЕЛЯМИ КУБКА РОССИИ ПО PUMP IT UP И
МЕЖДУНАРОДНОГО ТУРНИРА ПО КИБЕРСПОРТУ – INTEL CHALLENGE CUP. В РАМКАХ ПРЕДСТОЯЩЕГО
ЧЕМПИОНАТА ВЕДУЩИЕ СПОРТСМЕНЫ СО ВСЕГО МИРА СРАЗЯТСЯ ЗА
ПРИЗОВОЙ ФОНД – **50 000\$**. ОФИЦИАЛЬНАЯ ДИСЦИПЛИНА ТУРНИРА
– ИГРА COUNTER-STRIKE 1.6. НА ГЛАВНОЙ СЦЕНЕ ПРОЙДУТ КОНЦЕРТЫ
РОК-ГРУПП. ПРЯМУЮ ТРАНСЛЯЦИЮ ВСЕГО ПРОИСХОДЯЩЕГО БУДЕТ
ВЕСТИ НОВЫЙ ТЕЛЕКАНАЛ GAMESLAND TV.

ОРГАНИЗАТОРЫ:

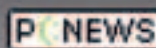


(game)land

ПАРТНЕР
ЧЕМПИОНАТА:



ИНФОРМАЦИОННАЯ
ПОДДЕРЖКА:



РЕКЛАМА



Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

COLIN MCRAE: DIRT



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Colin McRae: DIRT

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

racing.offroad

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Codemasters

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Codemasters

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=321>


Разработчики не побоялись сделать шаг в сторону от конвейерного производства, попутно позаимствовав немало идей у коллег-конкурентов по цеху. Таким образом, некогда чистокровный раллийный симулятор обзавелся еще парой десятков соревнований, режимом карьеры и стал здорово походить на TOCA Race Driver, с той лишь поправкой, что упор сделан не на кольцевые гонки, а на, пардон, «грязевые». Ход неоднозначный, но, в целом, удачный. Нет ничего удивительного, что локализация стала для «Буки» главным занятием лета и компания не пожалела сил и средств на качественную русскоязычную версию. В итоге мы получили отличный пример тщательной работы с текстом и озвучку, к сожалению, едва дотягивающую до оценки «удовлетворительно». Привлечение опытных российских раллистов Александра Желудова и Андрея Русова к озвучанию – это красивый ход и отличный повод добавить лишнюю надпись на обложку, но, при всем уважении к спортсменам, таких безжизненных и монотонных голосов мы не слышали давно.

РЕЗЮМЕ

Достойное продолжение знаменитого сериала с очень приятной локализацией. Впечатление смазывает лишь не самая удачная озвучка.



CRIME LIFE. УЛИЧНЫЕ ВОЙНЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Crime Life: Gang Wars

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

action.beat-'em-up

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Konami Europe

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

РАЗРАБОТЧИК:

HotHouse Creations

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

[http://www.nd.ru/prod.asp?razd=](http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=crimelife)
[descr&prod=crimelife](http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=crimelife)


В последние годы «гэנגста»-культура стала настолько популярной, что было бы странно, если бы игровые издатели упустили возможность сострять парочку игр на эту тему. Вышедшая пару лет назад Crime Life не слишком изобиловала оригинальными идеями, не могла похвастаться приличной графикой и вообще была игрой не самого высокого пошиба. Как-то спасали положение лишь нехватка виртуальных драк на персональных компьютерах и та самая «гэнгста»-направленность, привлекающая неокрепших духом школьников. В остальном – очень средненько. В таком случае ждать чего-то особенного от русскоязычной версии не приходилось. Но результат превзошел скромные ожидания. «Пацаны» из переводческой группировки порадовали адекватными (по отношению к оригинальным) русскими текстами, а актеры озвучки оосчастливили народ гнусавыми блатными интонациями. И поверьте, это один из тех редких случаев, когда все уместно. Другое дело, что игра так себе, да и антураж на любителя.

РЕЗЮМЕ

Не самый выдающийся экшн, удостоившийся специфической, но вполне пристойной локализации.



HOSPITAL TYCOON

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Hospital Tycoon

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy.tycoon

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Codemasters

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Deep Red Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.8 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

[http://buka.ru/cgi-bin/show.](http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=337)
[pl?id=337](http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=337)


Тягаться с классикой, с общепризнанными шедеврами сложно, да и, сказать по чести, зачастую лишено смысла. Но кто же устоит перед соблазном воспользоваться уже готовыми идеями и попытаться поймать удачу за хвост на волне интереса к оригиналу? А дальше вариантов немного: откровенная халтура, скрупулезное воссоздание успешного проекта или собственный эксперимент на почве пройденного. Hospital Tycoon застряла где-то между вторым и третьим пунктами. Торчащие отовсюду уши знаменитого творения Питера Молине под названием Theme Hospital заметны едва ли не с первого взгляда. Но вот каша это не портит, как ни странно, и ощущения, что подсунили ту же игру, только в новой обертке, нет. Интересно, притягательно и все так же уморительно смешно. Нельзя пожаловаться и на труды локализаторов. Переведено все довольно точно, играть ничего не мешает. Персонажей озвучивать не пришлось: изъясняются эти ребята на собственном наречии, напоминающем бормотание симсов.

РЕЗЮМЕ

Определенно лучший «тайкун» последних лет. Приличная, пусть и не выдающаяся локализация прилагается.



ТАЙНА ОСТРОВА СОКРОВИЩ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Destination: Treasure Island

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

adventure, first-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Nobilis

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GFI / «Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:

Kheops Studio

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 128 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

http://www.playten.com/rus/publishing.php?page=54&view=73



Обращение к классике – дело благородное, но порой скучноватое. Выход есть: просто-напросто продолжить известную историю. Да, ортодоксальные поклонники будут в ярости, но при должном тщании может получиться куда интереснее. Квестоделы из Kheops Studio не без успеха опробовали такой подход пару лет назад в «Возвращении на Таинственный остров». Теперь наступил черед Стивенсона с его «Островом сокровищ». Действие игры происходит несколько лет спустя после окончания событий книги. Джим Хокинс стал преуспевающим «бизнесменом», когда его настигло известие о смерти Джона Сильвера. Старый пират оставил ему в наследство очередное сокровище, укрытое на некоем Изумрудном острове. Собственно, поиску этих богатств и посвящена львиная доля игрового времени. На пути к заветному золоту с бриллиантами придется решить уйму задач и головоломок. Вот здесь и кроется подвох: наряду со вполне приличными головоломками попадаются совершенно безумные, громоздкие и скучные пазлы. Ну и сюжет к концу радуется все меньше.

РЕЗЮМЕ

Приличный и даже приятный квест. Но недостатки не скрыть: их много, и они на виду, увы.



ПРОГУЛКИ ВЕРХОМ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Dein Pferdecamp

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

simulation, horse riding

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Tivola Publishing

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Srenetic

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.3 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

ОНЛАЙН:

www.buka.ru



Симуляция верховой езды – настоящая головная боль всех разработчиков. Помните недавний кошмар из Two Worlds или куда более удачную, но все такую же далекую от совершенства попытку товарищей из Bethesda в Oblivion. Удачных попыток воссоздать езду на лошадях на PC раз, два – и обчелся. Помимо Mount & Blade и вспомнить-то особенно нечего, разве что грядущая «Трудно быть богом» нас удивит. Как бы то ни было, господа из Srenetic трудностей не испугались и решили взяться за аркадный симулятор верховой езды. Получилось, мягко говоря, неважно. Мы выступаем в роли девочки Маши, которая попала в летний лагерь, где проходят соревнования по верховой езде. Впрочем, сперва ей придется пройти некоторое количество заданий на ловкость, скорость и т. д., тем самым повышая не только мастерство наездницы, но и характеристики выбранной лошади (всего их дается три на выбор). Звучит, может, и неплохо, но вот реализация прихрамывает на обе ноги. Графика ужасна, о физических законах, похоже, никто и не слышал, и сама игра скучна до зевоты.

РЕЗЮМЕ

Хотели как лучше, а получилось как всегда. Скучновато, нудновато, неинтересно.



BARBIE: ПРИНЦЕССА И НИЩЕНКА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Barbie as The Princess & The Pauper

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

adventure / special logic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Activision / Vivendi Universal Games

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Vivendi Universal Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 500 МГц, 128 RAM, 16 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

ОНЛАЙН:

http://games.1c.ru/barbie_pnp/



Барби – это не только самая популярная кукла в мире, продающаяся в полутоннах сотнях стран по всему земному шару. Это самый настоящий символ современной массовой культуры эпохи глобализации, сравнимый лишь с сетью общепитов «Макдональдс». Колоссальный успех пластмассовой красотики породил немало пересудов о ее вредном влиянии на неокрепшую детскую психику, но без толку: Барби и по сей день является самым желанным подарком для маленьких девочек. Согласитесь, глупо было бы не воспользоваться случаем и не «сварганить» пару-тройку игр по мотивам. Что и было незамедлительно сделано. Получилась целая серия детских проектов, рассчитанных, естественно, в первую очередь на девочек. Действие «Принцессы и нищенки» происходит в замке перед коронацией принцессы Эрики. Кроме того, мы выступим в роли самой Барби и Анны-Лизы. Игровой процесс немудрен и представляет собой смесь из несложных головоломок и простеньких задач. Обычному геймеру вряд ли понравится, но юные барышни будут в восторге.

РЕЗЮМЕ

Очень неплохая детская игра для девочек.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Рэпер, первым выпустивший альбом, сидя в тюрьме.
 1. Tupac Shakur
 2. Dr. Dre
 3. Богдан Титомир

2. Как иногда называют врача-оториноларинголога?
 1. Насморк-кашель-простуда
 2. Ухо-горло-нос
 3. Печень-почки-селезенка

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 октября. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 17/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

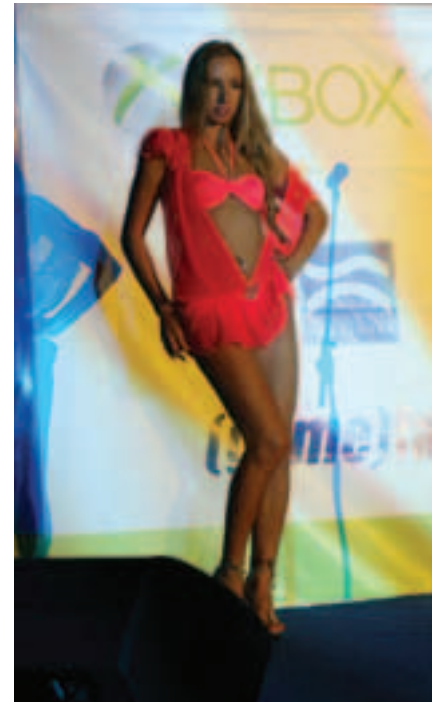
ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 14 (239)

Смергов Евгений
(Южно-Сахалинск)

Правильные ответы
– (Б) Братья Вачовски
– (А) Невага

1. Танки грязи не боятся!
2. Местные графические сбои дадут фору любому фильму ужасов.
3. Ищущие омоложения старики – главная клиентура на первое время.
4. Помимо всего прочего нас заставят еще и спеть дуэтом с пугаем.
5. Приличная анимация, говорите? Motion capture? Не смешите. Бревно бегаёт, брыкается, иногда пытается прыгнуть – выглядит это примерно так.
6. Местная «камера пыток» для котят. Хуже избалованных принцесс только Пэрис Хилтон.



Автор:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Итоги WCG 2007

Russian Preliminary

Игры проходили на втором этаже, а на первом разместились развлекательные стены.



Заполнение турнирной сетки – лишь малая часть работы судейской бригады.



После занавес церемонии награждения на сцене появилась сборная России.



Над главным входом на ВВЦ висел огромный баннер WCG Russia.





В полуфинале сборная солянка: KPOBb егва не проиграла A-Gaming (16:14 de_dust2, 14:16 de_nuke и 16:14 de_train).



Гонщик Alan (слева) и судья турнира Freddy_ru – с правилами не поспоришь.

С 8 по 12 августа в павильоне Всероссийского Выставочного Центра было вдвойне жарко: Москву посетил настоящий геймерский праздник под названием WCG 2007 Russian Preliminary, национальные отборочные на крупнейший киберспортивный турнир года. Первые два дня состязаний определяли сильнейших столичных бойцов, а затем к ним присоединились и представители еще 10 регионов. Ведь на кону, помимо денежного приза в 2 500 000 рублей, стояли 22 квоты в сборную страны, которая отправится в октябре в Сиэтл (США) на мировой Grand Final. Генеральным спонсором и глобальным партнером чемпионата традиционно стала компания Samsung Electronics, а hardware в виде 120 мощных компьютеров предоставила iRU. Помимо классических для отечественной квалификации PC-дисциплин, в этом году, благодаря сотрудничеству Samsung и Microsoft, у многочисленной армии фанатов

приставок также появилась возможность проявить себя на международной арене. Несмотря на дебют консолей, им удалось привлечь особое внимание публики. Чем – узнаете в конце, а сначала мы расскажем об одной из самых зрелищных номинаций на соревнованиях – Counter-Strike 5x5. В течение двух последних лет любой фанат CS накануне очередных WCG Russia задавался одним вопросом: по силам ли кому-нибудь обыграть Virtus.Pro. Тем более самая успешная команда в СНГ автоматически получала место в финальной сетке турнира как член прошлогодней сборной. К слову, этой же, безусловно, заслуженной привилегии удостоились: Deadman, Xyligan и Rob (Warcraft III: The Frozen Throne), Alex, Xaxotun и Master_Show (FIFA), Androide, Ex и Escape (StarCraft: Broodwar) и наконец Alan и Mr.Raser (Need for Speed). Однако VP за считанные месяцы неоднократно тасовала свой состав, а к важнейшему событию сезона

так вовсе имела в своих рядах украинцев (а им в российских отборочных выступать нельзя). В результате на московский этап зарегистрировались сразу три клана с двумя и более бойцами, кои некогда играли за «Виртус». Казалось бы, шансы на победу также разделились, да и Санкт-Петербургу с другими городами подобная слабина на руку. Но с верхней ступени пьедестала вновь на нас смотрели лица преимущественно знакомые. Верх одержали, как ни странно, те, в чьих командах имелось три «Виртуса» нынешнего образца, а в решающем «американском» матче им противостояли два «Виртуса» бывших. Полностью противоположная картина наблюдалась среди мастеров Warcraft III. Пока все рассуждали, с какой на этот раз расой выиграет Deadman, знаменитый москвич взял да и вылетел в первом туре плей-офф. Его обидчиком стал занявший четвертое место на WCG 2006 в Италии Xyligan. Да, теперь и Russian Preliminary проводится



Интервью с Артемом «Boogy» Борисовым, чемпионом по Gears of War и Project Gotham Racing 3:

? Привет, Артем. Поздравляем тебя с вольным чемпионством на WCG! Каковы ощущения? Думал ли ты перед турниром, что так все сложится?

Ощущения абсолютно потрясающие. Естественно, при подготовке к соревнованиям я не мог знать наверняка, что займу первое место не то что в двух дисциплинах – даже в одной. Видимо, месяцы тренировок не прошли зря. И особо приятно, что я первый участник WCG, сделавший подобный дубль. Впрочем, считаю, что быть профессионалом в двух играх – это уже много.

? Во время церемонии награждения ты сказал, что хочешь передать свою квоту серебряному призёру по Project Gotham Racing 3. Чем в итоге закончилась эта история?

В силу того, что квот у меня две, пришлось выбирать между ними. Я предпочел Gears of War, так как считаю шансы на успех моей команды в США вполне реальными. Мы готовимся на очень высоком уровне. Что же касается PGR3, то, хоть я и демонстрирую неплохие результаты, но в то же время их нужно постоянно поддерживать посредством изнуряющих тренировок, на которые просто не хватает времени: все отдаю Gears of War. В связи с этим я решил передать квоту по PGR3 человеку, занявшему второе место на турнире – и уже он будет представлять Россию в октябре в гонках на Xbox 360.

? Расскажи про команду Xbox Team Russia, за которую ты выступаешь.

Это официальный проект XboxRussia. В состав команды входят люди, специализирующиеся на Gears of War, PGR3 и DOA4. У нас есть тренировочная база. Зарплаты как таковой нет, но за первые места на отборочных WCG мы получили некую сумму, и, думаю, в дальнейшем можно будет говорить и о зарплате. Результаты на Grand Final – от них такие вещи также сильно зависят. И с полной уверенностью говорю, что в Америке у нас неплохие шансы.

? Секрет успеха в Gears of War заключается в?

Во взаимодействии команды во время боя. Саму стратегию описывать слишком долго, но без четкого понимания партнеров точно ничего не получится.

От желающих сфотографироваться с моделями не было отбоя.



Deadman крайне неуверенно чувствует себя на чемпионатах с Single Elimination.



Хулиган финишировал в прошлом году четвертым на Grand Final, и пока это наивысшее достижение России по Warcraft III на WCG. Может, в Сэтле все сложится получше.



Финальные результаты WCG 2007 Russia:

Counter-Strike 5x5:

1 место	KPOBb (ROMJkE, LeX, Mosk, Sally, Tarlund)	Москва	\$12 200 + поездка на WCG GF в США;
2 место	Begrip Gaming (Hooch, diNGo, Xenitron, Flatra, Ex)	Москва	\$6000;
3 место	forZe (XomA, Snoop, F_1N, HEL1, Pohmel)	Москва	\$4000.

StarCraft: Broodwar 1x1:

1 место	3D.Notforu	(Москва)	\$3000 + поездка на WCG GF в США;
2 место	iP.Ex	(Санкт-Петербург)	\$1500 + поездка на WCG GF в США;
3 место	3D.Androide	(Москва)	\$1000 + поездка на WCG GF в США.

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1:

1 место	fnatic.Xyligan	(Волгоград)	\$3000 + поездка на WCG GF в США;
2 место	iP.Swift	(Москва)	\$1500 + поездка на WCG GF в США;
3 место	mouz.Titan	(Ростов)	\$1000.

FIFA 07 1x1:

1 место	NoA-Alexxx	(Санкт-Петербург)	\$3000 + поездка на WCG GF в США;
2 место	Hakerfifa	(Санкт-Петербург)	\$1500 + поездка на WCG GF в США;
3 место	WeR	(Санкт-Петербург)	\$1000 + поездка на WCG GF в США.

Need for Speed: Carbon 1x1:

1 место	Virtus.pro-Alan	(Москва)	\$3000 + поездка на WCG GF в США;
2 место	NITROUS	(Москва)	\$1500 + поездка на WCG GF в США;
3 место	Virtus.pro-Mr.Raser	(Москва)	\$1000 + поездка на WCG GF в США.

Gears of War 4x4:

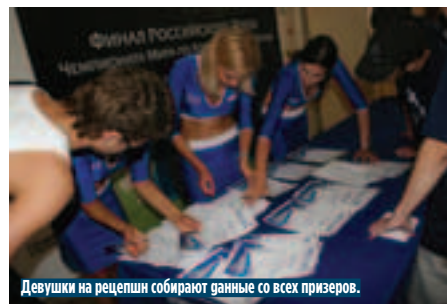
1 место	XboxRussia Team	(Москва)	100 000 рублей + поездка на WCG GF в США;
2 место	Shu-Shu	(Москва)	50 000 рублей;
3 место	Fox-hound-elite	(Санкт-Петербург)	25 000 рублей.

Dead or Alive 4 1x1:

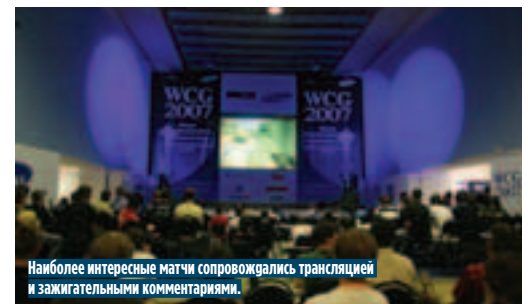
1 место	Staryi	(Москва)	25 000 рублей + поездка на WCG GF в США;
2 место	RealFox	(Москва)	12 500 рублей;
3 место	Red Cardinal	(Москва)	6250 рублей.

Project Gotham Racing 3 1x1:

1 место	Boogy	(Москва)	25 000 рублей + поездка на WCG GF в США;
2 место	Norni	(Москва)	12 500 рублей;
3 место	Lucky	(Москва)	6250 рублей.



Девушки на ресепшн собирают данные со всех призеров.



Наиболее интересные матчи сопровождались трансляцией и зажигательными комментариями.

по правилам Single Elimination («олимпийка»). Однако вряд ли Дэдмену сейчас легче, да и с ним как-то спокойней было за сборную. Впрочем, спорт есть спорт, и все имели одинаковые условия. Хулиган же в итоге и стал лучшим, а заветную вторую квоту неожиданно завоевал Swift, ранее не блиставший на столь высоком уровне. По-своему интригующими получились и поединки гонщиков. Дело в том, что упомянутые Alan и Mr.Raser обладали текущим статусом чемпиона и вице-чемпиона мира по NFS Underground 2, а на сегодняшний день Electronic Arts уже успела выпустить Carbon. И, как показывал опыт, в подобных случаях самый талантливый гонщик в новой части демонстрировал весьма скудные результаты. Но на то они и есть герои, чтобы справ-

ляться с национальным барьером одной левой. Третьим не лишним в компании титулованных москвичей стал их земляк NITROUS, сумевший, к слову, даже обойти Mr.Raser'a, правда, за счет удачной жеребьевки, а не в очной стычке. StarCraft и FIFA – вот где мы всегда рассчитывали на медали за рубежом. И если, возможно, серебро Androide на WCG 2005 и подходит к понятию «разок выстрелил», как и золото M19 в 2002-м, то стабильные достижения футболиста Alex'a не вызывают сомнений. Представьте себе, этот 24-летний питерский паренек поедет покорять World Cyber Games в шестой раз подряд! И вряд ли он, имея дома на полке награды за второе и третье места, собирается в США на туристическую прогулку. Компанию

главному российскому рекордсмену составят WeR (WCG 2004 Top8) и Hakerfifa. У стратегов SC: BW также обошлось без сюрпризов, разве что ветеран Advokate прекратил борьбу уже на групповой стадии соревнований. Лучшим же дуэлянтом оказался 3D.Notforu, в финале всухую одолевший Ex'a. В консольных номинациях всю доминировали геймеры из XboxRussia Team, оправдавшие свое говорящее название и показавшие, что непрофессионалам на WCG не место. Триумф во всех трех играх говорит сам за себя, а один из участников команды праздновал двойную победу: в Gears of War 4x4 и Project Gotham Racing 3 1x1. Обратите внимание на интервью с оформившим золотой дубль Артемом «Boogy» Борисовым, оно на предыдущей странице. **СМ**

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



Game Cube
& Super Mario Smash Football

4185 р.



PlayStation 2 Slim (RUS)

4860 р.



Xbox 360 Premium

13500 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 Full 60Gb (rus)

20790 р.



PSP Base Pack

6210 р.

■ Покупку можно оплатить электронными деньгами

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ



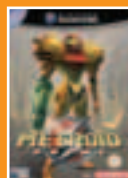
Metal Gear Solid: The Twin Snakes (Players Choice)
1620 р.



Legend of Zelda: Twilight Princess
2160 р.



Resident Evil 0 (Zero)
1350 р.



Metroid Prime
1350 р.



Forza Motorsport 2
2295 р.



Gears of War (region free)
2295 р.



Shadowrun
2295 р.



Tenchu Z
2160 р.



Final Fantasy X (Platinum)
1215 р.



Virtua Fighter 5 (PAL)
1998 р.



Motorstorm (PAL)
1998 р.



Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga 2 Collectors Edition
1890 р.



God of War II (RUS)
1350 р.



Prince of Persia: Trilogy
1215 р.



Burnout Dominator
1350 р.



Resident Evil 4 (Platinum)
1080 р.



Resistance: Fall of Man (PAL)
1998 р.



Ninja Gaiden Sigma (PAL)
2106 р.

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следи за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Артаваз
youtorama@gmail.com

SENGOKU BASARA X (DEVIL KINGS CROSS)

В который раз вспоминаю юность, и на ум приходит самый первый аркадный файтинг, который попался мне на глаза. Зал игровых автоматов располагался в очень странном помещении, прилегавшем к местному универсаму, так что играть было жутко неудобно, и все-таки от одной игры оторваться было невозможно – Mortal Kombat II. Обилие крови и особенности боевой системы оставляли неизгладимый отпечаток на психике детей, кланчивших у родителей мелочь на автоматы. Время идет, но кое-что совсем не меняется.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Как ни странно, с тех пор дела с аркадными файтингами у нас в стране обстоят, мягко говоря, не очень. Самых новых представителей можно застать лишь на крупных выставках, таких, как РАППА или Gamex, но потом они исчезают в неизвестном направлении. Разнообразие почти никакого, попадаются разве что Tekken да Virtua Fighter (и то не свежие), очень давно был замечен Soul Calibur II и очень радовал, пока не приказал долго жить. Естественно, грех жаловаться, когда есть хоть какие-то более или менее современные автоматы, но все-таки хотелось бы идти в ногу со временем, а не плестись где-то в хвосте. В таком положении писать анонс новенького японского файтинга Sengoku Basara X, во всем остальном мире известного как Devil Kings Cross, как-то даже грустно, но мы верим и надеемся. Уже, честно говоря, даже

надоело сетовать, что мы отстаем от всех лет на десять, но, судя по всему, дело идет на поправку, и есть надежда, что любопытная Sengoku Basara X от Capcom, намеченная на конец 2007 года, появится у нас году эдак в 2008. А ждать, на самом деле, есть чего. Capcom, как известно, компания не простая: файтинги, да и другие игры, она делать умеет. Именно Capcom в свое время подарила нам неповторимый Street Fighter. Но и на старуху бывает проруха. В 2004 году на свет появилась игра под интригующим названием Devil Kings (в Японии Sengoku Basara). На поверку же это оказался не слишком удачный передел Dynasty Warriors. Действие игры разворачивается в «эпоху воюющих провинций», в Японии, с середины XV до начала XVII веков. Сейчас, наверное, только ленивый не поругал Capcom за бездумную штамповку продолжений, тем не менее даже такой относительно неудачный



Достоинством серии были разве что персонажи, дизайнером которых выступил Макото Цутибаяси, в свое время разработавший героев Devil May Cry.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

В августе в японских аркадах появился новый шутер Silent Hill: The Arcade. На этот раз в Сайлент Хилл забредают два подростка, Эрик и Тина. У них там свои дела, но, безусловно, разработчики не забыли о связи с предыдущими частями сериала. Также нам обещают встречу со всеми любимыми мегасестрами и, конечно же, пирамидоголовым.



ХОЧУ!

Sengoku Basara X появится в японских аркадах в декабре 2007 года, но уже сейчас счастливые тестеры мучают автомат. Имеет ли смысл ждть его появления в нашей стране – вопрос открытый, но даже если автомат так и не привезут, игру можно будет приобрести в версиях для PS2 или Wii. Наверняка в версиях для консолей появятся разнообразные бонусы.



проект, как Devil Kings, удостоился продолжения. Достоинством серии были разве что персонажи, дизайнером которых выступил Макото Цутибаяси, в свое время придумавший героев Devil May Cry. Осознав это обстоятельство, разработчики приняли единственно верное решение: взялись за создание файтинга. В Sengoku Basara X представлено десять персонажей, среди которых Devil King (Ода Нобунага), Scorpio (Санада Юкимура), Azure Dragon (Датэ Масамунэ), Frost (Уэсуги Кэнсин) и Iron Ox (Хонда Тадакацу), знакомые фанатам по предыдущим играм серии. Для современного файтинга десяток персонажей кажется пустяком, но, зная подход разработчиков, можно предположить, что каждый из них будет выполнен идеально и у каждого будут свои слабые и сильные стороны не просто для галочки. В интернете уже можно найти первые тестовые видео, в которых ясно видна схожесть игры с Guilty Gear – злые языки уже окрестили Sengoku Basara X клоном GG. При желании можно, конечно, обозвать Sengoku Basara X еще и 2D клоном Soul Calibur III, вопрос только: зачем? Придраться можно ко всему. Определенное сходство, безусловно, есть, ведь у всех персонажей в игре имеется оригинальное оружие – даже меч-хулахуп, известный по фай-

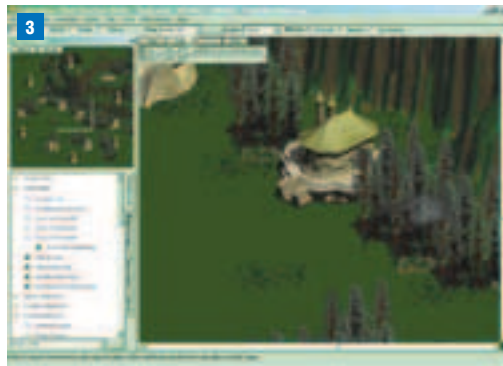
тингу от Namco. Но не стоит спешить: кроме внешнего сходства, у этих игр нет ничего общего. В Sengoku Basara X, как и полагается, есть новые (хорошо забытые старые) фишки, которые выделяют игру на фоне товаров. В Sengoku Basara X в каждой битве у игрока «в кармане» есть помощник, которому по ходу битвы начисляются уровни. Дождавшись определенного уровня, вы можете вызвать компаньона с помощью специальной кнопки Engun – товарищ усилит вашу атаку или станет нападать вместе с вами. Если нажать кнопку Engun, не дожидаясь высокого уровня, то помощник просто атакует врага, что тоже неплохо. Идея со вспомогательными персонажами, конечно же, не нова, ее мы могли наблюдать, например, в Naruto: Narutimate Hero. К сожалению, система была не так хорошо проработана, и, кроме как обычной атакой, компаньон ничем порадовать не мог. Тут же взаимопомощь является важной частью боевой системы, без использования которой будет сложно выиграть битву. Sengoku Basara X не просто лекарство от скуки до выхода Guilty Gear 2, а серьезный конкурент грядущему продолжению именитого сериала. Остается лишь надеяться, что двухмерная графика не отпугнет отечественных поставщиков автоматов. **СИ**

- 1 Один из двух основных персонажей игры.
- 2 Атака помощников выглядит очень зрелищно.
- 3 Вот все десять персонажей, но большинство из них поначалу будут недоступны.
- 4 Второй основной персонаж игры оруует шесть мечами одновременно. Слева Зоро из One Piece явно не дает покоя разработчикам.
- 5 Спецприемы выглядят вполне традиционно.
- 6 Игра, в целом, выглядит очень впечатляюще, несмотря на двухмерную графику.

Дождавшись определенного уровня, вы можете вызвать компаньона с помощью специальной кнопки Engun – товарищ усилит вашу атаку или станет напасть вместе с вами.



НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Guild Wars: национальные гетто?

Поляков и русских изолируют от других геймеров
ArenaNet и NCsoft Europe весьма необычно отметили пробный запуск Eye of the North, последнего дополнения к Guild Wars. Как вы помните, еще в начале 2007 года Guild Wars, Guild Wars Factions и Guild Wars Nightfall были полностью переведены на русский и польский языки, что дало игрокам возможность еще глубже погрузиться в этот удивительный мир. Теперь же для самых боевитых геймеров (россиян и поляков) в Guild Wars созданы внутриигровые языковые зоны, в которых славянские геймеры объединятся в поисках новых приключений. В отличие от других онлайн-ролевых игр, Guild Wars не разграничивает отдельные сервера по языковому признаку, а позволяет игрокам переключать языковые настройки на ходу. Макс Браун, коммерческий и исполнительный директор NCsoft Europe, заявил: «NCsoft Europe

расширяет сферу влияния на территории Восточной Европы, и это свидетельствует, что события развиваются в нужном направлении. Предоставляя локализованные версии игры, а теперь и специальные языковые зоны, мы надеемся как можно лучше выполнять пожелания наших польских и российских пользователей. Мы собираемся продолжить экспансию и рассчитываем, что запуск Guild Wars: Eye of the North в Восточной Европе будет успешен».
Guild Wars: Eye of the North (<http://ru.discoverguildwars.com>) появится в свободной продаже с 31 августа этого года. Для его установки вам потребуется любая из предыдущих игровых кампаний (Guild Wars, Guild Wars Factions или Guild Wars Nightfall).

2 Современные MMORPG нигде не годятся!..

Лекарство от скуки появится через 3 месяца
Легендарный создатель Ultima Online Ричард Гэрриотт, работающий сейчас на корейцев из NCsoft, на очередной конференции разработ-

чиков в Брайтоне (Великобритания) выступил с критикой существующего положения дел в MMO-индустрии. Основные претензии официального обладателя титула Industry Legend таковы: разработчики приносят геймплей в жертву современным технологиям, не развивают «интеллект» NPC и сбивают игроков с толку уймой вторичной «статистики». Особо отмечены однообразные миссии и неумение передать сюжет средствами онлайн-многопользовательской игры. Со всем этим можно было бы согласиться, если бы не предложенный Гэрриоттом образец для подражания. Им, естественно, стал его новый проект, Tabula Rasa (<http://www.playtr.com>). В этой MMORPG нам обещаны нереальный сюжет с обилием разнообразных миссий и продвинутые NPC, способные самостоятельно захватывать и удерживать ключевые точки на боевых территориях, а также отступать для перегруппировки и неожиданного нападения. При этом те, кто участвовал в закрытом тесте Tabula Rasa,

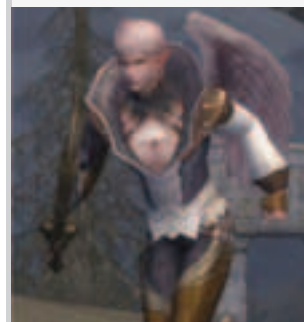
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Известный разработчик и издатель Bethesda Softworks (The Elder Scrolls, Fallout, Star Trek) открыл новое подразделение ZeniMax Online Studios, которое будет специализироваться на разработке MMORPG. Руководителем назначен Мэтт Фирор, основатель Mythic Entertainment (Dark Age of Camelot, Warhammer Online). Что станет первым проектом ZeniMax Online Studios, пока неизвестно. Может быть, онлайн-версия Elder Scrolls V?..



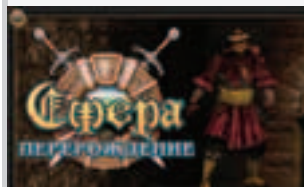
Официальный сайт Age of Conan (<http://community.ageofconan.com>) продолжает пополняться описанием игровых классов. Последним дополнением стал Conqueror – типичный damage dealer со способностями баффера. Для тех, кому совсем невтерпеж, открыта страничка регистрации на бета-тест. Выход игры состоится в конце октября этого года.



Немало воды утекло с тех пор, как была украдена существенная часть кода Lineage III. Напомним, что тогда администрация NCSoft уволила несколько десятков сотрудников, а разработка игры была официально приостановлена. Теперь дело, похоже, меняется. Как сообщил официальный представитель NCSoft, уже в январе 2008 года работа над Lineage III (<http://www.3source.com>) продолжится с использованием движка Unreal Engine 3. А к 2011 году эта MMORPG будет впервые представлена публике.



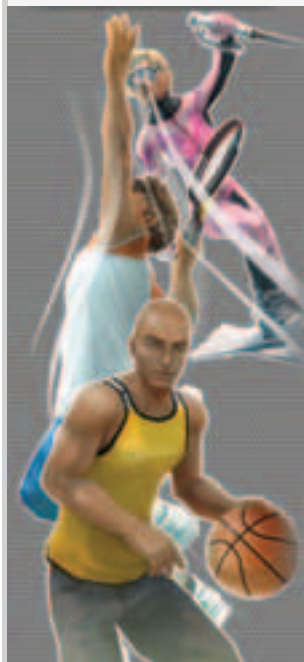
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Началось распространение бесплатной «Сфера: Перерождение». На диске – необходимые файлы для запуска игры, доступы на все материи, а также бесплатный бонус – специальный ПИН-код на пять тысяч талеров, которые станут хорошим подспорьем для новичков. «Выход игры на компакт-диске открывает двери в игровой мир фэнтези тем, кто по каким-либо причинам не может загрузить клиентскую часть с официального сайта», – утверждают разработчики.



Швейцарские разработчики из Empire of Sports Ltd. представили в Лейпциге одноименную игру на проходившей в августе Games Convention 2007. По их заверениям, это не стандартный онлайн-спортивный менеджер, а настоящая и инновационная MMORPG на тему спорта. Релиз Empire of Sports (<http://www.empireofsports.com>) намечен на конец 2007 года, и в тот момент в игре будут доступны лишь три дисциплины: баскетбол, теннис и лыжи.



отмечают устаревшую графику и недоумевают по поводу отсутствия PvP... Впрочем, скоро мы с вами сами узнаем, чего стоят обещания Гэрриотта. Запись на публичный бета-тест на сайте уже открыта, а выход игры (только на PC) намечен на третий квартал этого года.

3 Explorations: последняя из 8-ой серии

Baldur's Gate и Diablo: сгелей сам
Внимание всем любителям создавать онлайн-ролевки своими руками: вышла новая версия Explorations (<http://www.explore-rpg.com>), ее порядковый номер – 8.9.500. Это последнее обновление легендарной восьмой серии конструктора, той самой, в которой наконец-то заработал многопользовательский режим – и созданные на базе Explorations игры стали по праву именоваться MMORPG (до этого мультиплеер ограничивался 10 игроками). Изменений, по словам автора разработки Тайрона Ли (Tyron Lee), много – от появления встроенного сервера авторизации и учета аккаунтов, до возможности обновления клиентских версий через Интернет. Естественно, сохранены (и избавлены от сбоев) главные достоинства этого псевдо3D-конструктора: простой язык программирования, автоматическое создание анимации для спрайтов и возможность создать базу данных собственных спрайтовых объектов самодельной RPG. Напомним, что игры, «построенные» с применением Explorations, вправе продавать или использовать для получения прибыли. Однако коммерческая лицензия обойдется в \$199, а если игра многопользовательская, то и в полновесные \$399. Впрочем, начинающим игроделам вполне хватит и полнофункционального Basic (всего за 15\$, единственное ограничение – запрет на продажу готовых игр), или Lite (\$5), или даже бесплатной Demo (ограничение – 100 запусков).

4 World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Первый герой оказался Рыцарем Смерти.
После нескольких недель «упорных» слухов и «забытых на сайте скриншотов» Blizzard официально объявила о подготовке нового

дополнения к World of Warcraft. Им станет Wrath of the Lich King (<http://www.worldofwarcraft.com/wrath>). После выхода этого дополнения высокоуровневые персонажи получат доступ в Northrend, который памятен многим по... Warcraft III: The Frozen Throne. Помните, как Arthas Menethil превратился в могущественного Lich King и сел на Ледяной Трон? Теперь и в World of Warcraft воинам Альянса и Орды будут противостоять армии нежити Scourge...

Помимо исследования новых территорий и углубленной кастомизации персонажей, преимуществом от переселения в Northrend таковы: возможность создать Death Knight – первого персонажа класса Hero (для всех рас, включая гномов, и только после выполнения квеста, по сложности равного Warlock epic mount quest), очередное повышение максимального уровня развития персонажей (Level Cap) до 80-ого, изучение новой профессии Inscription (постоянное улучшение заклинаний и навыков), улучшенный PvP (осадные орудия и разрушаемые здания!). В дальнейшем Blizzard обещает добавить все остальные «геройские классы» из вселенной Warcraft III. Дата выхода дополнения пока неизвестна.

5 Avatar: перек фильмом поиграем

Project 880 переименован и запущен в работу
Известный кинорежиссер Джеймс Камерон (James Cameron), автор «Терминатора», «Титаника» и «Бездны», договорился с французской Ubisoft о том, что компания создаст многопользовательский ролевик по мотивам снимаемого им сейчас научно-фантастического триллера Avatar. Сценарий «Аватара» был написан Камероном еще в 1995 году, назывался он тогда Project 880, но до производства так и не добрался. К съемкам фильма (бюджет – почти \$200 млн) режиссеру удалось приступить лишь в 2006 году, поскольку, по его словам, только сейчас «технологии создания детализованных компьютерных персонажей достигли необходимого уровня». Avatar выйдет на экраны в мае 2009 года, а соответствующая MMORPG появится на прилавках немного раньше, чтобы разогреть публику. В пресс-релизе Ubisoft (<http://www.ubisoftgroup.com>) отмечается, что Камерон настоятельно просил разработчиков не направлять усилия на доскональное следование сценарию, а сделать все для создания игры-шедевра. Напомним, что Avatar – это история о раненом морпехе, чей разум попадает в тело инопланетянина, которое и становится для землянина аватаром. В бескрайнем космосе человеку предстоит выживать в условиях межпланетного конфликта. **С**

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

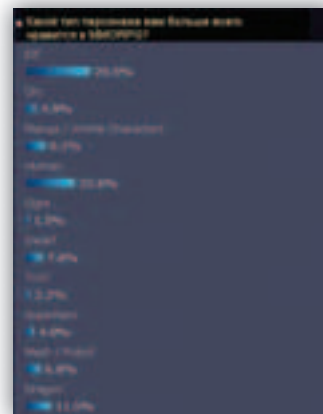
Игра	URL	Рейтинг пользователей
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3 (+0.1)
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3 (+0.1)
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3 (+0.1)
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.3 (+0.1)
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3 (-0.1)
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.1 (-0.1)
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.0 (new!)
Fallen Earth	http://www.fallearth.com	7.0 (new!)
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	7.0

Опрос общественного мнения



Кем бы вы хотели стать?..
Опрос не требует пространных комментариев: Эльфы (29.5%) и Люди (22.6%) – вот выбор большинства. Ну, и еще «святое» – Драконы (11.5%).
Остальные (аниме, гномы, орки, роботы и т. д.) – удел эстетов и особо провинутых («завернутых»?..) геймеров.

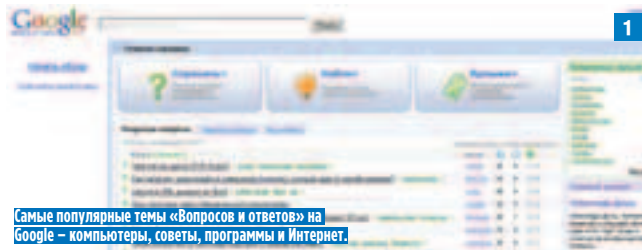
Источник: MMORPG.com, опрошено 23 668 человек.



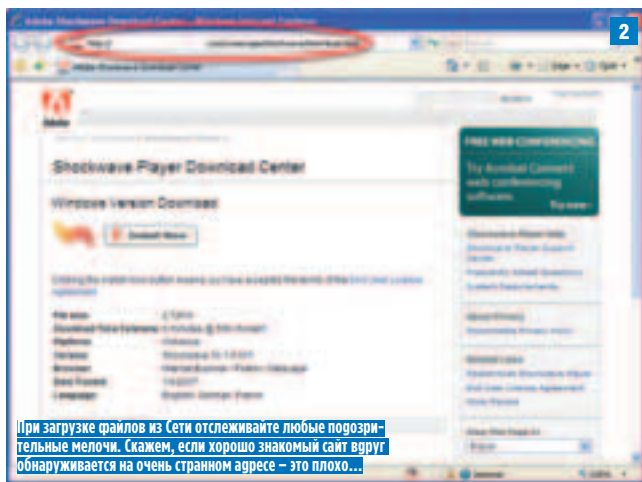


Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Самые популярные темы «Вопросов и ответов» на Google – компьютеры, советы, программы и Интернет.



При загрузке файлов из Сети отслеживайте любые подозрительные мелочи. Скажем, если хорошо знакомый сайт вдруг обнаруживается на очень странном адресе – это плохо...



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Еще один поисковик ответит на вопросы

На русском сайте Google появилась новая услуга – «Вопросы и ответы» (<http://otvety.google.ru/otvety>). Проект находится в стадии тестирования и явно относится к поколению Web 2.0, поскольку его наполнением занимаются сами пользователи: одни задают вопросы, а другие отвечают на них. Вопросы проходят предварительное модерирование, в частности, проверяется, не был ли уже задан похожий вопрос. Если таковой обнаруживается, то система предлагает ознакомиться с ним, а также с ответами других пользователей. Все вопросы помечаются тегами (тут они называются «ярлычками»), что позволяет не только распределить их по тематике или подписаться на самые интересные темы, но и вести рейтинг популярности «ярлычков».

Имеется также и рейтинг самых активных экспертов «Вопросов и ответов». Возглавляют его те, кто задал или ответил на наибольшее количество вопросов, а также получил хорошие оценки от других посетителей ресурса (пользователям разрешено голосовать за отвечающих). Среди главных экспертов проекта числится Александр Друзь, продюсер и ведущий телевизионной игры «Что? Где? Когда?». Примечательно, что «Вопросы и ответы» доступны именно пользователям Рунета, где уже и так довольно давно работает похожая служба «Ответы@Mail.Ru» (<http://otvet.mail.ru>). Напомним, что конкурент – это весьма популярное сетевое сообщество экспертов, где уже 5 с лишним миллионов участников отвечают на вопросы друг друга. На «Ответах@Mail.Ru» задано около 7.5 миллионов вопросов и дано 53 миллиона ответов. Google пока своей статистики по «Вопросам и ответам» не раскрывает...

Молодые британцы не платят за музыку

«Количество пользователей Интернета, нелегально скачивающих музыку, достигло в Великобритании рекордного уровня», – утверждают аналитики

Entertainment Media Research (<http://www.entertainmentmediaresearch.com>) в последнем 90-страничном исследовании рынка цифровой музыки. По результатам опроса 1700 человек выяснилось, что уже у 77% британцев сегодня есть плееры. При этом 43% респондентов заправляют гаджеты музыкой, не платя ни копейки: они берут композиции либо в пиринговых (файлообменных), либо в социальных сетях, вроде MySpace. Что интересно, в 2005 году этим промышляли 40% опрошенных, а в 2006 году и вовсе лишь 36%. Акулы музыкального бизнеса посчитали, что борьба с пиратством оказалась успешной. Но не тут-то было... 43% – это средняя температура по больнице. «Файлообменом» чаще всего грешат подростки 13–17 лет (57%) и молодые люди в возрасте 18–24 лет (53% опрошенных). После 25 лет сознательность (как и доходы...) растет, и в группе 25–34-летних плюют на копирайт лишь 38%. Но и после 45 лет чуда не происходит: обмена композициями не чурается 24% «старичков». Исследователи объясняют рост пиратства так: потребители перестают бояться судебного преследования за нарушение авторских прав.

Агент для Windows Mobile – начинаем тестирование

Компания Mail.Ru выложила для загрузки и публичного тестирования бета-версию интернет-пейджера «Агент для Windows Mobile» (http://agent.mail.ru/about/mobile_agent_wm.html). Программа предназначена для КПК и коммуникаторов, работающих под управлением Windows Mobile 5.0 и выше. Напомним, что до этого владельцы подобных устройств успешно обходились Java-версией «Мобильного Агента» для сотовых телефонов, однако «Агент для Windows Mobile» позволит (в будущем) более полно использовать возможности коммуникаторов и КПК. В остальном функциональность версии 1.0 нового мессенджера совпадает с Java-версией программы. Включая, разумеется, и впечатляющую дешевизну общения. Единственные расходы, которые несет пользователь, это оплата GPRS-трафика оператору сотовой связи. Если приблизительно оценить затраты, то, по словам разработчиков, за 1 рубль удается отправить собеседникам около 200 текстовых сообщений.

Joost: реальное P2P-телевидение?

Когда этот номер попадет к вам в руки, вы, скорее всего, уже сможете свободно скачать и установить клиентскую часть бесплатного сетевого ТВ-сервиса Joost (<http://www.joost.com>). Пока это можно сделать лишь по приглашению кого-то из тестеров или разработчиков. Joost – новый тип онлайн-вещания, отличающийся, прежде всего, способом распространения видеопотока. Сигнал раздается не только и не столько напрямую с центрального сервера, а по большей части децентрализованно. Те из пользователей, кто уже скачал часть транслируемого видеофайла, автоматически делятся этим «кусочком» с другими. Как вы знаете, именно так устроены и работают проклинаемые акулами капитализма пиринговые сети. Использование файлообменных технологий в данном случае оправданно. Все программы показываются новым сервисом совершенно легально: плата за вещание – рекламные блоки, вставленные в «эфир». Joost разработали Янус Фриис (Janus Friis) и Никлас Зенстрем (Niklas Zennstrom) – те самые люди, что создавали популярную Kazaa и сверхуспешный Skype. Вряд ли кто-то знает р2р-технологии лучше них, так что уже сейчас, на этапе закрытого тестирова-

БЛОГОСФЕРА

«Картинки гля гнева»

<http://www.liveinternet.ru/community/893114>



Кому читать/писать:

тем, кто заботится о своем и чужих дневниках.

В постах этого сообщества много чего нет: скажем, рекламы, хаоса, ортопика и глупых просьб «Сделайте мне авик!...» Зато тут есть 35 разделов с картинками гля гневников. Если у вас есть сетевой дневник, то вы, несомненно, оцените пользу этого ресурса. Анимированные и эротические, анатомические и юмористические, черно-белые и цветные – за два года тут набралось пятьдесят тысяч разнообразных файлов. Далеко не все картинки найдены в Интернете, большая часть из них – авторские. Конечно, отнюдь не всегда дизайнеры-любители умудряются сделать что-то уж очень красивое или веселое, но, хорошенько покопавшись, вы всегда сумеете найти оригинальную картинку, которая запает в душу. Шанс откопать что-то полезное, безусловно, есть. Веб сообщество очень популярно: в день тут бывает по 600–1000 посетителей, которые оставили без малого 30 тысяч сообщений и более 30 тысяч комментариев.

«Готические фотки»

<http://www.liveinternet.ru/community/910094>



Кому читать/писать:

тем, кто временами нежолубивает свет, визн и, возможно, самого себя.

Если ваш круг интересов охватывает такие темы, как «готика», «мрак», «тьма» или, не дай бог, «смерть», то вам сюда. Огнетесь в темные, а лучше черные вещи со всякими непонятными буквами и символами, покрасьте стены комнаты черной гуашью, установите фотки на штатив и... начните самовыражаться. Чем больше на фотографии одиночества, тоски и пустоты, тем лучше. Для повышения выразительности девушкам рекомендуется использовать черную (вариант: темно-борговую) помаду и темный лак для ногтей... Напугались? Эря! Не стоит воспринимать «Готические фотки» слишком серьезно. Это, конечно же, ролевая игра, причем достаточно забавная. Не верите? Пришлите сюда тематическую фотографию, почитайте комментарии знатоков и вы поймете, что «готика в кругу друзей» улучшает настроение и снимает стресс.

«Беспользные вопросы»

http://community.livejournal.com/useless_faqs



Кому читать/писать:

тем, кого очень мучают «простые вопросы».

Сообщество предназначено исключительно для удовлетворения чистого, незамутненного любопытства – и только для этого. Здесь можно задавать беспользные вопросы, например: «Как делается полосатая зубная паста?», «Как работает трамвайная стрелка?», «Почему женщины могут ходить по холоду в колготках?» и так далее. Поскольку подобных вопросов уж очень много, да к тому же они имеют обыкновение неограниченно возникать у разных блоггеров, то модераторы этого ресурса не сгибают руки. Глупые, бессмысленные, бессодержательные, риторические, неприличные вопросы безжалостно уничтожаются. А все правильные и «ответственные» собраны в замечательный FAQ (<http://sunnyca.ru/FAQ.html>), который очень интересно почитать. КСТАТИ, языков у сообщества два – русский и английский.



Мини-игры. Наш выбор

СУЩЕСТВУЕТ ОСОБЫЙ ПОДВИД СТРАТЕГИЧЕСКИХ ФЛЭШЕК – TOWER DEFENCE. СУТЬ ЗАБАВЫ – «ЗАЩИТА ПОЛЯ БОЯ ОТ НАКАТЫВАЮЩИХСЯ ВОЛН МОНСТРОВ ПУТЕМ ПРАВИЛЬНОЙ РАССТАНОВКИ БОЕВЫХ И ВСПОМОГАТЕЛЬНЫХ БАШЕН НА КАРТЕ». УФ!.. ЗВУЧИТ ЗАУМНО, НО ТАКИЕ ИГРЫ – ЭТО УЖАСАЮЩИЕ TIMEKILLER'Ы.

DEFENDER

<http://www.funny-games.biz/defender06.html>

Все просто здорово – спрайты, знакомые по Ultima Online, удобный интерфейс и проработанный геймплей. За каждого убитого монстра мы получаем золото и тратим его на покупку бойцов или повышение их уровня. А если удачно разовьетесь, то получите доступ к провинным воинам.



FLASH ELEMENT TD

<http://novelconcepts.co.uk/FlashElementTD/play.asp>

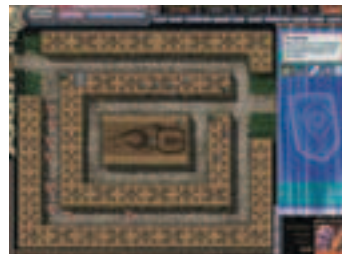
Создатели игры вдохновила карта для Warcraft 3 TFT под названием Element TD. Во флэшке мы покупаем и расставляем башни, а затем стараемся уничтожить всех проходящих монстров. Особенно привлекателен апгрейд башен после проведения исследований (каждые 7 уровней).



FLASH CIRCLE TD

<http://www.pers.ru/cgi-bin/play.cgi?game=20002206>

Игра считается продолжением Flash Element TD. Мы так же расставляем боевые и замедляющие башни, проводим их апгрейд или продаем. Но есть и одно важное отличие: количество монстров на карте не должно превышать вместимости поземелья (100 шт. на среднем уровне и 80 – на сложном).



DESKTOP TD 1.5

<http://www.handrawinggames.com/DesktopTD/Game.asp>

Коренное отличие этой стратегии – отсутствие коридора для монстров. Они не только беспорядочно перемещаются между башнями и повышают свой уровень прямо в игре, но и могут заходить на поле боя с нескольких сторон. Противовес этому – из башен можно выстроить неприступные редуты!



Популярные блог-хостинги марта:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 55 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(52 тыс. записей/день, -5 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(50 тыс. записей/день, -2 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(16 тыс. записей/день, +2 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(15 тыс. записей/день, -1 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Beon.ru	http://beon.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)

ния, Joost вполне работоспособен и показывает более 40 англоязычных каналов (фильмы, новости, спорт, музыка и т.д.).

Joost ложен к «железу» (минимум – Pentium 4 1 ГГц и 512 Мбайт ОЗУ), но, увы, не к «толщине» сетевого канала. 1 Гбайт трафика расходуется за 10 часов просмотра, и, если вы платите «помегабайтно», взвесьте свои возможности.

2 Фишеры клонировали сайт Adobe

Специалисты по компьютерной безопасности из Sans Institute (<http://isc.sans.org/diary.html?storyid=3024>) обнаружили еще одно подтверждение тому, что современному хакеру не нужно обладать особыми техническими познаниями в программировании – достаточно быть отчасти психологом и, конечно же, неплохим веб-дизайнером. После чего невнимательный пользователь самостоятельно загрузит троянскую программу или вирус на свой компьютер. Объектом атаки имитаторов стал Shockwave Player Download Cente, портал компании Adobe, предназначенный для загрузки последних версий Shockwave-плеера. Хакеры смогли создать его точную копию, полностью выдержанную в стиле оригинала, причем все ссылки с обманного ресурса вели на настоящий сайт Adobe. Все, кроме одной: вместо плеера загружался инсталлятор трояна.

С технической же точки зрения, такой метод атаки не представляет никакого интереса. Между тем разоблачить такой обман проще всего: достаточно внимательно взглянуть на адресную строку браузера. Адрес, указанный там, естественно, не имеет ничего общего с реальным URL'ом Shockwave-ресурса.

Геймера похитили, чтобы выманить у него самое святое...

К списку дурацких преступлений, связанных с компьютерами и Интернетом, можно, пожалуй, прибавить случай, который произошел в бразильском городе Сан-Паулу. Это было похищение одного из игроков пошаговой игры GunBound (<http://www.gunbound.com>), стратегия, напоминающая Worms 3D). Имя «стратега» не разглашается, и известно о нем только то, что он входит в «мировой топ» среди ее участников. «Звезде» назначили свидание с помощью социальной сети для латиноамериканцев Orkut (<http://www.orkut.com>). Как оказалось, это сделала подруга одного из похитителей, которая, разумеется, не пришла, прислав вместо себя бойфренда. Он, угрожая оружием, похитил геймера и вывел его в безлюдное место. Там похититель, приставив дуло к виску жертвы, потребовал от него пароль от аккаунта в GunBound. Вы будете удивлены, но преступники намеревались продать его за баснословную сумму в восемь тысяч долларов.

Дурацким это преступление делают не только похитители, но и сам похищенный. Проведя пять часов (!) под дулом пистолета, он так и не выдал заветный пароль...

Поняв тщетность своих усилий, похититель счел за лучшее отпустить жертву невредимой. Все это время дружки похитителя безуспешно ждали телефонного звонка и пароля, который, видимо, собирались продать сразу же, пока владелец, освободившись, не сменил его. То, что геймер в результате не пострадал, разбойникам не помогло: все четверо похитителей были задержаны бразильской полицией, сообщает портал «Веб-планета» (<http://www.webplanet.ru>). ☐

Бесплатная браузерная игра номера

«ВИРТОНОМИКА»

- ЖАНР:
- РАЗРАБОТЧИК:
- ОНЛАЙН:

ВЕРДИКТ
7.0

онлайн-экономическая TBS
«Манеймания.ру»
<http://www.virtonomika.ru>

На наш взгляд, «Виртономика» – это типичная многопользовательская онлайн-шаговая экономическая стратегия. И никак иначе, ведь ее участники заводят и прокачивают армии (открывают торговые сети и промышленные холдинги), занимаются дипломатией (ведут переговоры, вступают в геловые альянсы) и воюют (опережают конкурентов, борются с экономическими кризисами). Цель игры – стать самым сильным (читай – самым богатым).

По замыслу авторов проекта, ранее известного как MoneyMania, все куда серьезнее и романтичнее. «Виртономика» – это не только прекрасный экономический симулятор, но и среда для образования, саморазвития, общения, обретения полезных связей и контактов... А цель игры – успешное управление бизнесом в условиях, максимально приближенных к реальным». С последним утверждением согласиться непростое: предприятия создаются за пару щелчков мышки, а жители Парижа и Берлина покупают мобильники, сделанные... в России. К тому же насладиться «Виртономикой» сможет далеко не каждый геймер. Несмотря на изменившийся дизайн, это все та же MoneyMania: графика отсутствует (но для таких проектов она не очень и нужна), а чтобы успешно играть, потребуются познания в экономике и маркетинге. Впрочем, без упрощений при создании игры не обойтись, а без малого 60 тысяч игроков (часть из них, конечно же, клоны) сложность не пугает. Они уверены: «Виртономика» – настоящая находка для любителей качественных экономических стратегий. Согласимся, что, несмотря на условности, геймплей и в самом деле обеспечивает оптимальное игровое равновесие и реалистичность экономических процессов. В игру мы попадаем после несложной регистрации, все геймеры «живут» вместе, в мире, разделенном на реальные континенты, страны и города. Один реальный день равен неделе в «Виртономике». Центральный сервер один раз в сутки, в 3 часа ночи по Москве, пересчитывает ситуацию, поэтому постоянно находиться в игре не нужно. Достаточно раз в день зайти на сайт и отдать команды вашим компаниям. Игровой процесс «Виртономики» – производство и торговля «товарами народного потребления» (со строгим учетом спроса и предложения, а также влиянием бренда и рекламы). Помимо этого в «Виртономике» есть банки и коммерческая разработка новых технологий. Рассказывать о стратегиях нужды нет: на сайте представлена уйма информации для новичка, включая обучающий ролик и описание всех «нюнотов» и их возможностей. Вообще редко какая отечественная браузерная игрушка может похвастаться такой хорошей поддержкой и документацией. Кроме того, администрация регулярно проводит конкурсы и награждает лучших «бизнесменов» самыми реальными подарками (мобильными телефонами, экономической литературой, обучающими программами и т.д.).

При этом игра бесплатна, а новичку дается стартовый капитал в миллион долларов. Свой доход владельцы игры обеспечивают традиционным способом. За реальные деньги можно приобрести игровые очки – для пополнения счета или повышения квалификации «персонажа». Один реальный доллар – это одно очко или пять миллионов (!) виртуальных денег.

Сайты об ученом. С монтировкой...



Автор:
Сергей Штрепа
sergey_shtepa@list.ru

- 1 Фримен хмурится: надели отстрочки с Episode Two?
- 2 HalfLife2.net очень интересен, но, увы, еще не доработан...
- 3 Half-Life 2 Inside – пожалуй, лучший отечественный сайт о знаменитой игре
- 4 Planet Half-Life 2 – самый стильный в глобальной Сети.

Не расстающийся с любимой монтировкой исследователь Гордон Фримен сегодня известен всем и каждому. Игрок, который ни разу не слышал об этом человеке, либо не интересуется шутерами вообще, либо провел последние десять лет в подземном бункере, недавно выбрался на поверхность и лишь потому не успел войти в курс дел. Слишком категорично? Совсем нет, Half-Life – настоящая легенда и по популярности сравнима с такими хитами, как Doom и Quake. Нет ничего удивительного в том, что, выпустив Half-Life 2 и получив солидную прибыль, Valve принялась ковать «эпизоды». Фанаты, насколько не смущаясь цифрами на ценниках, смели с полок первое дополнение и жаждут получить второе как можно скорее. Казалось бы, финансовая выгода для разработчиков очевидна. Тем не менее выпускать раз в три месяца игры с пометкой «Episode такой-то» никто не собирается. Радует, что Valve не намерена терять репутацию в погоне за длинным долларом. Интересно, как такая политика отражается на количестве и, главное, качестве сайтов, посвященных Half-Life 2 и ее эпизодам.

Официальные ресурсы: вплоть до «самодельных»
Официальный сайт Half-Life 2 (<http://half-life2.com>) встречает нас броской цитатой «The best game ever made» («Лучшая из когда-либо созданных игр»), принадлежащей журналу PC Gamer, и прямыми ссылками на места,

где продаются Half-Life 2 и Half-Life 2: Episode One. Кстати, почему так хмурится Гордон Фримен на главной страничке? Неужто узнал, сколько копий игры скачано через Steam, а сколько – через файлообменные сети?

Впрочем, нас интересует отнюдь не пиратство и даже не покупка Half-Life 2, а информация о ней. Что же тут есть? Новостной блок, повествующий о выходе патчей-утилит-дополнений, краткое описание игры, трейлер, парочка скриншотов, концепт-артов и skin для Windows Media Player. Мягко говоря, негусто. Так же дела обстоят и в специальном разделе об Episode One (<http://ep1.half-life2.com>): там тоже почти ничего интересного нет.

Что же касается официального сайта Half-Life 2 на русском языке, то он, безусловно, есть, но... весьма специфический Half-Life Inside: «Официальный русский фансайт» (<http://www.hl-inside.ru>). Иными словами, это одобренный издателем Half-Life 2: Episode One на территории СНГ (компания «Бука») любительский ресурс! Согласитесь – редкий случай. Что же полезного найдет тут посетитель?

Новостной блок? Он просто замечательный: свежие заметки появляются почти каждый день и написаны по делу, разве что орфография местами хромает. Статьи интересные: есть и прохождение, и описание противников, и переводы интервью с разработчиками. Удивляет скуд-

Что скажет Wikipedia?

Популярность Half-Life легко доказать еще одним фактом: на Wikipedia игры именно этого сериала устоялись самых развернутых материалов – даже больших, чем в случае с Doom. Приятно отметить, что объем не расстрачен впустую: информация действительно интересная!

На странице о Half-Life 2 (http://ru.wikipedia.org/wiki/Half-life_2) можно узнать историю создания игры, сюжетную завязку первой части, описание каждой главы, уточнить мелкие сценарные подробности и отсылки к известным фильмам и литературным произведениям, ознакомиться со списком мелодий и так далее. Кстати, точно такую же информацию содержит и статья об оригинальной Half-Life (<http://ru.wikipedia.org/wiki/Half-Life>). Если вас по каким-то причинам не устраивают русскоязычные тексты, просмотрите материалы на английском (http://en.wikipedia.org/wiki/Half-life_2), хотя ничего особого в сравнении с нашим «родным» тут не обнаружилось.

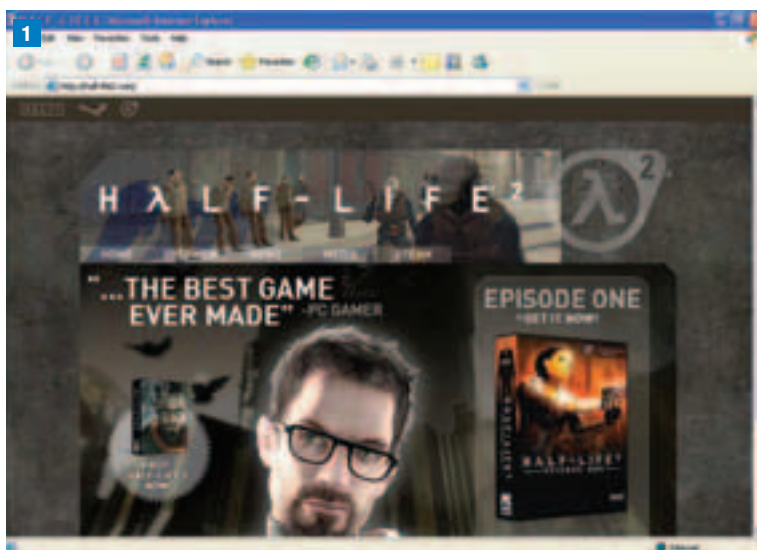
И последнее: о смысле названия. Желаящие могут прочесть интересную заметку о том, что такое «период полураспада» и по какой формуле его вычисляют (<http://en.wikipedia.org/wiki/Half-life>). Впрочем, все это нетрудно почерпнуть и из школьных учебников по физике для старших классов.

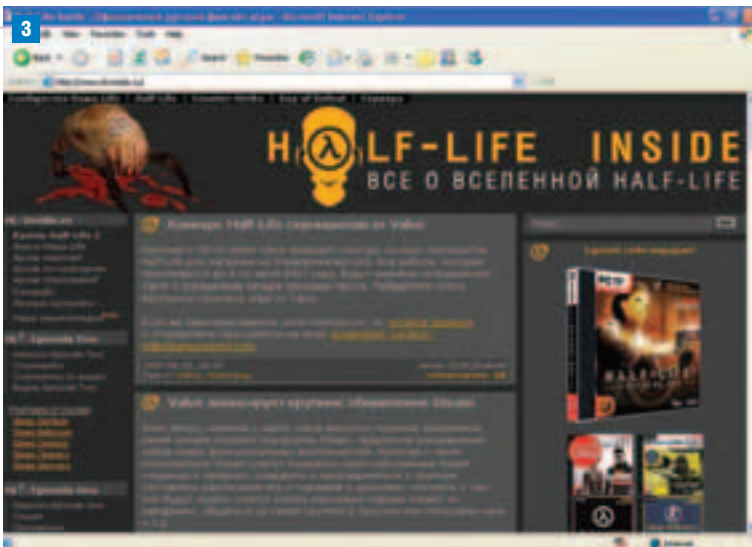
ность файлового архива: помимо стандартных скриншотов, видеороликов и обоев, можно обнаружить только... фан-арт. И это для такой игры! А как же модификации? За ними придется идти в другие места, например, на <http://www.hlfallout.net>.

Наконец на Half-Life Inside есть просто отменный форум (<http://bbs.hl-inside.ru>), независимо от времени суток тут постоянно «зависает» несколько десятков человек. Обсуждают что угодно: прохождение Half-Life, одиночные модификации, дополнения, вопросы по работе с игровым редактором и многое другое. Есть даже специальные разделы о тактике в дочерних Counter-Strike: Source и Day of Defeat: Source, созданных, понятно, на каком движке. В общем, хочется общаться – марш сюда!

Коммерческие и фанатские проекты

Один из лидеров неофициальной Half-Life – ее планета в галактической системе Gamespy (<http://planetahalf.life.gamespy.com>). Радовать сайт начинает с первых же секунд. В самом верху страницы даны адреса серверов, на которых можно поиграть по Сети в Counter-Strike: Source, Day of Defeat: Source и, конечно, Half-Life 2. Не пропустите! Новостной блок не слишком оперативный, зато в нем порой бывают такие заметки, которых нет больше нигде. Информация тут разная: самые правдоподобные слухи об игре, ссылки на свежие интервью с разработчиками, сообщения о релизах модов – согласитесь, это всегда нужно. В разделе статей чего только нет: помимо, опять-таки, многочис-





Короткой строкой

Как мы уже говорили, сериал Half-Life популярен настолько, что ему посвящен не один десяток качественных сайтов. Разумеется, не всем нашлось место в обзоре, но оставить за бортом вот эти проекты или даже просто странички мы не можем:

- <http://www.source-inside.ru> – новости и ресурсы
- <http://www.hlfallout.net> – новости и ресурсы
- <http://www.imdb.com/title/tt0374692> – мельчайшие подробности о HL2
- <http://games.moddb.com/61/half-life-2> – все-все файлы и моды
- http://developer.valvesoftware.com/wiki/Main_Page – сообщество разработчиков Source Engine

ленных интервью, есть описания оружия, «пасхалок», тактики и советы по прохождению. В общем, обязательно почитайте. Еще обратите внимание на комиксы и фанфики: среди них попадаются очень занятные экземпляры. Жизнь на форуме (<http://www.forumplanet.com/planethalflife>) бурлит. На момент написания статьи было зарегистрировано 64000 пользователей, которые в сумме оставили 540000 посланий. Огорчает одно: чтобы всегда «быть в курсе дела», чтению чужих высказываний нужно уделять немало времени. Впрочем, настоящему фанату это только в радость. Отличные впечатления оставил и популярный Halflife2.net (<http://www.halflife2.net>). Новости здесь появляются оперативно, хотя их наполнение чуть хуже, чем на планете Half-Life. В разделе статей много интересного. Например, путеводители по игре в Day of Defeat: Source и даже deathmatch-такти-

ки для Half-Life 2 (<http://www.halfife2.net/category/guides>). Хватает и других материалов: интервью с разработчиками (<http://www.halfife2.net/category/interviews>) и рецензий (<http://www.halfife2.net/category/reviews>). Есть даже подробное превью Half-Life 2: Episode Two (<http://www.halfife2.net/hl2/episode-two>). Огорчает лишь полное отсутствие файлов: раздел Media по неясным причинам пуст. Население форума Halfife2.net (<http://www.halfife2.net/forums>) заметно оживленнее, чем на планете Half-Life. Когда готовился этот обзор, количество зарегистрированных участников превысило 20000, что втрое меньше, чем у конкурента. А вот количество сообщений, страшно сказать, исчислялось уже двумя миллионами! Цифры прямо-таки ошеломляют, лишней раз давая понять, насколько почитаем в народе Гордон Фримен и посвященный его прохождению игровой сериал. **С**



С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ



game developer

ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ **РОССИЯ**

(game)land

> LOG ON: www.gamedeveloper.ru



УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Nikitak*@inbox.ru: Здравствуйте, Сергей! Где можно скачать вашу программу Govorilka для чтения текста вслух. Никита.

СИ: Программа не моя, ее автор – Антон Рязанов. Естественно, последние версии «Говорилки» вы найдете на его сайте: <http://www.vector-ski.com/vecs/index.htm>. Обратите там внимание на еще одну разработку Антона – ABM Subtitles Reader. Эта модифицированная «Говорилка» читает вслух субтитры синхронно с фильмами любых форматов (*.avi, DVD, VCD), что очень удобно. Там же на сайте есть ссылки на ресурсы, откуда можно загрузить файлы с русскими субтитрами ко многим фильмам.

IlyaTvorochov4@msn.com:** Привет СИ, я, наверное, единственный в России поклонник Drakan: Order of the Flame и потому решил установить себе Kali. И когда я пытаюсь ее включить, она требует ввести серийный номер! Скажите, пожалуйста, где его взять? Заранее спасибо. Илья.

СИ: Все очень просто, главное – быть внимательным. На сайте вам предложат приобрести за \$16-20 пожизненную лицензию на Kali, но на это мы не обращаем внимания. Как и другие 300 тысяч «бесплатных» пользователей сервиса, прокрутим страничку регистрации (<http://www.kali.net/register.asp>) до самого низа и воспользуемся неприметным пунктом 4: «For a free, limited-time trial subscription...» Смело вводите свой никнейм и адрес электронной почты, и через минуту-другую в вашем ящике заветные коды регистрации (их должно быть три: serial, s- и t-key). Они действуют без ограничения срока. Введите коды в нужные поля программы – и задача решена. Пара слов для тех, кто не знает, о чем шла речь. Kali (<http://www.kali.net>) – старейший match-making сервис Интернета. Это единственная служба первого поколения, которая до сих пор в строю(!), ее «коллеги» – Mplayer, Dwanjo, MS Gaming Zone – давно покинули этот мир. Если вы хотите поиграть в какую-то, мягко говоря, не слишком новую игру (Quake 4, Call of Duty 2, Doom, Unreal Tournament и еще 400 знакомых с детства названий), то в Kali вы наверняка найдете партнеров и даже сможете запустить собственный матч, как это делается в обычной локальной сети (LAN). И самое главное. Kali поможет вам отыскать российский сервер Drakan'a (по-моему, единственный в мире).

sergei b**@mail.ru:** Здравствуйте! Сейчас у меня AMD ATHLON-64 3000+/512Mb/256Mb RADEON X1600Pro. Как вы думаете, сильно ли повысится производительность в играх, если поставить «проц» X2 с двумя ядрами? Или не стоит так поступать? Может, посоветуете что-нибудь другое, чтобы игры шли быстрее? Заранее спасибо! Сергей.

СИ: Подобные вопросы приходят к нам достаточно часто. Иногда в письме даже не указав

на конфигурация компьютера, а просто спрашивают, какую, мол, карту или процессор купить для быстрой игры. Отвечаем: самую (-ый) новую (-ый) на сегодняшний день! В нашем же конкретном случае и с учетом того, что большинство игр пока не оптимизировано под двухъядерные процессоры, ставить, скажем, Athlon 64 X2 4600+ большого смысла, скорее всего, нет. Принципиальной разницы вы не заметите. А вот оперативной памяти стоило бы добавить и перевести ее в двухканальный режим (купите и поставьте еще одну планку памяти на 512 Мбайт того же типа, что уже стоит в системе). Видеокарту обязательно поменяйте, скажем, на Radeon X1650XT/X1950Pro или GeForce 7600GT/7900GS. Разница в скорости заметите точно! Теперь общий совет всем, кто собирается апгрейтить PC. Поскольку конфигураций компьютеров очень много, точно предсказать результат апгрейда или оценить совместимость одной «железки» с другой бывает непросто. Прежде чем выкидывать деньги, походите по специализированным «железным» форумам, пообщайтесь с посетителями. Вам наверняка дадут квалифицированный и к тому же проверенный «на собственной шкуре» совет. Вот несколько полезных адресов: теория – http://www.3dnews.ru/editorial/komputer_dlya_doma, форум – <http://forum.3dnews.ru>, теория – <http://www.ixbt.com/editorial/oldcomp-upgrade.shtml>, форум – <http://forum.ixbt.com>, техраздел на gameland.ru – http://forum.gameland.ru/forumid_350/ft.htm и другие.

Vitl@mail.ru:** Здравствуйте, уважаемый Сергей. У меня просто беда: скорость Интернета не превышает 42 бод. Подскажите, в какую Online-игру (или игры) я смогу поиграть? Заранее благодарен. Виталья aka Lee.

СИ: Вы наверняка ошиблись, скорость связи при работе даже с самым плохим аналоговым модемом составляет тысячу бод (Кбод). Так что ваш канал доступа в Интернет – это, скорее всего, 42 Кбод (Кбит/с). Увы, сегодня это неприлично мало. Хотя большинство онлайн-игр (просто для примера – World of Warcraft, Lineage 2, Command & Conquer: Generals) формально соглашается на 33.6 Кбит/с, но играть на такой скорости очень неудобно. Вас замучают лаги (задержки сигнала) и частые проигрыши из-за отставания от «быстрых» геймеров с широкополосным соединением (выделенная линия, ADSL, домовая LAN и т. п.). Рекомендуем поменять вид связи и/или провайдера, а пока – играть в многочисленные и очень увлекательные онлайн-браузерные и флэш-игры, описания которых вы всегда найдете в этой рубрике.

Nonto*@yandex.ru:** Добрый день! У меня вопрос: есть ли какой-нибудь конвертер файлов для виртуальных дисков? Ну, например, из файла Virtual CD в файл для VirtualDrive? А то у меня много и тех, и тех, а ставить вто-

рой эмулятор не хочу – только систему собирать! Заранее благодарю, с меня чекушка! NoNTower.

СИ: Чекушка принимается, но есть одна звездочка: вы не указали версии используемых программ, а это очень важно. Ранние релизы Virtual CD (<http://www.virtualcd-online.com>) использовали собственный формат при создании виртуальных дисков, а начиная с 6-ой версии, утилита напрямую поддерживает все, ISO-совместимые образы дисков, созданные любыми программами (Nero и др.). Так что с ней, если у вас версия старше шестой – трудностей быть не должно. А вот VirtualDrive (<http://www.farstone.com>) при создании копий CD/DVD-ROM, продолжает использовать формат, схожий с VCD. К счастью, программа оснащена конвертером, и с его помощью вы можете превратить VCD в ISO и наоборот – ISO в VCD. 1. В VirtualDrive Manager выберите пункт ISO Conversion. 2. Щелкните по кнопке Browse для выбора файла для конвертирования (ISO или VCD). 3. Выберите нужный ISO-файл, затем нажмите кнопку Open. 4. Нажмите Convert, чтобы начать преобразование файлов. К сожалению, VirtualDrive может преобразовывать далеко не все виды файлов. Выходом станет универсальный конвертер образов: ISO Commander (http://www.isocommander.com/index_rus.html), UltraISO (<http://www.ezbsystems.com/ultraiso/index.html>) или всемогущий Alcohol 120% (<http://www.alcoholsoft.com>). Немного устаревшую, но обширную коллекцию реферированных ссылок на разнобразные программы и утилиты для работы с CD/DVD дисками вы найдете на http://www.diwaxx.ru/soft/multimedia_cd-cdrw-dwd.php.

pilat8@mail.ru:** Здорово, это снова Pilat! Помните меня, наверное? Так вот, я сегодня набрал в Яндекске что-то типа такого вопроса: «Выиграть Sony PlayStation». Потом появилось очень много ссылок на халаяу (как получить бесплатно компьютер, игровую консоль и так далее). Скажите мне, пожалуйста, а можно ли у нас в Интернете выиграть PS2 или 3? И если можно, то на каком адресе? С уважением, Pilat.

СИ: Последний раз о «сетевой халаяе» мы упоминали год назад («Страна Игр», 24 (225)). Если вы помните, тогда мы даже заставляли автора, пишущего обзор, тратить личные деньги и время в тщетной попытке получить что-то бесплатное из Интернета или заработать, участвуя в сетевой пирамиде. Увы, кроме недорогих безделушек, ничего полезного получить не удалось. Если хотите добыть в Сети что-то весомое, хотя бы ту же приставку, участвуйте в конкурсах, проводимых сетевыми/бумажными СМИ или крупными магазинами/производителями на их сайтах. Шанс и тут-то не слишком велик, но зато реален. ☺

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru

СМОТРИ ПО БУДНЯМ

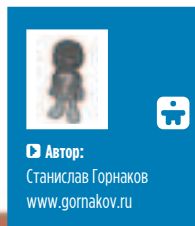
С 3 СЕНТЯБРЯ В 21:00

НОВЫЙ 4 СЕЗОН



ПЕРВЫЙ СЕРИАЛ ПРО НОЧНУЮ ЖИЗНЬ
**ВАСИЛИСА,
ШОУ-БИЗНЕС
И ЛЮБОВНЫЙ МНОГОУГОЛЬНИК...**





Автор:
Станислав Горнаков
www.gornakov.ru



ШЕСТАЯ ЧАСТЬ

Игра для Xbox 360 своими руками

Сегодня мы продолжим работать над игрой и рассмотрим механизм расчета столкновений между объектами. В любой игре, чтобы узнать, столкнулись или пересеклись объекты, нужно написать исходный код, который создает своего рода детектор столкновений. Если такой детектор срабатывает, значит, объекты столкнулись. Сама же обработка возникшей ситуации может быть разной. В одних случаях вам придется уничтожать объекты, в других необходимо будет оттолкнуться от этого объекта, в третьих – захватить или взять его и так далее. Все зависит исключительно от задач, которые вы должны решать в каждом случае. В нашей игре метеориты летят сверху вниз или навстречу космическому кораблю. Поэтому нам нужно реализовать механизм, который определит, коснулся ли один из метеоритов корабля или нет. Если космический корабль столкнулся с метеоритом, то сила защитного поля корабля должна быть

уменьшена на определенное значение – подробнее об этом мы поговорим во второй части публикации. В свою очередь столкнувшийся с кораблем метеорит мы установим на новую позицию, за верхней кромкой экрана, и будем перемещать его опять вниз, заклинив тем самым движение метеорита в пространстве. Что касается взрывов метеоритов, которые должны возникать после касания с кораблем, то пока что мы не будем ими заниматься. Этот код значительно сложнее всего изучаемого материала, но если вы хотите добавить в игру взрыв и не знаете, как это сделать, то я вам советую посетить сайт клуба разработчиков игр XNA Creators Club и найти там пример под названием ParticleSample. В этом примере показано, как можно сделать хороший и добротный взрыв с использованием системы частиц. Ну а мы переходим к работе над игрой и начнем изучать материал с небольшой теоретической части, посвященной основам создания детектора столкновений.

Структура BoundingBox

Детектором столкновений в XNA Game Studio Express служит системная структура BoundingBox. Дословный перевод названия на русский означает «ограничивающий прямоугольник». Определение столкновений между объектами с его помощью состоит вот в чем. В исходном коде игры создается структурная переменная структуры BoundingBox, которая описывает невидимый глазу прямоугольник. Размер прямоугольника вы задаете сами с помощью элементов структуры BoundingBox. Далее вы «надеваете» этот самый ограничивающий прямоугольник на определенный спрайт, максимально подгоняя размер прямоугольника под размер спрайта. То есть размер ограничивающего прямоугольника должен соответствовать размеру одного фрейма изображения, например метеорита. Такую несложную операцию нужно проделать с каждым спрайтом, участвующим в столкновении. Если в игре происходит пересечение этих прямоугольников, значит,

объекты столкнулись и это влечет определенные события. Если пересечение прямоугольников не произошло, то значит, столкновения объектов не было и ничего делать не нужно. Чтобы разобраться в создании ограничивающих прямоугольников, давайте попробуем на абстрактном примере сформировать переменную структуры BoundingBox и определить размер ограничивающего прямоугольника.

```
// Создаем структурную переменную
public BoundingBox bb;
// Задаем размер прямоугольника
bb.Min = new Vector3(10, 30, 0);
bb.Max = new Vector3(120, 130, 0);
```

В этом блоке кода структурные переменные Min и Max определяют две точки в пространстве, на основе которых происходит построение ограничивающего прямоугольника. Точка Min задает левый верхний угол ограничивающего прямоугольника, что соответствует левому верхнему углу изображения. В свою очередь, точка Max определяет правый нижний угол прямоугольника, что соответствует правому нижнему углу изображения. Третий параметр структуры, Vector3, в двухмерных вычислениях всегда задается нулевым значением. На основе этих данных происходит построение прямоугольника в пространстве. Если этот прямоугольник подогнать к размеру спрайта, мы получаем тот самый ограничивающий прямоугольник, представленный структурой BoundingBox (рис. 1). При этом чем плотнее вы «наденете» ограничивающий прямоугольник на спрайт, тем точнее будет обрабатываться столкновение между объектами. Дополнительно можно искусственно уменьшать или увеличивать ограничивающий прямоугольник, чтобы соответственно уменьшить или увеличить зону столкновения объектов.

Добавляем в код обработку столкновений

Переходим непосредственно к работе над новым проектом под названием Collision. Исходный код этого примера вы можете найти на DVD диске в разделе «Игра для Xbox 360 своими руками». Откройте проект Collision и перейдите к изучению программного кода класса Game1. По сравнению с предыдущим примером в области глобальных переменных добавились две новые записи.

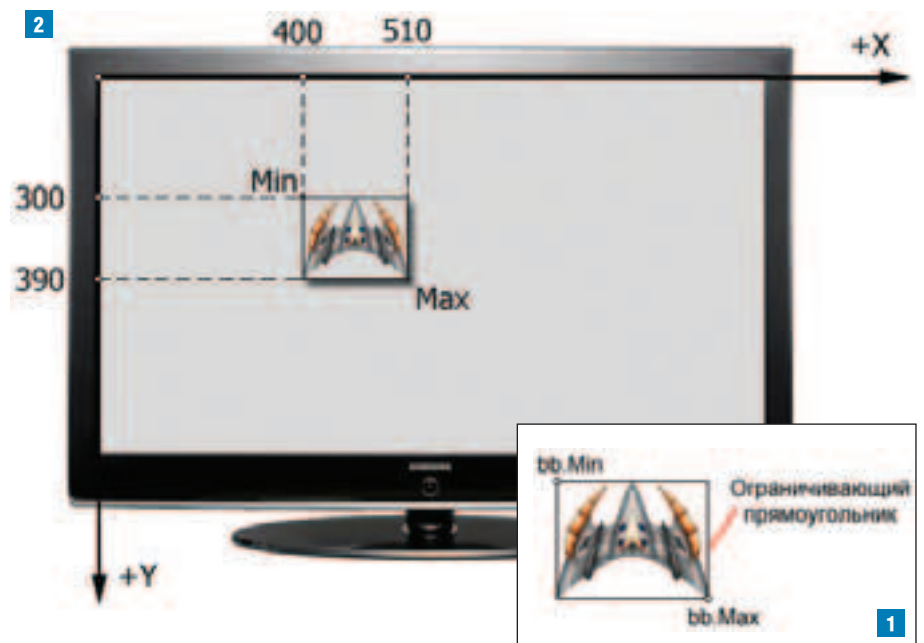
```
public BoundingBox bbShip;
public BoundingBox[] bbMeteorite = new BoundingBox[10];
```

В первой строке создается переменная bbShip структуры BoundingBox, которая очерчивает ограничивающий прямоугольник вокруг космического корабля. Во второй строке приведенного блока исходного кода происходит создание массива переменных bbMeteorite количеством десять штук. Все эти ограничивающие прямоугольники в дальнейшем «надеваются» на десять имеющихся в игре метеоритов. После того как все необходимые переменные структуры BoundingBox были созданы, зададим размеры прямоугольников для каждого отдельно взятого объекта нашей игры. То есть нужно наложить один конкретный ограничивающий прямоугольник на один конкретный спрайт, четко подогнав его под размер самого спрайта. Также необходимо реализовать неотступное следование ограничивающего прямоугольника за спрайтом. Для всех перечисленных действий в исходном коде класса Game1 мы создадим отдельный метод с названием Collisions(). Вызов этого метода производится в игровом цикле, а значит, мы будем на каждой итерации игрового цикла иметь свежие данные. Весь исходный код метода Collisions() громоздкий и в одну журнальную колонку не уместится, поэтому мы разобьем его на блоки. В первом блоке кода происходит подгонка ограничивающего прямоугольника к космическому кораблю.

```
// «надеваем» ограничивающий
прямоугольник на космический
корабль
bbShip.Min = new Vector3(ship.
spritePosition.X, ship.
spritePosition.Y, 0);
bbShip.Max = new Vector3(ship.
spritePosition.X + ship.
spriteTexture.Width, ship.
spritePosition.Y, 0);
```

В качестве точек построения прямоугольника (Min и Max) выступает расчет координат местонахождения корабля в пространстве (рис. 2). Это дает нам возможность постоянного перемещения ограничивающего прямоугольника в унисон с космическим кораблем. Вторая часть метода Collisions() основана на создании ограничивающих прямоугольников для метеоритов, которое происходит так же, как и с космическим кораблем, но уже применительно к каждому элементу массива данных.

```
// «надеваем» ограничивающие
прямоугольники на все
метеориты
for (int i = 0; bbMeteorite.Length
> i; i++)
```



```
{
bbMeteorite[i].Min = new
Vector3(meteorite[i].
spritePosition.X, meteorite[i].
spritePosition.Y, 0);
bbMeteorite[i].Max =
new Vector3(meteorite[i].
spritePosition.X + meteorite[i].
spriteTexture.Width / 5,
meteorite[i].spritePosition.Y +
meteorite[i].spriteTexture.Height,
0);
}
```

Третья часть метода Collisions() позволяет создать тот самый механизм определения пересечений между ограничивающими прямоугольниками. Для этих целей в коде используется библиотечный метод Intersects() структуры BoundingBox. Этот метод как раз и определяет пересечение между собой прямоугольников.

```
// обрабатываем столкновения
метеоритов с кораблем
for (int i = 0; bbMeteorite.Length
> i; i++)
{
if (bbShip.Intersects(bbMeteorite[i]))
{
meteorite[i].spritePosition =
new Vector2(rand.Next(10,
screenWidth - 100), -500);}
}
```

Именно в этом блоке кода следует задавать все события, которые должны происходить с объектами при столкновении. Если оно произошло, нужно просто убрать метеорит с экрана и поставить его на новую игровую позицию в верхней части экрана. Если же пересечение ограничивающих прямоугольни-

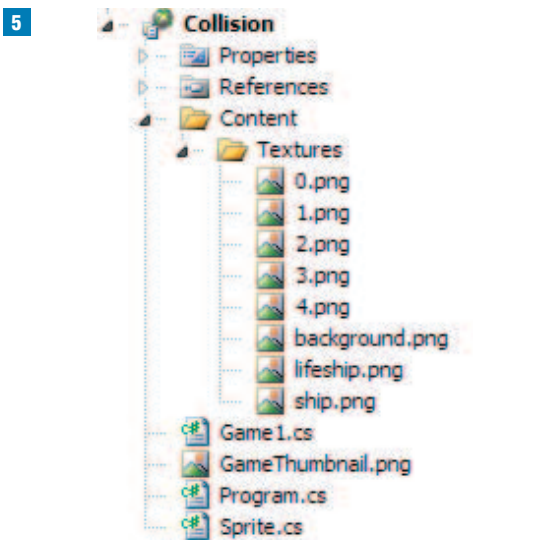
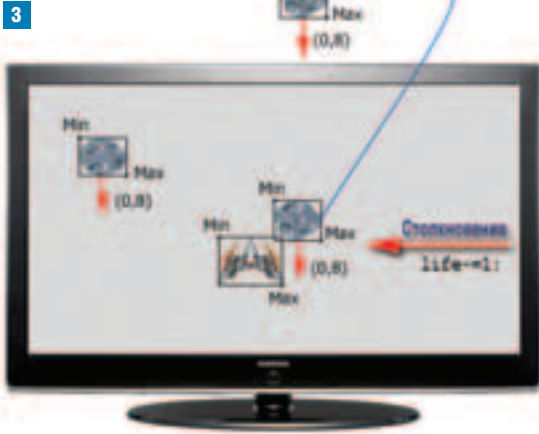
ков не происходит, то метеорит уходит за пределы экрана и затем опять устанавливается на новую игровую позицию. Также в следующем номере журнала «СИ» мы добавим звуковой сигнал (эффект взрыва), что придаст игре больше правдоподобия. А теперь нам предстоит смастерить счетчик жизней космического корабля, или, точнее, счетчик мощности защитного поля корабля, чем мы сейчас и займемся.

Считаем жизни корабля

Мы выделяем кораблю всего три жизни. Каждое столкновение с метеоритом будет уменьшать общее количество жизней корабля на единицу. Подсчет утраты жизней строится на основе простого целочисленного счетчика. Алгоритм действий по уменьшению жизней корабля в этом случае очень прост. Изначально мы создаем дополнительную переменную и задаем ее значение равное трем. Затем при каждом столкновении корабля и метеорита значение этой переменной уменьшается на единицу. Как только у корабля не остается жизней, игра или этот небольшой уровень считается проигранным. Пока что мы только добавим в игру сам счетчик, а уже в последней, восьмой публикации реализуем предложенный механизм, поскольку тогда мы как раз и будем изучать смену игровых состояний и добавление в игру меню. Итак, добавим в исходный код класса Game1 в область глобальных переменных новую переменную life, а в методе Initialize() зададим ее значение равное трем.

Каждое столкновение с метеоритом будет уменьшать общее количество жизней корабля на единицу.





```
private int life;
...
life = 3;
```

Теперь необходимо следить за столкновениями метеоритов и корабля и по мере необходимости уменьшать значение переменной life. Для этих целей в коде программы имеется метод Collisions(), в котором нам нужно добавить всего одну строку кода.

```
// обрабатываем столкновения метеоритов с кораблем
for (int i = 0; bbMeteorite.Length > i; i++)
{
    if (bbShip.Intersects(bbMeteorite[i]))
    {
        meteorite[i].spritePosition =
            new Vector2(rand.Next(10,
            screenWidth - 100), -500);
        life -- 1;
    }
}
```

Все, теперь при каждом столкновении космического корабля и метеорита значение переменной life будет уменьшаться на единицу, а сам метеорит отправится на новую позицию (рис. 3). Но сейчас наш счетчик скрыт, и простой пользователь его не увидит, а точнее, он не увидит, сколько жизней осталось у корабля. Об этом стоит позаботиться и добавить в игру графический счетчик, который покажет подсчет оставшейся жизненной энергии корабля.

Графический счетчик жизней

Графическое представление счетчика жизней в играх можно делать различными способами, здесь все зависит от общего игрового дизайна. В нашей игре счетчик жизней представлен уменьшенным изображением космического корабля и будет выводиться на экран в левом верхнем углу (рис. 4). Поскольку мы отводим кораблю три жизни, у нас будет три маленьких изображения корабля. Механизм работы предложенного графического счетчика очень прост. Как только корабль сталкивается с метеоритом, переменная life уменьшается на единицу, и с экрана убирается один из кораблей. Каждое последующее столкновение корабля и метеорита убирает с экрана оставшиеся корабли. То есть переменная life напрямую связана с механизмом отображения счетчика жизней. Теперь поговорим о том, как сделать такой счетчик. В исходном коде класса Game1 в области глобальных переменных нужно объявить три новых объекта для каждого из трех графических изображений корабля в уменьшенном варианте.

```
Sprite[] lifeShip = new Sprite[3];
```

Как видно из этого блока, мы используем класс Sprite и массив данных, как и в случае с метеоритами. После данного объявления необходимо явно создать эти объекты в программном коде.

```
for (int i = 0; lifeShip.Length > i; i++)
{
    lifeShip[i] = new Sprite();
}
```

После того как объекты созданы, необходимо добавить в игру графическое изображение счетчика. Сделать это нужно так. В панели Solution Explorer щелкните правой кнопкой мыши на названии папки Textures и в контекстном меню выберите команды Add и далее Existing Item. Откроется диалоговое окно Add Existing Item. В этом окне в списке Files of Types необходимо выбрать тип Content Pipeline. Затем найдите на своем жестком диске графическое изображение корабля, выделите его курсором и нажмите кнопку Add. После этого в текущем проекте в папке Textures у вас появится новое графическое изображение (рис. 5). Теперь можно переходить к коду загрузки изображений в игру. Как вы помните по прошлым статьям, для этих целей существует метод LoadGraphicsContent().

```
// загружаем в игру изображение жизней корабля
for (int i = 0; lifeShip.Length > i; i++)
{
    lifeShip[i].Load(content,
    "Content\\Textures\\lifeship");
}
```

Загрузив в игру графику, перейдем к методу Initialize() и установим все корабли на свои игровые позиции. В данном случае игровые позиции для трех кораблей – это левый верхний угол экрана (рис. 6).

```
// установка жизней на экране
lifeShip[0].spritePosition = new
Vector2(70, 50);
lifeShip[1].spritePosition = new
Vector2(70 + 80, 50);
lifeShip[2].spritePosition = new
Vector2(70 + 160, 50);
```

Но нельзя забывать одно обстоятельство. Работая с текстом или графическими изображениями, рисуемыми вблизи краев экрана, нужно обязательно учитывать возможность искажения данных. Дело в том, что телевизор, по сравнению с монитором, в своих крайних

точках по углам и краям может заметно исказить графику. В связи с этим, рисуя статическую игровую графику на экране телевизора (текст, счетчики, очки.), необходимо обязательно отступать несколько пикселей от краев экрана, чтобы избежать видимых искажений. Это некоторое количество пикселей обычно составляет около 10–20% от ширины или высоты экрана (рис. 7). Теперь, когда выбрано место для вывода счетчика на экран, нам осталось только нарисовать все корабли на экране. Для этого переходим к методу Draw().

```
if (life == 3)
{
    lifeShip[0].
    DrawSprite(spriteBatch);
    lifeShip[1].
    DrawSprite(spriteBatch);
    lifeShip[2].
    DrawSprite(spriteBatch);
}
else if (life == 2)
{
    lifeShip[0].
    DrawSprite(spriteBatch);
    lifeShip[1].
    DrawSprite(spriteBatch);
}
else if (life == 1)
{
    lifeShip[0].
    DrawSprite(spriteBatch);
}
```

Вся приведенная конструкция кода в переводе на русский язык означает вот что. Если переменная life равна трем, то на экране рисуются три корабля. Если же переменная life уменьшилась на единицу и стала равна двум, то на экране рисуются только два корабля. А если переменная life уменьшилась еще на единицу, то на экране одновременно будет отображен только один корабль. Соответственно, когда у корабля не останется жизней, то есть переменная life будет равна нулю, ни один корабль на экране не рисуется. Этот простой и достаточно интересный механизм счетчика позволит вам без особых усилий создать видимый для игрока графический подсчет оставшихся жизней. Откомпилируйте рассмотренный проект и передайте его на приставку Xbox 360. Поэкспериментируйте со столкновениями и наблюдайте за реализацией графического счетчика. На сегодня все. В следующем номере журнала мы добавим в игру звуковые эффекты, а затем нас ждет еще одна встреча, где мы закончим работать над созданием игры и подведем итоги. **СЛ**

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй
просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО**
НЕ БЫВАЕТ



Command &
Conquer: the First
Decade (US)

1890 p.



Lineage II: The Epic
Collection (US)

1620 p.



World of Warcraft
60 Day Pre-Paid
Card (UK Version)

1350 p.

- * Быстрый и удобный поиск по сайту
- * Профессиональные консультации продавцов
- * Доставка в день заказа

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



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

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ПЛОСКИЙ ГРЫЗУН

Совсем недавно компанией Newton Preperhials была представлена обновленная версия компьютерной мышки MoGo Mouse X54, которую анонсировали на всемирной компьютерной выставке CES 2007. Новый вариант приобрел суффикс Pro. Обе модели могут служить и как обычная мышка, и как инструмент для проведения презентаций. Манипулятор MoGo Mouse X54 Pro подключается к разъему ExpressCard/54 и может работать с использованием интерфейса Bluetooth 2.0. Благодаря инновационному дизайну, данная мышка очень эргономична. Только с помощью одного нажатия пользователь может перейти в режим инструмента ведения презентаций с лазерной указкой. Само устройство хранится непосредственно в ноутбуке и там же подзаряжается. Производитель обещает высокую точность позиционирования. Если говорить о технических характеристиках, то мышь MoGo Mouse X54 Pro работает при разрешении 800 точек на дюйм. Радиус действия определен 10 м. Сама мышка очень легкая: вес устройства не более 14 г. В продаже она должна появиться в августе-сентябре этого года. Цена не сообщается.



ЗНАКОМЫЙ ПРОФИЛЬ

В июле этого года компания Leadtek начала официальную продажу новой видеокарты среднего класса. Основной особенностью Leadtek WinFast PX8500 GT TDH Low Profile является оригинальный дизайн, благодаря которому ее можно использовать как в обычных, так и в низкопрофильных системах. Производитель ориентирует данный продукт на обладателей сравнительно недорогих развлекательных систем с поддержкой форматов 1080p Blu-ray и HD DVD в разрешении до 2560x1600. Плата основана на графическом ядре NVIDIA 8500 GT и укомплектована 256 Мбайт памяти стандарта GDDR2 с использованием шины 128 бит. Плата так же, как и полноформатный вариант, поддерживает API DirectX от Microsoft десятой версии. Новая WinFast PX8500 GT TDH устраняет ограничения, свойственные массовым решениям, и полноценно воспроизводит видео 1080p Blu-ray и HD в самых компактных решениях. Встроенный кодек HDTV и интерфейс Dual-Link DVI дополняют впечатляющий набор функций Leadtek WinFast PX8500 GT TDH Low Profile. Она действительно способна выводить сигнал в разрешении до 1080p и работать с 30-дюймовой ЖК-панелью.

БОЛЬШОЙ БУМ

На днях был представлен еще один манипулятор, но уже четко игровой направленности. Мы писали о предстоящем анонсе Razer Boomslang CE, поскольку эта мышь должна будет обладать рядом интересных нововведений. И вот Razer официально выпускает данный продукт в продажу. Производитель уточняет, что Razer Boomslang CE унаследовала все особенности оригинального изделия 1999 года. Модель с приставкой CE – это существенно доработанная модификация. Новинка снабжена инфракрасным сенсором Razer Precision 3G с рабочим разрешением 1800 точек на дюйм. Частота опроса эквивалентна 1 кГц, что соответствует времени отклика 1 мс. Такой порог стал доступен благодаря технологии Ultrarolling. Мышь оснащена собственной памятью в объеме 32 Кбайт с шириной шины 16 бит. Пользоваться манипулятором смогут и левши, и правши, подстройка чувствительности осуществляется в ходе работы благодаря технологии On-The-Fly Sensivity. Сама мышь цвета «под титан» и с зеленой подсветкой.



СОБСТВЕННОЕ ВИДЕНИЕ

Когда вы находитесь в пути, всегда приятно развлечь себя просмотром киноновинки или просто послушать радио. Многофункциональный MP4-проигрыватель от компании NEXX способен проигрывать все наиболее популярные форматы видеодатчиков, включая AVI, а также пользователь может просматривать фотографии на 2-дюймовом экране и читать файлы в формате TXT. Ключевыми достоинствами нового плеера Nexx NF-920 можно считать удобную навигацию и непревзойденное качество воспроизведения. Цена проигрывателя с объемом памяти 4 Гбайт равна \$145. В продаже имеются и более дешевые модели, но с меньшим объемом памяти.

МОНОЛИТ

Выбирая корпус, можно практически полностью довериться вкусу, ведь в большинстве своем модели отличаются лишь внешним видом. Понимая это, компания Silverstone предлагает не только качественные, но и красивые корпуса. Для любителей функциональности и строгости во всем разработана линейка Temjin. Модель Silverstone SST-TJ09 выпускается в двух модификациях: стандартной и с прозрачным боковым окном. Стоит учесть, что при изготовлении устройства используется алюминиевый сплав. Толщина стенок составляет 5 мм спереди, а боковые пластины имеют толщину около 2 мм. В целом, этот корпус достаточно массивен: сборка также произведена на алюминиевом каркасе. Отметим, что блок питания перенесен в нижнюю часть. При желании здесь можно организовать целый сервер: в распоряжение пользователя предоставляются четыре слота для носителей 5.25" и шесть разъемов для установки устройств формата 3.25". Облегчают установку и сборку комплектующих рамка для крепления винчестеров и выносной конструкт для монтажа самой платформы. При своих немаленьких габаритах корпус весит всего 11 кг. Приобрести Silverstone SST-TJ09 можно по цене \$260.



КРЫЛАТЫЙ ОХЛАДИТЕЛЬ

В охлаждении нуждаются не только процессор и графический чип, но и схемы оперативной памяти. В последнее время производители наперебой стали предлагать различные решения как с использованием тепловых трубок, так и с обдувом персональных вентиляторов. В данном случае можно использовать хоть жидкостную систему – главное, чтобы эффект был максимальным, а цена минимальной. Компания Scythe, японский производитель кулеров, решила пойти своим путем. Фактически, при разработке охладителей Scythe Kama Wing инженеры просто удлиннили теплораспределители. Кулер может быть использован с планками любых форматов. Радиаторы имеют высоту 39 мм, длину 125 мм, а толщина кулера вместе с модулем в сборе равна 10 мм. Крылья радиаторов можно повернуть в любую удобную сторону. Термопрокладки поставляются вместе с самим устройством. Охладитель Scythe Kama Wing работает в пассивном режиме и, по идее, должен обдуваться потоками воздуха, исходящими от процессорного кулера. За набор для двух планок памяти пользователю придется отдать всего лишь \$20.

ТЕЛЕСТЕНКА

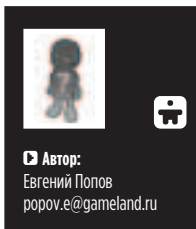
У многих пользователей при покупке игровой консоли возникает зачастую задача выбора высококлассного телевизора. Достаточно сложно наслаждаться последними разработками мира игровой индустрии на кухонном телевизоре с лучевой трубкой и диагональю 10 дюймов?. Сегодня рынок ЖК-панелей растет, и они становятся доступны обычному пользователю. Компания LG выпустила новую линейку относительно недорогих телевизоров, отвечающих современным требованиям. Модели из линейки LG LC5 обладают высоким уровнем контрастности при соотношении 5000:1, что дает более богатое и четкое изображение. Время отклика составляет 5 мс – это неплохой параметр в заданном ценовом диапазоне. Угол обзора равен 178 градусам – наслаждаться игрой можно и в большой компании. С помощью технологии Simple Link легко управлять совместимыми устройствами, например, DVD-проигрывателями и системами домашнего кинотеатра, подключенными к любому из портов телевизора LC5, включая два порта HDMI. Запатентованная разработка LG, система Dimple Speaker, создает удивительно богатый и четкий звук колонок, идеально сочетающийся с дизайном телевизора. Цена телевизора с диагональю 20 дюймов – \$1200.



А ВОТ И МЛАДШЕНЬКИЙ

Долгое время на рынке преобладали решения только топового уровня из восьмой серии графических плат от NVIDIA. Однако совсем недавно ассортимент расширился, и появилась возможность выбрать как middle-end видеокарты, так и полностью бюджетные решения. Компания MSI также представила некоторые модели, среди которых очень выгодно выделяется видеокарта MSI NX8400GS. Всего было представлено две модификации данного графического адаптера, которые отличались системой охлаждения. Пользователь может приобрести как абсолютно бесшумный вариант (карта не оснащена вентилятором), так и стандартное решение. Характеристики соответствуют эталону от NVIDIA. Графический процессор работает на 450 МГц, а 256 Мбайт памяти функционируют на частоте 800 МГц. Ширина шины памяти эквивалентна 64 бит. Карта снабжена поддержкой технологий PureVideo HD, а также MSI Exclusive Vivid Video, которая позволяет произвести оптимизацию производительности решения одним нажатием клавиши. Стоит отметить, что MSI NX8400GS способна работать и с HDMI через разъем DVI. Цена такой платы – \$60.





Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ПИТАЕМСЯ ПРАВИЛЬНО

ТЕСТИРОВАНИЕ БЛОКОВ ПИТАНИЯ ОТ 550 Вт ДО 600 Вт

ВЫБРАТЬ ВИДЕОКАРТУ НЕ СОСТАВЛЯЕТ ОСОБОГО ТРУДА, КАК И ПРОТЕСТИРОВАТЬ. БОЛЬШЕ КАДРОВ В СЕКУНДУ – ЛУЧШЕ РЕЗУЛЬТАТ. НО ПО КАКИМ КРИТЕРИЯМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ ОЦЕНИВАТЬ БЛОКИ ПИТАНИЯ? СОВЕРШЕННО НЕОБЯЗАТЕЛЬНО ВЫСОКАЯ МОЩНОСТЬ БУДЕТ ГАРАНТОМ СТАБИЛЬНОЙ И ВЫСОКОЭФФЕКТИВНОЙ РАБОТЫ. МАЛО ТОГО, АКТИВНОЙ СИСТЕМЕ ОХЛАЖДЕНИЯ СВОЙСТВЕННО ШУМЕТЬ, А УРОВЕНЬ ШУМА НЕ ОПРЕДЕЛИШЬ ТОЛЬКО ПО ВНЕШНЕМУ ВИДУ. ДЛЯ МНОГИХ ДО СИХ ПОР ИСТОЧНИК ПИТАНИЯ ОСТАЕТСЯ ЛИШЬ КОРОБКОЙ С ПРОВОДАМИ, КОТОРОМУ УДЕЛЯЮТ МАЛО ВНИМАНИЯ. ОДНАКО СГОРЕВШИЙ БП МОЖЕТ УНЕСТИ НА ТОТ СВЕТ НЕКОТОРЫЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ, ТАК ЧТО НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ ЭТОТ КОМПОНЕНТ СИСТЕМЫ. НАША ЗАДАЧА – ПОМОЧЬ С ВЫБОРОМ И ПРОТЕСТИРОВАТЬ НЕКОТОРЫЕ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫЕ МОДЕЛИ.

Название	Hiper HPU-4M580-PU	Zalman ZM600-HP	FSP Group FSP550-80GLN	FSP Group Epsilon 600	Floston LXPW560W	Chieftec GPS-550AB A	Chieftec GPS-560AB A
Заявленная мощность:	580 Вт	600 Вт	550 Вт	550	560 Вт	560 Вт	560 Вт
Количество разъемов Molex:	10	7	5 Вт	6	6	6	6
Количество разъемов SATA:	4	6	4	6	6	4	4
Количество разъемов PCI-E:	2	2	1	2	2	1	2
Количество разъемов FDD:	2	2	1	2	2	1	1
Вентилятор:	120-мм	120-мм	120-мм	120-мм	2 x 80-мм	120-мм	120-мм
Цвет корпуса:	Черный	Черный	Серый	Синий	Черный	Серый	Черный

Тестовый стенд

Процессор: 2200 МГц, AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939)
Память: 2 x 512 Мб, Corsair Value Select DDR-400
Системная плата: Albatron K8SLI
Видео: ASUS EA1900XTX
Винчестер: 80 Гб, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания: 450 Вт, Floston
Нагрузочный LPT-блок: Formoza PowerCheck 2.0

Что мы тестировали

Chieftec GPS-550AB A
Chieftec GPS-560AB-A
Floston LXPW560W
Zalman ZM600-HP
Hiper HPU-4M580-PU
FSP Group Epsilon 600
FSP Group FSP550-80GLN

FSP GROUP EPSILON 600

Еще один блок питания от компании FSP Group собран в корпусе синего цвета и представляет собой классическую модель данной марки. Интересной особенностью данного устройства является наличие двухконтактного модуля, который можно подключить к одному из коннекторов PCI-E. Таким образом получится восьмиконтактный разъем, который подключается, например, к картам последнего поколения от ATI. Вентилятор блока питания снабжен синей диодной подсветкой. Так что помимо высокой эффективности пользователь получает и эстетический бонус. В блоке питания FSP Epsilon 600 установлен вентилятор Protechnic Electric MGA12012HS. Максимальная частота вращения лопастей этого вентилятора составляет 2500 об/мин. Все провода заключены в сетчатые оплетки черного цвета – выделяются синими оплетками линии PCI-E. На концах проводов, а также вблизи каждого соединения закреплены ферритовые стержни. Работает рассматриваемый блок достаточно тихо даже при высоких нагрузках. В комплекте не предусмотрено ничего особенного, кроме матерчатой стяжки. Этим хомутом можно закрепить ненужные провода и спрятать в корпусе компьютера.

Методика тестирования

Мы прекрасно понимаем, что читатель данного обзора не хотел бы загружать себя большим количеством технической информации, поэтому постарались сделать результаты тестов максимально информативными и понятными. После осмотра схемотехнических особенностей, дизайна и систем охлаждения мы переходили непосредственно к эксперименту. Тестирование производилось с помощью нагрузочного LPT-блока Formoza PowerCheck, который мы постоянно используем для испытаний импульсных источников питания. На блоки пи-

тания подавалась некоторая нагрузка, для которой рассчитывался коэффициент полезного действия. Оценка КПД была выполнена на нескольких точках с шагом в 100 Вт и на максимально заявленной мощности. Для каждого устройства указан свой диапазон, поскольку пиковая мощность у всех разная. Мы разбили блоки на две категории для удобства отображения результатов. Соответственно, чем выше КПД, тем лучше блок. Дополнительно мы указываем в результатах данные коэффициента мощности для протестированных блоков питания в зависимости от нагрузки, рассчитанные на основе полученных осциллограмм. В данном случае чем ближе результат к единице, тем лучше блок питания.

\$135



FSP GROUP FSP550-80GLN

Компания FSP Group, известная за рубежом больше как Fortron/Source, изготавливает весьма неплохие блоки питания. Причем не только для геймеров с солидным бюджетом, но и для скромных в экономическом плане пользователей. Яркий пример доступного по цене и неплохого по качеству блока попал к нам на тест. От более известной модели серии Optima Pro этот вариант отличается лишь менее яркой упаковкой и более шумным вентилятором. Из особенностей внутренней конструкции можно отметить наличие восьми диодных сборок на выходе блока, три транзистора в схеме PFC, а также два диодных моста вместо одного на входе блока. Бросается в глаза скромная для небольшого по мощности блока система охлаждения. Фактически здесь установлено три радиатора, но два из них представляют собой небольшие плоские алюминиевые пластинки. Экономия пространства для уменьшения препятствий свободному току воздуха была достигнута и другим методом. Производитель увеличил частоту работы ШИМ-стабилизатора, что позволило уменьшить габариты дросселей и трансформатора, не убавляя их мощности.



\$85



\$80

HIPER HPU-4M580-PU

Серия блоков питания под именем Type M отличается от более яркой серии Type R отсутствием полной системы отключения кабелей и скромной упаковкой. Напомним, что блоки Type R поставляются в пластиковых боксах, в то время как модели линейки Type M могут похвастаться лишь блеклой картонной коробкой. Однако главное в данном случае не внешность, а содержание. Внутри коробки обнаруживаем силовую кабель питания, набор винтов, а также дополнительные кабели подключения. Дело в том, что данный блок питания оборудован тремя линиями с четырехконтактными соединениями (molex), к которым можно подключить нужные кабели с SATA или FDD-коннекторами. Таким образом, блок не забивается лишними шлейфами и в то же время не может считаться модульным. Осмотр внутреннего устройства подтвердил высокое качество пайки и компоновки элементов. Роль активного охладителя играет 120-мм вентилятор без диодной подсветки. Сам блок собран в корпусе черного цвета с матовым покрытием. Радиаторов всего два – они закреплены на основной печатной плате.

\$100



CHIEFTEC GPS-560AB A

Еще один блок питания от Chieftec рассчитан на мощность 560 Вт. По техническим характеристикам он почти ничем не отличается от своего собрата. Однако данная модель прежде всего предназначена для обеспеченных пользователей, и блок питания собран в более качественном корпусе черного цвета. Также установлен более тихий вентилятор и более качественная пассивная система охлаждения. Речь идет о двух T-образных алюминиевых радиаторах. Все кабели заключены в сетчатую оплетку и закреплены на концах резиновыми кольцами с ферритовыми стерженьками – таким образом, модель Chieftec GPS-560AB A отличается прежде всего внешностью. Но имеются и качественные изменения. Например, отдельная линия с трехконтактным штекером. Этот кабель можно подключить к одному из разъемов на материнской плате. Таким образом появляется возможность регулировать скорость вращения вентилятора в блоке посредством системы ввода/вывода BIOS.

\$110



FLOSTON LXPW560W

Блок питания Floston LXPW560W поставляется в красочной упаковке с пластиковой ручкой. Внутри ничего лишнего, только самое необходимое: силовой кабель, инструкция пользователя и пакетик с винтами крепления. Блок собран в корпусе черного цвета, который изготовлен из качественного на вид металла. В данном источнике используется интересная схема расположения вентиляторов. Их всего два, изготовленных в форм-факторе 80-мм. Расположены они друг напротив друга – один работает на вдув, а другой на выдув. С увеличением мощности их скорость вращения соответственно возрастает. Главной особенностью блока питания Floston LXPW560W является наличие встроенного цифрового датчика потребляемой мощности. Однако этот датчик не только неточный (погрешность измерений составляет около 20 Вт в сторону уменьшения). При нагрузке более 300 Вт модуль Floston Power Watcher начинает демонстрировать явно неверные данные, поскольку измерение тока производится по высоковольтной линии. Задумка, бесспорно, интересная, однако будем ждать более толковой реализации этого датчика.

\$125

ZALMAN ZM600-HP

Компания Zalman достаточно давно работает на рынке блоков питания. При этом упор делается именно на системах охлаждения, а не на мощности. Рассматриваемый блок не является полностью бесшумным, ведь здесь установлен вентилятор в форм-факторе 120-мм. Внутреннее устройство напоминает модели серии FSP Epsilon, однако в данном случае имеется дополнительная конструкция, играющая роль пассивного охладителя. К радиатору на диодных сборках подведена тепловая трубка, которая уходит к еще одному радиатору на печатной плате. Также предусмотрена и схема с разъемами дополнительных шлейфов на одной из стенок. Блок полностью модульный: не отсоединяется только основной шлейф питания. Вентилятор Adda AD1212MB-A71GL, установленный в блоке питания Zalman ZM600-HP, работает со скоростью, не превышающей порог в 1800 об/мин. По крайней мере так заявляет сам производитель БП. Если говорить о результатах тестирования, то данный блок подойдет больше для питания системы среднего уровня, нежели для высокопроизводительного компьютера.



\$85

CHIEFTEC GPS-550AB A

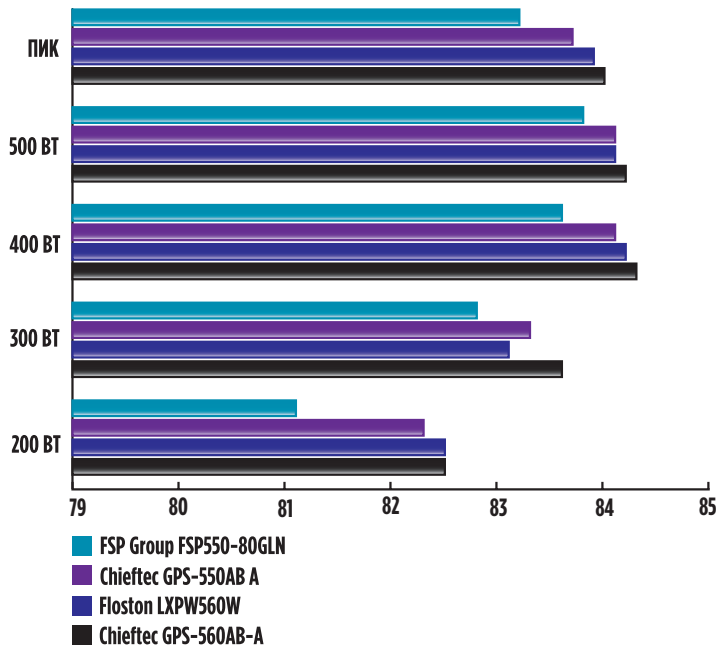
Достаточно простой внешне блок для непритязливых пользователей изготовила компания Chieftec. Заявленная производителем мощность равна 550 Вт. К блоку придется докупить переходник или воспользоваться тем, который поставляется в комплекте с видеокартой, если возникло желание установить систему SLI или Crossfire. Блок собран в корпусе серого цвета. Задняя стенка оснащена перфорацией – здесь же находится двухходовой выключатель включения питания, а также разъем для подключения силового кабеля. Несмотря на то, что производитель явно предназначал рассматриваемое устройство для граждан с ограниченным бюджетом, пайка достаточно аккуратная, как и компоновка элементов. Для охлаждения используется вентилятор в форм-факторе 120-мм. Внутри предусмотрено также несколько продолговатых радиаторов из алюминия. В оплетку заключен только основной шлейф питания. Все остальные не имеют ни защитной сетки, ни ферритовых стержней. В процессе тестирования блок показал весьма неплохие результаты для своего уровня.



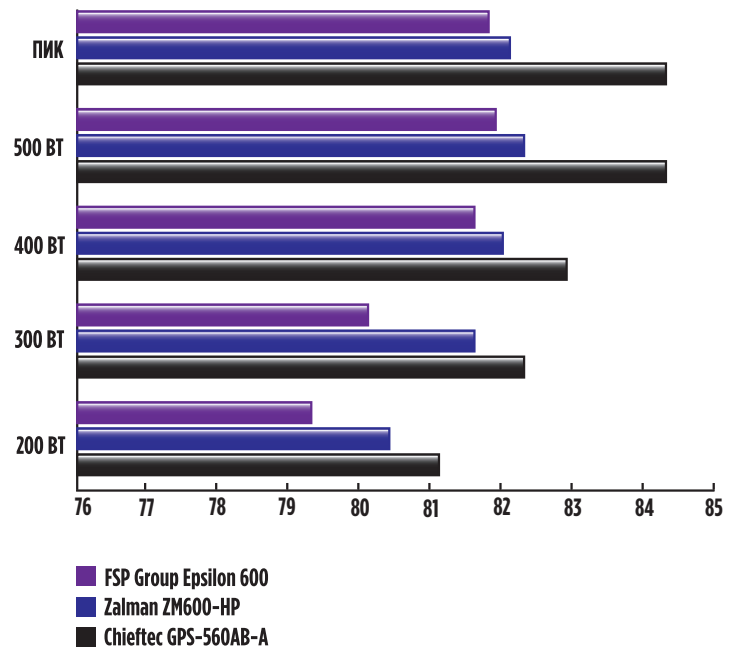
ТЕСТИРОВАНИЕ БЛОКОВ ПИТАНИЯ ОТ 550 ВТ ДО 600 ВТ

Результаты тестирования

СЕРИЯ «В ПРЕДЕЛАХ 560 ВТ»



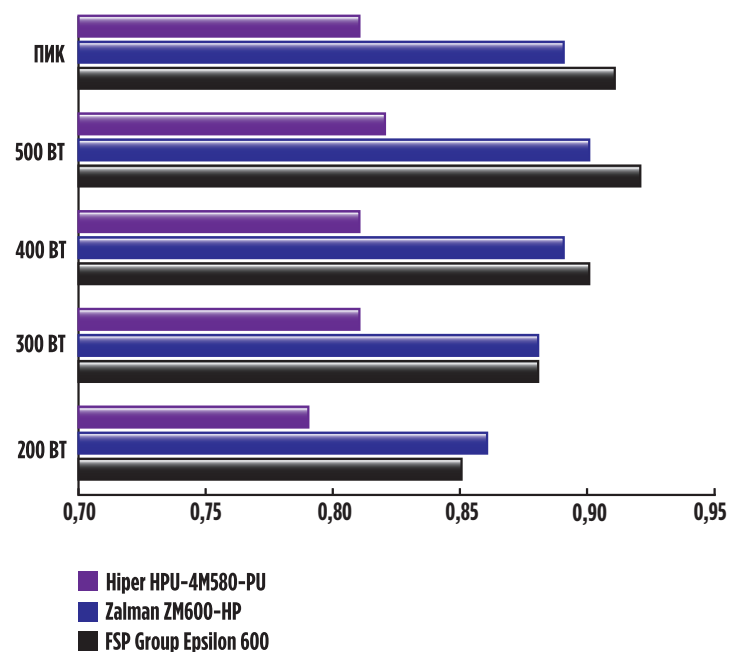
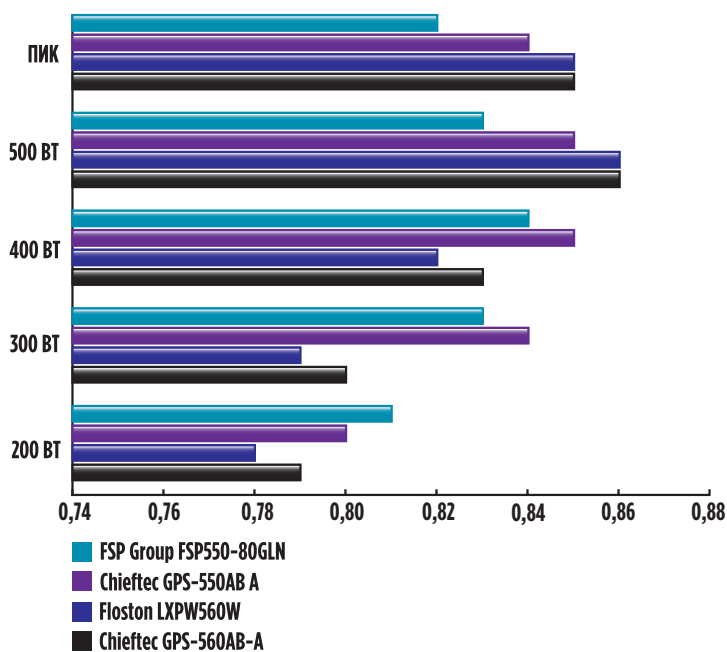
СЕРИЯ «БОЛЕЕ 560 ВТ»



В данной группе высокие показатели были получены для блока Chieftec GPS-560AB A. Интересно, что еще две модели показывают выдающие результаты – это можно объяснить схожей схмотехникой.

Отличный КПД продемонстрировал блок питания от компании FS: на пике фактически нет просадки по КПД. Продукты от Zalman и Hiper показывают средние результаты. Но именно эти блоки имеют модульную структуру, что очень удобно.

ЗАВИСИМОСТЬ КОЭФФИЦИЕНТА МОЩНОСТИ ОТ НАГРУЗКИ



Неплохие показатели у блоков Chieftec GPS-560AB A и Floston LXPW560W. Однако награда «Лучшая Покупка» досталась первой модели исключительно благодаря цене и практичности.

Не очень порадовал нас в данном случае блок питания от Hiper: коэффициент далек от единицы. Блок FSP Group Epsilon 600 опять же радует высокими результатами.

С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 Slim (RUS)	Nintendo Game Cube Super Mario Smash Football	Xbox 360 Premium
4860 р.	4185 р.	13500 р.
		
PSP Base Pack (EURO)	PlayStation 3 (60 GB) (RUS)	Nintendo Wii (С игрой Wii Sports)
6210 р.	20790 р.	9990 р.

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



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

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

COOLER MASTER COOLVIVA Z1

ТИШЕ ВОДЫ

О ГРАМОТНОМ ОХЛАЖДЕНИИ ВИДЕОКАРТЫ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ЗАДУМЫВАТЬСЯ НЕ ТОЛЬКО ЭНТУЗИАСТАМ И ЛЮДЯМ, ЗАНИМАЮЩИМСЯ РАЗГОНОМ. ПРОИЗВЕСТИ ЗАМЕНУ СЛЕДУЕТ, ПОЛОЖИМ, КОГДА НЕ УСТРАИВАЕТ ШУМНЫЙ КУЛЕР НА АДАПТЕРЕ ИЛИ ОХЛАДИТЕЛЬ МАЛОЭФФЕКТИВЕН. КОМПАНИЯ COOLER MASTER ИМЕЕТ В АССОРТИМЕНТЕ БЕСШУМНЫЙ КУЛЕР ДЛЯ ГРАФИЧЕСКИХ ПЛАТ, КОТОРЫЙ ПРИ ЖЕЛАНИИ ВСЕГДА МОЖНО ПРЕВРАТИТЬ В ВЫСОКОЭФФЕКТИВНУЮ МОДЕЛЬ. РЕЧЬ ИДЕТ О COOLER MASTER COOLVIVA Z1 (RV-UCH-NNU1-GP).

Основной особенностью кулера для видеокарты Cooler Master CoolViva Z1 можно считать наличие двух раздельных радиаторов, соединенных тепловыми трубками. Трубок всего две – диаметр каждой около 4 мм. С одной стороны они контактируют с поверхностью.

Использовать охладитель можно без активной системы. Однако при желании пользователь может приобрести дополнительный 80-мм вентилятор, который можно установить на радиатор, являющийся собой вторую часть системы охлаждения. Для тестирования мы использовали модель того же производителя – Cooler Master PWM Fan (R4-P8B-25AK-GP). Лучше использовать вентилятор с подержжкой технологии PWM. Таким образом, ско-

рость вращения может изменяться динамически в зависимости от температуры чипа. Если основной элемент крепится посредством четырех винтов к текстолиту, то второй радиатор никак с самой платой не контактирует. В комплекте идут восемь алюминиевых радиаторов, которые предназначены для чипов памяти.

Для тестирования эффективности работы охладителя как с использованием вентилятора, так и без, мы использовали видеокарту Gigabyte GeForce 8600GT. Тепловыделение графического чипа NV45, на базе которого построен этот адаптер, очень высокое – в зависимости от охлаждения порог при нагрузке может превышать 70° С. С использованием штатного кулера датчик показывает 77° С при нагрузке!

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Cooler Master CoolViva Z1 (RV-UCH-NNU1-GP)

Поддерживаемые платы NVIDIA	GeForce 6200 / 6600 / 6800 / 6800GS / 6800GT / 7600 / 7800GS / 7800GT / 7900GS / 7900GT
Поддерживаемые платы ATI	Radeon X1300 / X1500
Материал	Медь, алюминий
Количество радиаторов памяти	8
Вес	286 г
Цена	\$25

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Cooler Master PWM Fan Hub WND RIDER (RF-BFN-PBUA-GP)

Количество трехконтактных разъемов	6
Входное напряжение	12 В
Материал корпуса	Пластик
Цветовые индикаторы	2
Вес	90 г
Цена	\$10

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Cooler Master PWM Fan (R4-P8B-25AK-GP)

Размеры вентилятора	80x80x25 мм
Скорость вращения	900-2500 об/мин
Материал	Медь, алюминий
Воздушный поток	0.814 м³/мин
Вес	78 г
Цена	\$8

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core 2 Duo E6700
Системная плата	MSI P35 Platinum
Память	2 x 1024 Мбайт Kingston HyperX DDR2-800
Видеокарта	Gigabyte GeForce 6800GT
Винчестер	80 Гбайт Seagate Barracuda IDE 7200 rpm
Блок питания	450 Вт. Floston

Корпусная система охлаждения невозможна без грамотной системы регулировки. Ведь несколько вентиляторов, работающих на максимальных оборотах, вместе создают невообразимый шум. Обычно для таких целей используется коммутатор под названием «фан-бас» (от англ. fan-bus). В ассортименте продуктов компании Cooler Master имеется подобное устройство – Cooler Master PWM Fan Hub WND RIDER (RF-BFN-PBUA-GP). К нему можно подключить аж шесть вентиляторов, скорость которых можно регулировать как через BIOS, так и с помощью ручки-ползунка на корпусе.

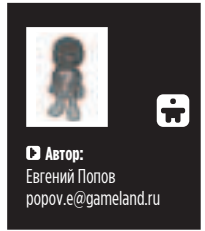


РЕЗУЛЬТАТЫ

Без вентилятора в режиме простоя (20 мин)	70° С
Без вентилятора в режиме 3D-нагрузки (20 мин)	75° С
С вентилятором в режиме простоя (20 мин)	68° С
С вентилятором в режиме 3D-нагрузки (20 мин)	77° С
Температура чипа с использованием стандартного охладителя (режим простоя)	73° С
Температура чипа с использованием стандартного охладителя (режим нагрузки)	77° С

ВЕРДИКТ

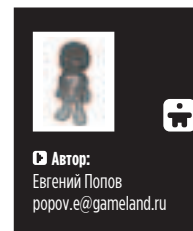
Если судить об эффективности работы по результатам тестирования, то кулер даже в пассивном режиме показывает результат заведомо лучший, по сравнению со стандартной системой охлаждения, которой обычно оснащаются бюджетные варианты. Кулер достаточно хорошо монтируется как на модель видеокарты GeForce 6800 GT, так и на ATI Radeon X1900XTX, хотя в списке поддерживаемых устройств такой графический адаптер отсутствует.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

SAPPHIRE RADEON HD 2400 XT

САМА СКРОМНОСТЬ



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

МЫ УЖЕ РАССКАЗЫВАЛИ В ПРЕДЫДУЩИХ НОМЕРАХ ЖУРНАЛА О КЛЮЧЕВЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЯХ СЕМЕЙСТВА ГРАФИЧЕСКИХ ПЛАТ RADEON HD. ОДНАКО НЕ СТОИТ ЗАБЫВАТЬ И О БОЛЕЕ ДЕШЕВЫХ МОДЕЛЯХ. МЫ РАССКАЖЕМ О ГРАФИЧЕСКОМ АДАПТЕРЕ ИЗ СЕКТОРА LOW-END РЕШЕНИЙ – SAPPHIRE RADEON HD2400XT. ПРЕДСТАВЛЕННАЯ В ОБЗОРЕ ПЛАТА РАБОТАЕТ НА ОСНОВЕ УРЕЗАННОГО ЧИПА R610 И ИСПОЛЬЗУЕТ ПАСИВНУЮ СИСТЕМУ ОХЛАЖДЕНИЯ.

Из программных особенностей не только тестируемой карты, но и всей линейки стоит отметить унифицированную архитектуру и поддержку улучшенного декодирования видео – AVIVO HD. Помимо этого, все платы серии Radeon HD работают с использованием нового метода подключения одновременно двух видеоадаптеров по технологии Crossfire – через мост-коммутатор. Фактически решения формата Low-End не урезаны по функциональности в плане общей специфики. Если чип RV630 отличается от R600 только количеством разнообразных блоков, то схема ATI Radeon HD 2400 XT (он же RV610) имеет большее количество нововведений. В случае с RV610 различия касаются не только числа блоков обработки. Отсутствует Z-буфер, а также нет текстурного кэша второго уровня. Число шейдерных процессоров снизилось до 8, а унифицированных, соответственно, стало всего 40. Если следовать математической логике, то по сравнению с R600 производительность процессора должна снизиться чуть ли не в девять раз. Перейдем к рассмотрению набора поставки тестируемого адаптера. В принципе, мы не ожидали многого от комплектации бюджетной платы: в комплекте предусмотрено все только самое необходимое. Помимо самой платы в наборе поставляется диск с программным обеспечением, кабель HDTV, переходники с D-Sub на DVI и с DVI на HDTV. Прилагается также и комбинированный кабель для S-Video.

Сама видеоплата собрана на текстолите синего цвета. Отдельного внимания заслуживают два коннектора для подключения моста-коммутатора Crossfire. Сделано это было, скорее всего, для последующей реализации функции работы одновременно четырех плат (как у Quad SLI). С графическим процессором и памятью контактирует алюминиевый радиатор без активного охлаждения. Таким образом, пользователь получает полностью бесшумный элемент системы. Советуем в данном случае обратить внимание на результаты тестирования: температура держится на приемлемом уровне даже при серьезной нагрузке. В принципе, это не удивительно: энергопотребление чипа составляет всего 25 Вт. По современным меркам это очень мало. Учитывая данный параметр, мы не удержались и разогнали карту – природой оставил 100 МГц по памяти и 100 МГц по процессору. Правда, такой результат нельзя назвать высоким. Отдельного внимания заслуживает шина памяти: она ограничена всего 64 битами. Этот факт говорит о том, что адаптер предназначен, скорее, для общего пользования (кодирование, работа с видео), нежели для игр. Однако мы были сильно удивлены, обнаружив под охлаждающим радиатором память от Samsung с временем отклика 1.25 нс. Такие схемы широко используются с моделями GeForce 8800GTS от NVIDIA.

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, Foston

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Графический процессор	RV610
Частота работы ГП	700 МГц
Частота работы памяти, физическая (эффективная)	700 (1400) МГц
Объем памяти	256 Мбайт стандарта GDDR2
Ширина шины обмена	128 бит
Число унифицированных процессоров	40
Число текстурных процессоров	4
Интерфейс памяти	64 бита
Количество транзисторов	180 млн
Технологический процесс	65 нм



РЕЗУЛЬТАТЫ

Результаты разгона	800 МГц (чип)/1500 МГц (память)
Рабочая температура	27° C (простой), 35° C (нагрузка)
S.T.A.I.K.F.R., 1280x1024	24
S.T.A.I.K.F.R., 1280x1024, 4xAA, 16xAF	18
F.E.A.R., 1280x1024	21
F.E.A.R., 1280x1024, 4xAA, 16xAF	9
Prey, 1280x1024	22.1
Prey, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	12.3
Company of Heroes, 1280x1024	19.3
Company of Heroes, 1280x1024, 4xAA, 16xAF	13.2
3DMark'05, Default Settings, 1024x768	4621

ВЕРДИКТ

За свою цену Sapphire Radeon HD 2400 XT показывает неплохой результат, но для игры этого мало. Запустить современные игры получится, но при самых низких разрешениях, без использования фильтрации. Требовательному геймеру рекомендуется присматривать решения более высокого класса.

БРОНЯ КРЕПКА И ТАНКИ НАШИ БЫСТРЫ

ИЗУЧАЕМ ВЛИЯНИЕ АНТИВИРУСА НА БЫСТРОДЕЙСТВИЕ СИСТЕМЫ

АНТИВИРУСНАЯ ЗАЩИТА ЯВЛЯЕТСЯ НАСУЩНОЙ ПРОБЛЕМОЙ КАЖДОГО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЯ. ШИРОКОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ВИРУСЫ ПОЛУЧИЛИ ЕЩЕ В НАЧАЛЕ 80-Х ГОДОВ – С ТЕХ ПОР КОЛИЧЕСТВО ВРЕДНОСНЫХ ПРОГРАММ РАСТЕТ В ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ПРОГРЕССИИ. ТОГДА ЖЕ ПОЯВИЛИСЬ И ПЕРВЫЕ КОЛЛЕКЦИОНЕРЫ ВИРУСОВ. У КАЖДОГО СВОЕ ХОББИ: КТО-ТО СОБИРАЕТ МАРКИ, А КТО-ТО ПРЕДПОЧИТАЕТ И СТОЛЬ ЭКЗОТИЧЕСКОЕ СОБИРАТЕЛЬСТВО. МЕЖДУ ТЕМ ПЕРВЫЕ КОЛЛЕКЦИОНЕРЫ (ВРОДЕ КАСПЕРСКОГО И ЛОЗИНСКОГО) ПЕРЕВЕЛИ СВОЕ УВЛЕЧЕНИЕ НА КОММЕРЧЕСКУЮ ОСНОВУ И РАЗРАБОТАЛИ СОБСТВЕННЫЕ ПРОТИВОДЕЙСТВУЮЩИЕ ПАКЕТЫ ПРОГРАММ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ НАРАБОТАННЫХ БАЗ.

Характеристики антивирусов

При выборе защиты для своей системы прежде всего следует оценить производительность компьютера. Часто можно видеть на форумах советы типа: «Удали Касперского: он тебе все тормозит». А то, что у пользователя Pentium II и 256 Мбайт оперативной памяти, никто в расчет не берет. Не стоит устанавливать на такой компьютер антивирус с навороченным интерфейсом и большим количеством плагинов и расширений. Лучше ставить что-то не слишком тяжелое и чаще обновлять базу данных. Если компьютер мощный, такой вопрос, конечно же, отпадает. Антивирусы в первую очередь отличаются базами данных. Важно, чтобы команда разработчиков следила за появлением новых вредоносных программ и производила обновление как можно быстрее. Например, «Лаборатория Касперского» обещает обновление раз в час, а служба поддержки Norton Anti-Virus производит внедрение новых данных в базу раз в неделю. Новыми штаммами коллекции антивирусов пополняются благодаря тому, что пользователи постоянно пересылают новые экземпляры, да и сами сотрудники рыскают по сети в поисках новой заразы. Теперь несколько слов стоит сказать о скорости работы в целом. Несмотря на конфигурацию компьютера, антивирус будет снижать производительность. И это неизбежно. С файлами на диске ведется работа: антивирус их сканирует, проглядывает диск на предмет вредоносных программ. В общем и целом, он охраняет компьютер. Если антивирус висит в «трее», регулярно обновляется, но при этом обращения к диску не наблюдаются, то стоит подумать о смене защиты. Современные подходы позволили максимально оптимизировать работу, но незаметности достигнуть не удалось, да и вряд ли получится.

Предпосылки к тестированию

Собрать приличную коллекцию самостоятельно практически невозможно. Поэтому коллекционеры меняются вирусами между собой. Процесс обмена называется словом «trading». Каждый из вирусов имеет собственное имя, что позволяет коллекционеру определять, какие вирусы уже у него есть, а какие еще предстоит найти. Каждый антивирус использует собственную классификацию данных – для сопоставления крупных наборов с базами антивирусов коллекционеры используют широко известные пакеты типа F-Pro, AVP, Dr.Web. Чтобы произвести сравнение, достаточно иметь лог своей и чужой (например, антивируса) коллекции, а также специальную утилиту-компаратор (от англ. Comparrator – блок сравнения, программа сопоставления). Наиболее известной считается программа VirSort 2000 (VS2000), которая была написана гражданами Brian Burdick и VirusBuster. В данном тестировании мы воспользовались базой из 1376 вредоносных программ. Она была предоставлена одним из коллекционеров. Для сравнения, коллекция, составленная самими известными антивирусными компаниями на базе того же компаратора, насчитывает более 120 тысяч экземпляров. Вирусы в наборе не повторяются и имеют уникальные имена. Все экземпляры распакованы и имеют собственные расширения. Антивирусы, которые мы использовали для тестирования, были обновлены и имели актуальные версии. В настройках включены опции полноценного сканирования, а также эвристического анализа: настройки по умолчанию не обеспечивают максимальной защиты. Однако геймеру важна не только эффективность работы антивируса, а еще и воздействие на общую производительность системы. Мы измерили воздействие каждого защитного пакета на временной эквивалент скорости загрузки, а также количество FPS в одной известной игровой платформе.

1 Kaspersky Internet Security 7.0

Совсем недавно семейство защитных пакетов от «Лаборатории Касперского» пополнилось новой, седьмой версией. Помимо стандартных компонентов, таких как антивирусный модуль, межсетевой экран, антиспам-плагин и антишпионский фильтр, она включает в себя также опцию родительского контроля. Теперь дети могут спать спокойно, как и их родители. Из плюсов можно отметить превосходную, регулярно обновляемую базу данных, поддержку большого количества архиваторов, которые могут скрыть от антивируса файлы с расширением *.exe, а также высокую скорость работы сканера.

2 F-Secure Internet Security 2007

Малоизвестный, но очень эффективный антивирус использует все тот же движок, разработанный «Лабораторией Касперского». Различия, конечно же, есть, и не только в плане интерфейса, но и по результативности – этот факт объясняется различными параметрами настройки разработчиков. Из минусов стоит отметить необходимость скачивать с сайта производителя в обязательном порядке саму антивирусную базу, немаленькую по размерам. В остальном – приятная в работе программа. Тормозит чуть больше, чем продукт от Касперского, но обладатели систем среднего уровня это не слишком ощущают.

3 Panda Internet Security 2007

Универсальный пакет с интересным названием. Многих пользователей может привлечь многофункциональность данного набора. Здесь, помимо традиционного файрвола и антишпионского фильтра, есть и защита от фишинга. Тем не менее большинство плагинов обычному пользователю вряд ли пригодятся. Среди минусов выделяется неработающая функция возможности резервного копирования. Слишком уж много системных ресурсов задействуется при сохранении данных. В результате вещь нужная, а пользоваться не очень удобно. Неудачен и интерфейс: для отладки файрвола придется потратить немало времени и нервов.

4 DrWeb 4.44

Еще один отечественный продукт. Распространен не меньше антивируса Касперского. Доктор Веб уступает ему не только в цене, но и в количестве поддерживаемых архиваторов, а также в количестве наименований в базе данных. Эвристический анализатор (процессор, осуществляющий не поиск вирусного кода, а последовательность действий, характерных для вредоносных программ) сделан слишком чувствительным. Многие пользователи жалуются на большое количество ложных срабатываний. Таким образом, если сканер нашел жестокого червя в одной из фотографий с вечеринки, то вряд ли это вирус – стоит осуществить проверку еще раз. Тем не менее DrWeb 4.44 прост в работе и не слишком сильно влияет на производительность.

Полезные ссылки

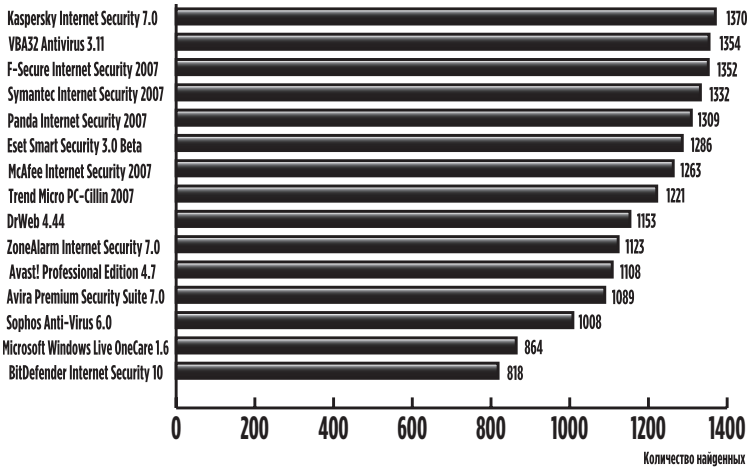
Проверить свой антивирус пользователь сможет и самостоятельно, воспользовавшись ресурсом http://www.eicar.org/anti_virus_test_file.htm. Однако для этого потребуются знание английского языка и личная ответственность за все проделанные манипуляции.

Имеется и еще один занятный ресурс, где пользователь способен проверить систему на вирусы в режиме онлайн. Такое стало возможно благодаря живому журналу Андрея Гусева: <http://gusss.livejournal.com/7115.html>. Мы же, в свою очередь, предупреждаем, что никакой антивирус не защитит пользователя от самого себя. Чем меньше будете лазить по подозрительным ресурсам и скачивать непонятно что, тем меньше будет вероятность подцепить заразу.



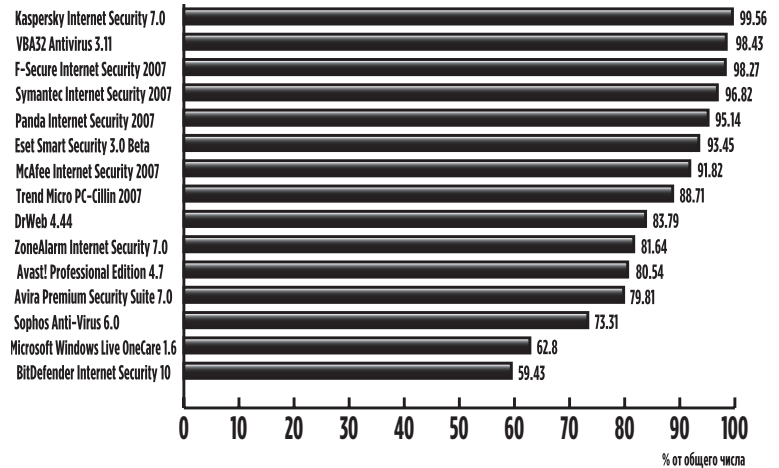
ЭФФЕКТИВНОСТЬ РАБОТЫ

МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО 1376



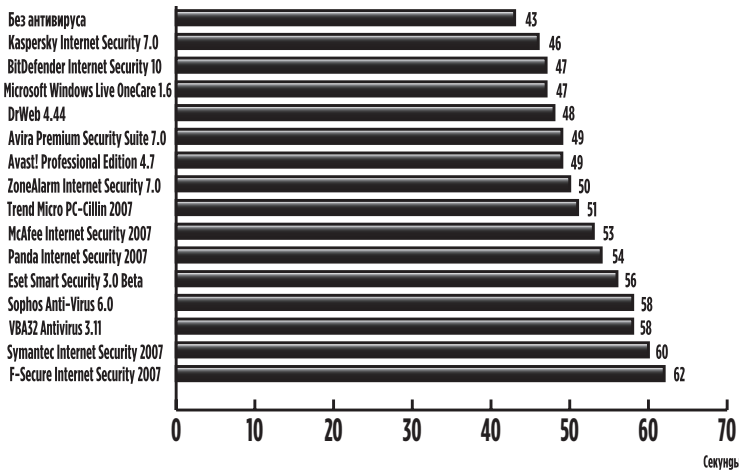
ЭФФЕКТИВНОСТЬ РАБОТЫ (%)

МАКСИМАЛЬНОЕ КОЛИЧЕСТВО 1376



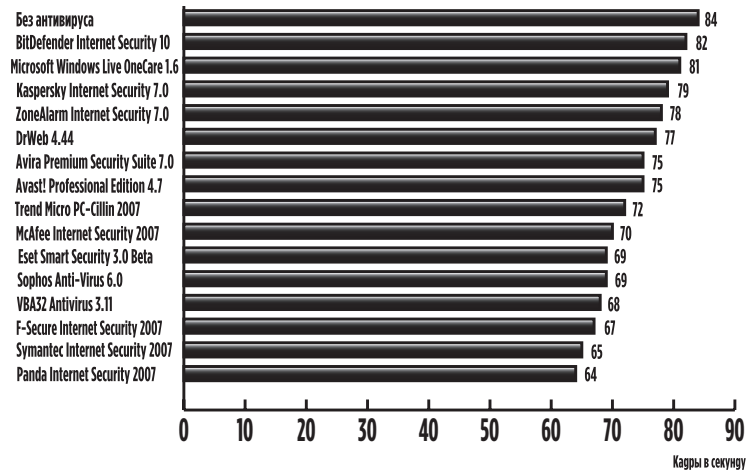
ВРЕМЯ ЗАГРУЗКИ В HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

ВКЛЮЧЕН МОНИТОР С НАСТРОЙКАМИ ПО УМОЛЧАНИЮ



СКОРОСТЬ В HALF LIFE 2, 1280X1024

ВКЛЮЧЕН МОНИТОР С МАКСИМАЛЬНЫМИ НАСТРОЙКАМИ



Тестовый стенд

Процессор: 2200 МГц, AMD Athlon 64 3500+ (Socket 939)
Память: 2 x 512 Мб, Corsair Value Select DDR-400
Системная плата: Albatron K8SLI
Видео: ASUS EAX1900XTX
Винчестер: 80 Гб, Seagate Barracuda 7200 rpm, IDE
Блок питания: 450 Вт, Floston
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional SP2



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

Наш словарь

Полиморфные вирусы или вирусы с самодифференцирующимися дешифраторами – вирусы, использующие помимо шифрования кода специальную процедуру распознавания, изменяющую саму себя в каждом новом экземпляре вируса, что ведет к отсутствию у него байтовых сигнатур.

Макровирусы офисных приложений используют особенности форматов файлов MS Office и Visual Basic. При обнаружении имеют сусдриски VM., XM., W97M.

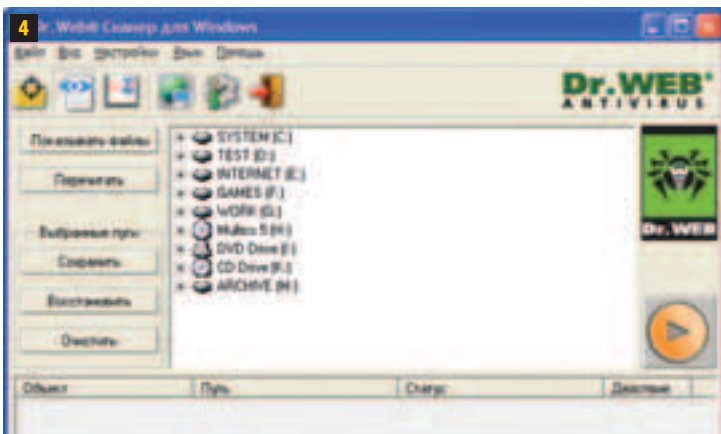
Черви – паразитирующие вирусы, способные к самовоспроизводству. Такая программа способна себя размножать, но не поражать работу системы. Попадает на компьютер через вложения в электронной почте и может рассылать свои копии автоматически по другим адресам. Обозначается антивирусами как Worm.

Троянские кони – вирусные программы, предназначенные для удаленного администрирования удаленной системы или шпионажа. Идентифицируются как Trojan. (общее название), PWS. (вор паролей) и Backdoor. (администратор с RAT-функцией).

Скрипт-вирусы – вредоносные программы, распространяющиеся преимущественно через электронную почту. Пишутся на различных языках сценариев, как то: Visual Basic Script (ког VBS.), Java Script (ког JS.), интерпретатор команд MS-DOS (ког BAT.) и Visual Basic (WScript.).

Системные вирусы – наиболее распространенный тип. Воздействуют на общий алгоритм работы операционной системы. Часто встречающиеся префиксы определений – Win., Win32., Java., OS2.

Сили-вирусы (от англ. Silly – слабый, глупый или немощный) – вирусы без особых характеристик, которые не оказывают сильного воздействия на работу системы. Как правило, поражают отдельные исполнительные файлы.



Артефакт номера



Mario Paint

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.

Mario Paint выгодно отличается от прочих картриджей для великолепной SNES. Во-первых, он прячется в очень большой коробке. Во-вторых, если коробку эту потрясти, из нее выпадет не только картридж с документацией, но и настоящая шариковая «мышка» с доской вместо коврика. Наконец, Mario Paint вовсе не игра, а полноценный графический редактор (хотя справедливости ради стоит вспомнить приятное приложение, мини-забаву «Мухобойка»). Более того, возможности программы не ограничиваются рисованием. В Mario Paint можно сочинять музыку и даже собирать собственные мультфильмы с несложной анимацией. Пусть до каких-нибудь «мощных коллег с большого РС» ему далеко, зато этот редактор прост в ос-

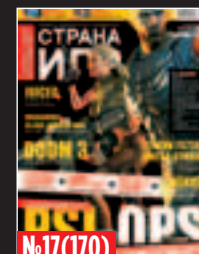
воении и доступен детям. Здесь процесс создания очередного шедевра – развлечение, а не утомительная работа. Даже сегодня Mario Paint можно рекомендовать в качестве пособия для молодых талантов и без всяких скидок на возраст программы (особенно в редкой ситуации отсутствия компьютера и наличия потрепанной SNES). Этот инструмент творческой деятельности почти не устарел; он все еще способен понравиться подрастающим художникам, композиторам, режиссерам и мухобойщикам.

Владелец:
Андрей Шилоносов,
skaarjd@gameland.ru



№17(218)
Год назад
Тема номера:
Battlefield 2142

Один из наших лучших номеров из серии «мужик с автоматом на обложке».



№17(170)
Три года назад
Тема номера:
Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy

Игра стала огнем из-за зательства того, что Midway еще жива.



№17(122)
Пять лет назад
Тема номера:
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball

CG-женщины гораздо лучше настоящих, разве не так?



№17(74)
Семь лет назад
Тема номера:
Icewind Dale

На обложку попали сразу три игры, и одна из них почти что русская.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 19

ПОСЛЕДНИЕ ФАНТАЗИИ ЗОНТА

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 сериалу Final Fantasy, а разыгрываем мы миниатюрный ганблейд. Ответы, как всегда, присылайте на retro@gameland.ru или почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №19», 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!



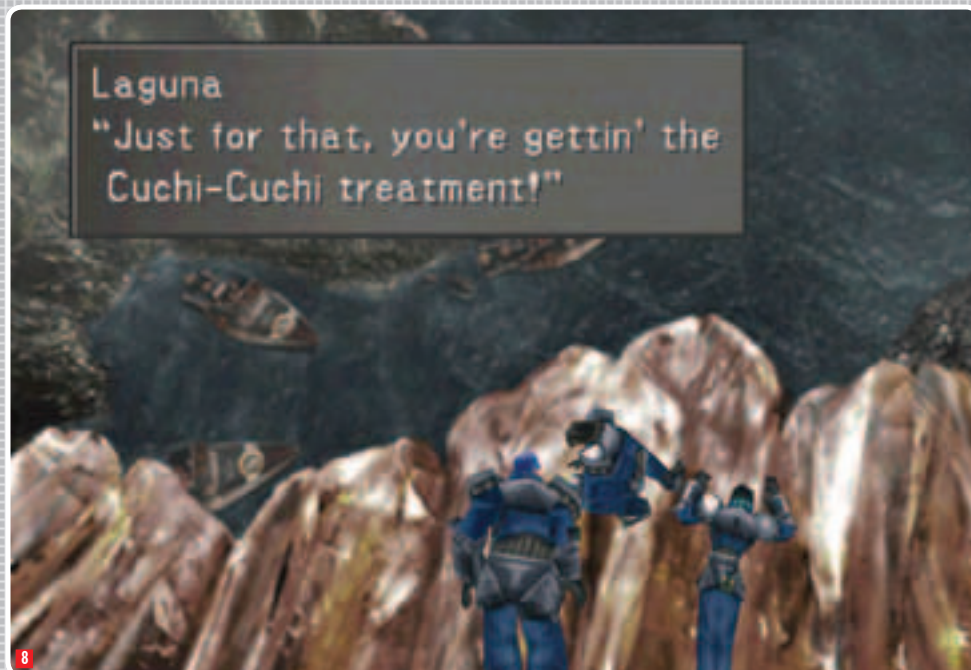
Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 1 октября. Торжественное подведение итогов состоится в 22 (247) номере «Страны Игр».



Правильные ответы

14-й ретроконкурс, номер 12(237)

- 1 – Cheese Cat-Astrophe
- 2 – Chrono Cross
- 3 – DarkStalkers 3
- 4 – Breath of Fire 2
- 5 – Bubsy
- 6 – Felix the Cat
- 7 – Lunar
- 8 – Pokemon Puzzle League
- 9 – Sylvester and Tweety in Cagey Capers
- 10 – Tom and Jerry: Frantic Antics



Подведем итоги!

К сожалению, правильные ответы на 14 ретроконкурс не смог дать никто, поэтому приз (прекрасная кошкедевочка) остается в редакции (видимо, его будет мучать Врен). Удачи всем участникам текущего конкурса! Надемся, вам повезет больше!

The Sims

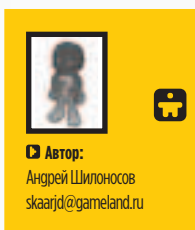
ЖАНР:
SPECIAL_VIRTUAL_LIFE

ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, XBOX, GC

РАЗРАБОТЧИК:
MAXIS

ИЗДАТЕЛЬ:
ELECTRONIC ARTS

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Андрей Шилонов
skaarjd@gameland.ru

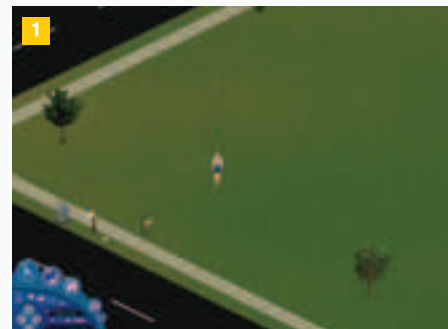
1 Стартовой суммы не хватит на уворец мечты. Начинать придется со скромного «домика в деревне».

2 Восемь показателей сима – нехитрые составляющие простого человеческого счастья. Когда все они зеленого цвета – жизнь прекрасна.

3 Вы можете спорить, но The Sims – полноценная RPG. Во многом «более ролевая», чем иные «ролевые игры».

Знаменитая дойная корова Maxis родилась в 2000 году и до появления The Sims 2 обзавелась аж семьей телятами-дополнениями. И это не считая содержания, добавленного в игру фанатами – его количество уже превысило все мыслимые пределы. Хит-парады склонились перед The Sims на долгие месяцы. История компьютерных игр разделилась на «до Sims» и «после Sims». Виртуальные человечки начали победное шествие, очевидно намереваясь захватить Землю без боя.

В The Sims нашла воплощение одна очевидная идея. С одной стороны, представить SimCity на уровне отдельно взятого гражданина и получить классический тамагочи с человеком вместо зверушки, с другой – создать ни много ни мало симулятор реальной жизни, но с беспорно полезной опцией save/load и с отсутствием всякой ответственности. В начале нам предлагают создать персонажа или целую семью (можно выбрать из уже созданных), купить готовый домик или построить собственный на приобретенном земельном участке. А после наши подопечные начинают общаться с соседями, ходить на работу и в туалет, кушать гамбургеры и принимать ванну, влюбляться и жениться, ссориться и мириться, заводить детей, тонуть в бассейне из-за отсутствия лестники и беспрерывно болтать на симлише. Мы можем контролировать каждое действие героев, раздав четкие указания, а можем пустить виртуальную жизнь на самотек и с любопытством наблюдать за беспорядочной возней потенциальных неудачников. Подобно любой жизни, игра бесповоротно заканчивается только в одном случае: когда все умирают. Следовательно, никакой «высшей цели» у нее не существует, а сложность поставленных задач и увлекательность полностью зависят от фантазии игрока. The Sims можно принять за реалисти-шоу, пока не пропадет желание узнать, «что еще учудят эти забавные человечки». Можно с головой окунуться в ролевую игру и стать частью социальной драмы или глупой молодежной комедии. Можно считать The Sims экономической стратегией, трепетно следить за благосостоянием и настроением персонажа, совершенствовать его, двигать по карьерной лестнице до самой вершины, переехать в огромный особняк, обставленный по высшему разряду и заваленный всеми необходимыми богатствами вроде дорожной стереосистемы и джакузи. Можно никуда не переезжать, а все средства вкладывать в собственный дом, дабы потешить архитектурные и дизайнерские таланты. Список возможностей – поначалу совсем небогатый – с каждым дополнением разрастался как снежный ком. Сими стали выезжать за город, заводили кошек и собак, всей семьей отправлялись в отпуск на тропический остров... А на волне популярности Гарри Поттера в их мир пришла магия и немало позабавила игроков. Подобная поддержка со стороны Maxis, продиктованная то ли заботой о поклонниках, то ли жадной наживы, оставила The Sims эталонным симулятором жизни даже после выхода продолжения. Впрочем, стремление The Sims 2 «догнать и перегнать» предшественницу отчетливо ощущается в последние годы, а потому всем, кто до сих пор не знаком с виртуальными человечками, я рекомендую все же вторую часть, а не первую.



The Longest Journey

ЖАНР:
ADVENTURE
THIRD-PERSON

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
FUNCOM

ИЗДАТЕЛЬ:
EMPIRE INTERACTIVE
ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Иван «сисего» Бондар
sisego@kbb.ru

1 Южное Бутово? Нет, не так печально. Это всего лишь Старк.

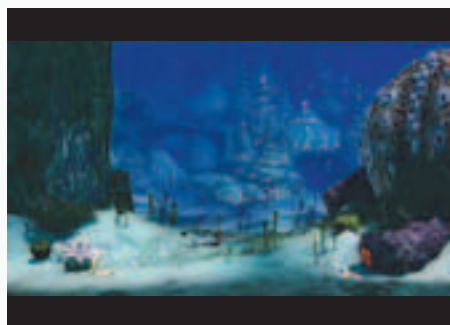
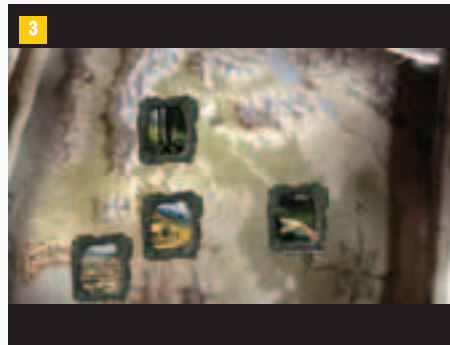
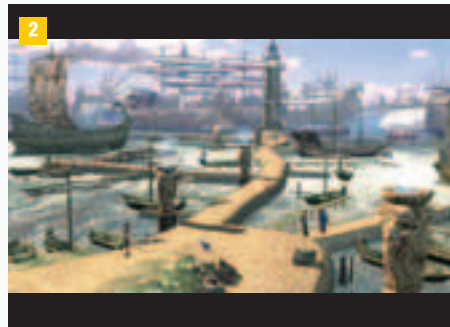
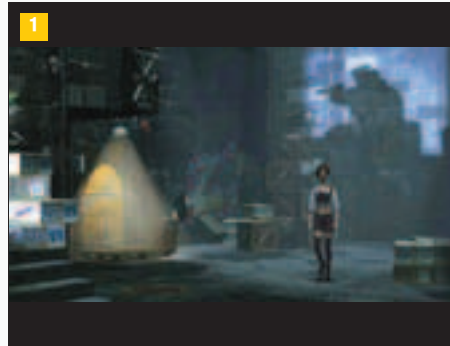
2 Гигантские аркадианские галеоны производят должное впечатление.

3 Эта и подобные ей глобальные карты служат для перемещения по районам.

Жанр adventure находился в упадке, когда из-под пера норвежских игроделов вышла TLJ. Могла ли она что-то изменить? Увы, нет. Былой популярности уже не добиться, поклонников мало, а творческие затраты велики. Ведь сделать хороший квест – все равно, что написать книгу. Проще лицензировать какой-нибудь движок средней паршивости, смастерить шутер под стать ему и собрать ту же кассу, что и крепкая adventure. Но ребята из Funcom не искали легких путей и отправили нас в самое долгое путешествие. Место действия – миры Старк и Аркадия. Причина разделения вселенной на две реальности не вполне ясна, но нам дают понять, что всему виной конфликт магии и науки (привет, Агсапум!), который грозил нарушением некоего Баланса. Проще говоря, на носу был большой бадабум. Тогда по предварительному сговору группа лиц, среди которых фигурируют люди и полубоги, расколола мир надвое (ломать – не строить). Старк – это наша реальность, насквозь технологичная. В Аркадии же и простой компас обязательно волшебный. Следит за равновесием вселенных Страж, живущий в Башне между мирами (раз в тысячу лет Стража меняют). Но вот беда: последний Страж покинул пост без смены караула. Налицо нарушение Устава, так что требуется скорейшее разбирательство.

А разбираться высшие силы направили Эйприл Райан, обычную девушку из Старка 2209 года. Ее все эти параллельные измерения, ясное дело, повергли в культурный шок. Но делать нечего, таинственный Кортес ставит вопрос ребром: или иди Спасать Мир, или... не иди Спасать Мир. Делать нечего – Эйприл приходится смириться с тем, что она обладает редчайшей способностью путешествовать между мирами (избранная, понимаете ли). Собственно, ее цели – найти артефакты, необходимые для Спасения Мира, разыскать Стража и побороться со злющим Авангардом, алчущим объединить миры с помощью науки. Где нам только не предстоит побывать: и там не предстоит, и здесь... Но и без того количество и разнообразие уровней производит сильное впечатление. По дороге, конечно, придется поломать голову над загадками, разбросанными щедрой норвежской рукой по обоим измерениям. Нельзя не отметить, что все решения вполне логичны, так что застряв при прохождении практически невозможно, что лишний раз заставляет задуматься о жанровой принадлежности игры (интерактивный фильм, говорите?). Разумеется, игроков ждут несколько Неожиданных Поворотов Сюжета, которые и впрямь могут напустить туману.

Отдельно надо рассказать о дизайне миров. Может, иногда и бросается в глаза некоторая аляповатость декораций да нитки на швах измерений, но в целом все продумано, а недосказанность придает игре таинственности. А в каких красках описано наше измерение XXIII века! Сценаристу Рагнару Тёрнквисту удалось в нужной пропорции смешать показушную идиллию романа Хаксли «О дивный новый мир» и всю грязь «1984» Оруэлла. Антиутопия, как она есть. Спасибо за дизайн персонажей, спасибо за здоровый юмор, спасибо за симпатичные ролики, раскиданные тут и там по сюжету. Никого не забыл?



Diddy Kong Racing

ЖАНР:
RACING

ПЛАТФОРМА:
N64

РАЗРАБОТЧИК:
RARE

ИЗДАТЕЛЬ:
NINTENDO

ГОД ВЫХОДА: 1997



Автор:
Андрей Шилонов
skaarjd@gameland.ru

В Rare всегда хватало мастеров слямзить чужую игру. Так они собрали и собственный Mario Kart 64. Произведение получило гордое имя Diddy Kong Racing и снова вывело на передний план не последнего представителя семейства Конгов, однажды уже спасшего своего старшего товарища Donkey. В конце 1997 года на плечи малыша взвалили невыполнимую миссию: развлечь всех владельцев консоли N64 накануне рождественских праздников. Так как Donkey загостился у Mario, увлекшись тамошними гонками на картах, пришлось Diddy созывать всех знакомых зверушек, среди которых оказались будущие звезды медведь Vanjo и бельчонок Conker. «Чем мы хуже динозавров, сантехников и принцесс?» – справедливо удивился Diddy, после чего решил соревнования не только на машинках, но и на лодочках с самолетиками. Это внесло в игру необходимое разнообразие и отчасти скрасило скромное количество представленных трасс и миров. Многие уровни приспособили под разные транспортные средства, в мультиплеер к обычным «гонкам с подлостями» добавили подобие Battle Mode. В игре присутствовал отличный одиночный режим, построенный по образу 3D-платформеров. Здесь появился сюжет, возникли секреты и даже боссы, соревноваться с которыми было совсем непросто. Технически, как всегда у Rare, Diddy Kong Racing уверенно держалась на уровне выше среднего, радовала яркими красками и обилием деталей. Недавно она переселилась на DS и по праву заняла почетное место в «Ретро». Где еще вы встретите Конкера чистым и невинным бельчком, а не жадным до денег матерщинником?



Pharaoh

ЖАНР:
STRATEGY, MANAGMENT

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
IMPRESSIONS GAMES

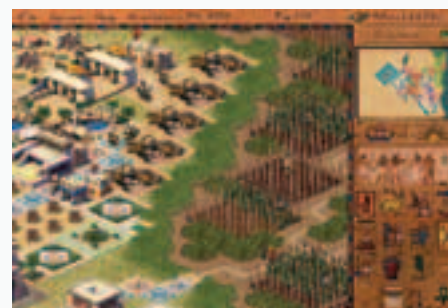
ИЗДАТЕЛЬ:
SIERRA ON-LINE

ГОД ВЫХОДА: 1999



Автор:
Иван «сісеро» Богнар
cicero@k66.ru

Бывает так, что игровая студия навсегда остается в памяти благодаря только одному сериалу. И что бы еще ни выпустили ребята из Impressions Games, запомнятся они игрой Caesar с продолжениями. Самое любопытное, что серия и ее ответвления почти не менялись годами. Pharaoh – тот же «Цезарь», только на древнеегипетский лад. Новичкам поясню, что речь идет о градостроительном симуляторе в традициях The Settlers и SimCity. Геймплей, как волчок, вращается вокруг жилых домов: мы ставим таблички «Сдается» – на их месте иммигранты, гастарбайтеры и прочая лимита строят хилые хибары, а мы уже копаем для приезжих колодцы, возводим больницы, театры, храмы, школы и прочие заведения. А работают там те же Равшаны и Джамшуты, что недавно поселились у нас в городе. Дальше – больше: развиваем сельское хозяйство, промышленность, коммерцию, выходим на мировой рынок продажи папирусов... Есть в игре и военная часть, но она не столь любопытна и не вполне отлажена, потому что главное в Pharaoh, как и во всем сериале, – это, конечно, экономический баланс. Что нового нам предлагают? Строительство пирамид, обелисков и других каменных штук, чтобы через 5000 лет на их фоне туристы в черных носках и шлепках делали нелепые фотографии. Будет нелишним сказать, что и продолжения Zeus: Master of Olympus и Emperor: Rise of the Middle Kingdom недалеко ушли от предшественников.



Подписка в редакции

СТРАНА
ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекоменуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев

начиная с _____ 2007 г.

- Доставлять журнал по почте на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **«СТРАНА ИГР»** »

с _____ 2007 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **«СТРАНА ИГР»** »

с _____ 2007 г.

Ф.И.О. _____

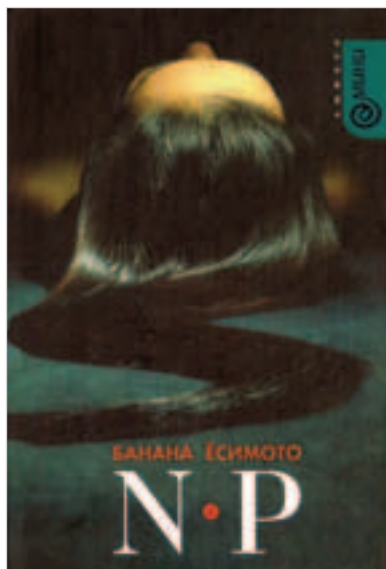
Подпись плательщика _____

Кассир _____

Bookshelf



Автор:
Чаплин
separate.light@gmail.com



БАНАНА ЁСИМОТО «N.P.»

ЖАНР: ХУДОЖЕСТВЕННАЯ ПРОЗА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АМФОРА»

Харуки Мураками для европейцев олицетворяет современную японскую литературу. В самой же Японии огромной популярностью пользуется Банана Ёсимото: все ее книги сразу после выхода в свет становятся бестселлерами, и она получает за них престижные национальные награды, чем и заставляет европейцев обращать на себя внимание. «Мураками в юбке» — так мы, не японцы, ее прозвали. Что само по себе довольно странно: да, они оба родом из Японии и хорошо известны во всем мире, но совершенно непохожи. Мураками живет в Америке и преподносит японскую культуру так, чтобы ее поняли иностранцы. А вот Ёсимото сорок с лишним лет жила в Токио, живет и будет жить там дальше и не собирается облегать нам восприятие Востока. Самый ее «европейский» роман — вышел под названием «Кухня» — потрясающая книга о человеческой душе и, как ни странно, о кухнях, которые могут рассказать много интересного. Но речь сейчас не об этом ее произведении, а о последнем романе «N.P.», что расшифровывается как North Point (название одной старой песни). Сюжет, на первый взгляд, похож на мистический детектив: японский автор, переехавший в Америку, пишет сборник рассказов на английском, но кончает жизнь самоубийством, так и не закончив книгу. Все, кто пытался перевести книгу на японский, тоже умерли, и далеко не от старости. Такая же участь постигла бойфренда главной героини. Но вместо того, чтобы искать правду или проводить расследование, девушка спокойно живет себе дальше. В один прекрасный день она случайно знакомится с детьми этого мистического автора-убийцы, и они ей открывают семейные тайны, о которых она даже не спрашивала. Роман небольшой, читается легко и быстро, но так же быстро и забывается. Книгу отличает лаконичность, недосказанность и некоторые любопытные стилистические ходы, но неожиданные повороты сюжета воспринимаются как само собой разумеющиеся. Книга имеет очень жизненный конец: основная тема закончилась, а герои так и не определились в себе. Никакое — наверное, самое точное слово для описания этого произведения Ёсимото.



ДМИТРИЙ ГЛУХОВСКИЙ «МЕТРО 2033»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ПОПУЛЯРНАЯ ЛИТЕРАТУРА»

Тема «метро как бомбоубежище» стара, как само метро. Возможность такого использования метрополитена была придумана еще при строительстве и, соответственно, породила множество слухов и легенд с ним связанных (возьмем, к примеру, «Метро-2»). Отчасти слухи правдивы, а отчасти это действительно просто слухи. Но вслед за легендами стали писаться книги, которые советская цензура не пропустила в печать, а авторов точно расстреляли. Шучу, конечно, но ведь никто не знает наверняка. Антиутопии о московском метро стали возникать уже после шестидесятых, когда появилась осязаемая свобода слова. Можно вспомнить, например, такие подзабытые книги как «Невозвращенец» Александра Кабакова или «Москва 2042» Войновича. Но «Метро» отличается от всех остальных подобных сочинений. Чем? А тем, что еще до выхода нынешнего издания сотни тысяч людей были в курсе основного сюжета и даже помогли автору писать, исправляя неточности и ошибки. Сейчас объясню, как это так у Глуховского получилось. Все очень просто: он выложил в Интернет первоначальную версию романа, которую никто не хотел издавать. Через какое-то время у него появились поклонники, заставившие его изменить финал, где убивают главного героя. В конце концов Дмитрий довел книгу до ума и сумел ее издать. Не скажу, что повествование стало продуманным и целостным, но читать интересно. Дмитрий по-своему видит наше общество: сегодня оно упивается плодами НТР, а завтра с языческой страстью бросится воевать за свой крошечный клочок земли как с врагами, так и со вчерашними друзьями. Следующая ступень эволюции — человек мутировавший. Герои борются за жизнь несмотря ни на что. Сюжет продуман и психологичен, а язык богат на изобразительные средства и доступен. Я люблю тайны, а особенно те, которые кроются в привычных вещах. И качественную фантастику тоже люблю. Поэтому «Метро 2033» занимает теперь одно из почетных мест на моей старой книжной полке.



ДЖ. М. КУТЗЕЕ «ЭЛИЗАБЕТ КОСТЕЛЛО»

ЖАНР: ФИЛОСОФСКИЙ РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АМФОРА»

«Нобелевская премия 2003», — сообщает розовая обложка. Казалось бы, интригующе. Неизвестный мне доселе автор пишет о знаменитой пожилой писательнице, поставив себя на ее место. Роман заумен и скучен несмотря на то, что героиня в душе далеко не пенсионерка и ей многого хочется. Вплетенные в этот сюжет размышления о человеческом бытии привлекут только философов и учителей литературы, но не обыкновенного читателя. Бессмертие рассматривается слишком тщательно, слишком детализированно и придирчиво — как будто героиня Элизабет не просто писательница, а древнегреческий мыслитель. Да и вообще, каждый эпизод (будь то чтение лекций в колледже, поездка в Африку к сестре или получение литературной награды) — вызов определенным устоям общества, разным странам и даже (в последней главе) Богу. Автор также не стесняется критиковать реальных писателей, например, Пола Уэста, написавшего роман о фашистах (воплощение зла для Кутзее). У Кутзее есть книга «Осень в Петербурге», написанная в стиле Достоевского. Попадется — обязательно почитаю. Другое заигрывание с классикой — «Мистер Фо», в основе которого сочинение Даниэля Дефо, да и сам Дефо там тоже присутствует. По-моему, должно быть интересно. Правда, этот роман опять же принес южноафриканцу «Нобелевку», что, видимо, предполагает присутствие огромного количества философских размышлений, граничащих с безумной скукой. Хотя мне кажется, сейчас такое время, что на книгу, заставляющую крепко задуматься, у читателей нет ни сил, ни времени — им нужна расслабляющая юмористическая литература, позволяющая забыть ненадолго о насущных заботах и перенестись в добрый, светлый мир, в котором обязательно будет все хорошо. Или современный детективчик — сказка о таких же, как мы. Кутзее же пишет совсем по-другому. Он человек серьезный и жестокий. За это его ругают собственные соотечественники: он слишком правдиво рассказывает о Южной Африке. По его мнению, все было плохо и будет плохо.



С СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА

ЖУРНАЛ  НАЧИНАЕТ СОТРУДНИЧЕСТВО

С КУЛЬТОВЫМ БРИТАНСКИМ ЖУРНАЛОМ **DAZED**

ТЕПЕРЬ В КАЖДОМ НОМЕРЕ  –

САМЫЕ ЛУЧШИЕ И САМЫЕ СВЕЖИЕ

МАТЕРИАЛЫ ИЗ **DAZED**



ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



Автор:
Андрей Семенов
crosman@rambler.ru

РЕЖИССЕР

МИКАЭЛЬ ХАФСТРЕМ

ФИЛЬМОГРАФИЯ:
DERAILED (2005), STRANDVASKAREN (2004), ONDSKAN (2003), LEVA LIVET (2001), CHOCK 1 (1997) (TV), SKUGGORNAS HUS (1996 TV SERIES), VENDETTA (1995 TV SERIES).



Режиссер фильма «1408» Микаэль Хафстрем (полное имя Ян Микаэль Хафстрем) родился 1 июля 1960 года в городе Лундскала, Швеция. С детства его влекла мечта снимать киноленты, и он ползал по окрестностям с ручной видеокамерой в поисках интересных сюжетов. Во время обучения в студийной школе он получил прозвище Хеффа – за настырность и целеустремленность. Творческую карьеру он начал вместе с братом, Дэном Хафстремом, но впоследствии их пути-дорожки разошлись. Боевое крещение он получил на местном телевидении. Прежде чем достигнуть высот кинематографии, Хеффа успел поработать ассистентом, затем помощником режиссера, сценаристом. Мастерство режиссуры постигал на съемках различного рода телевизионных сериалов. В своем послужном списке имеет три победы на международных кинофестивалях за режиссуру и шесть раз выдвигался в различных номинациях, в том числе за лучший не американский фильм. Больше он, конечно, известен шведскому зрителю. Последней удачей Хафстрема стала картина «Зло» (2003), которая принесла ему главный приз фестиваля Viareggio Europa Cinema. Своим же новым детищем «1408» Хафстрем доказал, что и телевизионщики способны на шедевры. Он считает, что еще достигнет Голливудского Олимпа, причем западные журналисты уже пророчат новой ленте рейтинг «PG-13».



1408

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 12 ИЮЛЯ 2007 ГОДА

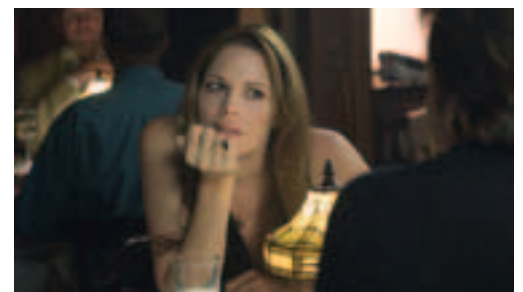
ЖАНР:	ТРИЛЛЕР
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	FOURTEEN ZERO EIGHT
РЕЖИССЕР:	МИКАЭЛЬ ХАФСТРЕМ
В РОЛЯХ:	ДЖОНКЬЮСАК, СЭМУЭЛ Л. ДЖЕКСОН, МЭРИ МАККОРМАК, ЖАСМИН ДЖЕССИКА ЭНТОНИ
ПРОИЗВОДСТВО:	DIMENSION FILMS / DI BONAVENTURA PICTURES, США 2007 ГОД
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	90 МИНУТ



«1408» основан на одноименном рассказе Стивена Кинга, опубликованном в сборнике «Все предельно». Книги Кинга, а также фильмы по их мотивам («Челюсти», «Кладбище домашних животных», «Побег из Шоушенка») всегда держат читателя в напряжении. По словам самого Кинга, каждый писатель, работающий в жанре «ужасиков», должен написать как минимум по одному рассказу о похоронах заживо и о комнате призраков в гостинице. Кинг предположил, что у разных людей свои страхи и несть им числа. Но номера отелей сами по себе вызывают страх, не так ли? Входя в номер, поневоле задаешься вопросом, сколько человек спали на этой кровати до тебя? Сколько из них было сумасшедших? Сколько собиравшись повеситься в стенном шкафу у телевизора? Бр-р-р. Многие поклонники писателя с сомнениями ожидали постановку Хафстрема, боясь, что тот не сумеет передать интригу произведения Кинга, его стиль. После просмотра скептики поняли, как они ошибались. В чем суть? Главный герой картины – Майк Инслин (Джон

Кьюсак), автор книг о сверхъестественных явлениях и скептик до мозга костей. Он верит лишь в то, что видит своими глазами. Всю жизнь ученый разоблачал слухи о привидениях и проклятиях, доказывая, что посторонние силы – чистой воды вымысел. Разумеется, такого человека привлекла дурная слава номера 1408 отеля «Дельфин». В этой комнате с 1912 года при странных обстоятельствах умерли или сошли с ума 56 человек. В отеле только 13 этажей – несчастливое число. По американской традиции нумерация этажей в гостиницах такова, что следом за двенадцатым сразу идет четырнадцатый, а дьявольского этажа вроде как и вовсе нет. Майк решает провести ночь в «проклятом» номере как обычный постоялец и разнести в пух и прах очередную страшилку. Переступая порог комнаты, Майк, уверенный в своем успехе, еще не подозревает, что это место особенное и ночь его эксперимента превратится в ночь выживания, потому что сама комната будет исследовать жизнь Майка и мучить его душу призраками умерших, в том числе и дочери. Большую часть фильма он проводит

в замкнутом пространстве. Все внимание сосредоточено на душевных страданиях главного героя, его одиночестве, поступках и видениях. Что же делает фильм «1408» притягательным? Не имя автора или страх перед привидением, а только трепет перед дьяволом, который сидит где-то в глубине человеческой души, и необходимость борьбы с собственными демонами. В комнате 1408 человеку предоставляется возможность побороть зло внутри себя, но проигрыш означает смерть. Критики из центральных американских газет благосклонно приняли «1408», потому что считают работу режиссера, актерского состава, специалистов по эффектам безупречной. По их мнению, это кино выходит за рамки жанра и повествует о человеческой душе, которая недостаточно известна и по-своему ужасна. Этот фильм, по их словам, гораздо выше «Хостела» и «Пилы», и к тому же изящно сдобрен юмором и отличной музыкой, музыкальными эффектами. После проката в кинотеатрах США «1408» признан лучшим фильмом ужасов 2007 года, даже страшнее, чем «Хостел, часть II».





ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 9 АВГУСТА 2007 ГОДА

ЖАНР:	ФАНТАСТИКА/ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	STARDUST
РЕЖИССЕР:	МЭТТЮ ВОН
В РОЛЯХ:	ЧАРЛИ КОКС, КЛЕР ДЭЙНС, РОБЕРТ ДЕ НИРО, СИЕНА МИЛЛЕР, МИШЕЛЬ ПФАЙФФЕР
ПРОИЗВОДСТВО:	PARAMOUNT PICTURES / DI BONAVENTURA PICTURES / INGENIOUS FILM PARTNERS, ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, США 2007 ГОД
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	88 МИНУТ



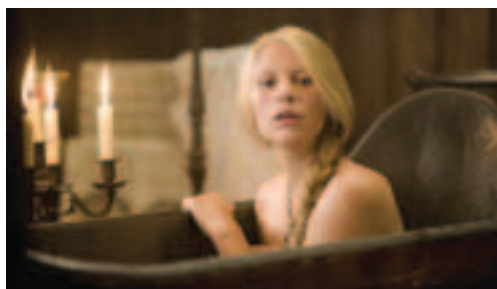
Режиссер совместного англоамериканского проекта «Звездная пыль» Мэттью Вон известен как продюсер американских фильмов «Большой куш» и «Карты, деньги, два ствола». Теперь Мэттью наконец-то написал сценарий и взялся за режиссуру фэнтезийно-приключенческой шутки по мотивам одноименно романа Нила Геймана. Много чего намешано в этом фильме: готические комиксы и стимпанк. Звездный же состав фильма сам по себе делает его событием. Вот только бюджет для проекта такого размаха подкачал, что заметно по несколько эклектичной компьютерной графике.

Но давайте-ка вернемся к «Звездной пыли». В основу ленты положена классическая история простака, взявшегося выполнить каприз своей возлюбленной. Он много переживает по пути, сильно поумнеет и наконец поймет, что на самом деле его настоящая любовь давным-давно с ним рядом. Вот, в принципе, и весь сюжетец, который придется вам по вкусу, если вы ищите фантастическую любовную историю с хорошим концом.

Если конкретнее, то Тристан отправляется на поиски упавшей звезды, чтобы принести ее любимой женщине как доказательство силы своих чувств. Загвоздка в том, что звезда упала по другую сторону стены, которая разделяет Англию и волшебное королевство Стормхолд. А отсюда и все волшебные приключения молодого парня с ведьмами, призраками, чудовищами и пиратами.

Все сцены выполнены великолепно, и комедийный настрой придает фантастическому фильму еще больше шарма. Безусловно, одно из главных достоинств ленты — отличная актерская работа. Мишель Пфайффер превосходно справилась с ролью предводительницы ведьм. Роберт де Ниро неотразим в роли капитана Шекспира, командира пиратов. В каждой сцене он просто безупречен и заставляет зрителей смеяться сквозь слезы.

В США и Великобритании фильм вызвал у зрителей неоднозначные отклики. Его противники говорят так: «Да, «Звездная пыль» — лучший образчик фантастики и воплотил черты, которые были присущи творениям великого Спилберга. Да, в этом фильме увлекательно рассказывается о добре и зле. Но есть один существенный недостаток: ленте место в восьмидесятых годах XX века, а не в наши дни. Здесь множество головорезов, любви, приключений, магии, мести — всего того, что уже было ранее описано Питером Фолком в «Принцессе моста». И поэтому частенько возникает чувство, что это все ты уже где-то видел, поскольку фильм частенько следует фэнтезийным шаблонам. Безусловно, в нем есть отсылки к современности, но к финалу и они успевают надоест». Поклонники же фильма нахваливают удачные находки режиссера и сценариста Мэттью, великолепную операторскую работу, подбор музыки и отличные комбинированные съемки.



ВОЛКИ-ОБОРОТНИ

НА ЭКРАНАХ СО 2 АВГУСТА 2007 ГОДА

ЖАНР:	ТРИЛЛЕР
РЕЖИССЕР:	ДЖЕЙМС АЙЗЕК
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	SKINWALKERS
В РОЛЯХ:	ДЖЕЙСОН БЕР, ЭЛИАС КОТЕАС
ПРОИЗВОДСТВО:	CONSTANTIN FILM PRODUKTION GMBH, США (2006)
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	110 МИНУТ

13-летний мальчик Тимоти с мамой приезжают к родственникам-оборотням. Страшная родня посвящает их в то, что подросток тоже оборотень и от него зависит судьба всей стаи, поскольку у ребенка особый магический дар: одних оборотней он способен убивать, других оставлять в живых. И поэтому родители тайно охраняли Тимоти со дня его рождения. Мама и сын потрясены и не верят собственным ушам. Сородичи ребенка относят себя к «хорошим», то есть не питаются человеческой кровью. Попутно выясняется, что к власти над Тимоти стремятся «плохие» оборотни, которые жаждут кровавых убийств. И в ночь багрового полнолуния враждующие вервольфы сходятся в смертельной схватке, в которой ненависть заставляет брата идти против брата, а мужа против жены. Битва добра со злом, ничего не поделаешь.

Зрительские симпатии на стороне режиссуры и удавшихся компьютерных эффектов: из-за них «Волки-оборотни» смотрятся на одном дыхании. Портит фильм один большой недостаток. Тема оборотней в кино стара как мир, а зрителя ими теперь не напугаешь. Нынче в моде психологический ужас.



Все больше появляется информации о следующей части Поттерианы — «Гарри Поттер и Принц-полукровка», которую снимает режиссер Дэвид Йейтс. В новом фильме рассказывается о шестом годе обучения Поттера в Академии чародейства и волшебства. Там он получает учебник, ранее принадлежавший принцу-полукровке, чьи заметки на полях помогают Гарри разобраться в науке. Йейтс пригласил очаровательную Наоми Уоттс на роль Нарциссы Малfoy, жены преподавателя Люциуса и матери мерзопакостного Драко. Кроме того, в съемках примут участие Джозеф Файнс, брат Рэйфа Файнса, и Стюарт Таунсенд. Остальное узнаем 28 ноября 2008 года, в день премьеры ленты в кинотеатрах России.

В блоге фильма «Крепкий орешек 4» Брюс Уиллис нелюбезно высказался о создателе «Трансформеров» Майкле Бэе. В 1998 году Уиллис снимался в картине Бэя «Армагеддон» и до сих пор отзывается о режиссере нелестно. По словам Брюса, это вечно орущий на съемочной площадке психопат. Бэй не заставил себя ждать и в свою очередь обвинил Уиллиса в рекламном трюке, который призван привлечь зрителей к «Крепкому орешку» и отвлечь от «Трансформеров».



Банзай!



«ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ: СИНДРОМ ОДИНОЧКИ»



Автор:
Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

АНИМЕ: Призрак в доспехах: Синдром одиночки (Ghost in the Shell: Stand Alone Complex) ФОРМАТ: телесериал, 2 сезона по 26 серий в каждом РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Кэнзи Камияма, 2002 ИЗДАТЕЛЬ: MC Entertainment СТУДИЯ: Production I.G НАШ РЕЙТИНГ: 8.5

Интересно, как сам мангака Масамуне Сиро относится к тому, во что киношники и телевизионщики превратили его мангу Koukaku Kidoutai (она же Ghost in the Shell, она же «Призрак в доспехах»)? Работа господина Сиро послужила основой для нескольких непохожих экранизаций, и ни одна не передает дух манги и не следует точно ее сюжету. С режиссером-мозгоправом Мамору Осии все было ясно с самого начала. Два его полнометражных фильма – «Призрак в доспехах» (1995) и «Призрак в доспехах 2: Невинность» (2004) – и не претендовали на точность: в них из манги пришли разве что герои да какие-то наметки сюжета. Все остальное Осии переработал под себя и под те идеи, которые хотел подать зрителю (что ему никогда толком не удавалось). В 2002-м студия Production I.G взялась за еще одно переложение истории – так на свет появился телесериал «Призрак в доспехах: Синдром одиночки». Обещали, что эта попытка наконец-то будет похожей на мангу, но и тут слукавили. Оказалось, не так просто воплотить на экране уникальный мир Масамуне Сиро, где философия и антураж киберпанка переплета-

ются с геополитическими интригами, похабными шуточками, откровенной эротикой и легким стебом. Эротика и стеб на экран не попали вообще, шуточки еще кое-где проскальзывают, а вот тяжелой киберпанковской философии и мрачных футуристических декораций в «Синдроме одиночки» просто завалились. Зрителей, привыкших к образу Мотоко Кусанаги по полнометражкам Осии, ждет сюрприз. В телесериале бравая девушка-оперативник выглядит совсем по-другому: из стильной профессионалки она превратилась в легкомысленно одетую девицу с фиолетовыми волосами. Прочие сотрудники Девятого отдела, к счастью, совсем не изменились: сложно представить себе Бато или Тогусу в купальнике и с кислотной прической, не правда ли? Если в полнометражных фильмах Осии мы наблюдаем за внутренним миром героев, за изменениями их взглядов и убеждений, то «Синдром одиночки» – это дотошный и натуралистичный детектив. Именно поэтому здесь куда больше внимания уделено не главным героям – Мотоко и Бато – а прочим сотрудникам Девятого отдела: шефу Дайскэ Арамаки, оперативнику и бывшему копу То-

А сериальный Бато изменился несильно. Примерно таким же он предстает и в «Невинности».



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип *Again and Again*, смонтированный из сцен аниме *Fruits Basket* на песню *Hard Candy* американской группы *Counting Crows*; российский трейлер телесериала «Призрак в доспехах: Синдром одиночки»; опенинг психологической драмы *Vokigapo* и музыкальный клип на песню *Uninstall* в исполнении Тиакки Исикавы, которая звучит в этом опенинге.



Мотоко Кусанаги в телесериале и в полнометражке – словно два разных героя.



В телесериале значительно больше внимания уделено «второстепенным» сотрудникам Девятого отдела. На фото – снайпер Сайто.



гусе, теоретику Исикаве, снайперу Сайто, следователю и бывшему якудза Падзу, подрывнику Борме и нескольким новичкам. В кадр попали и паукоподобные танки «татикомы», которым вообще не нашлось места в полнометражке. Кстати, татикомы обладают наивным и любознательным искусственным интеллектом. Они самые смешные герои сериала, и после каждого эпизода вы увидите небольшую мультзарисовку об их злоключениях. Девятый отдел действует как настоящее полицейское подразделение, и будьте спокойны: о его жизни и работе вам будет известно абсолютно все. В свое время «Синдром одиночки» прославился как один из самых дорогих сериалов в истории аниме, и, казалось бы, бюджет должны спускать на перестрелки, драки, штурмы, облавы и погони. А вот и нет. Действия на экране до обидного мало. Обычно герои всю серию совещаются, раздумывают, планируют, расследуют, обсуждают и готовятся, чтобы в конце захватить подозреваемого... без единого выстрела. Если на что и ушло много денег, так это на гонорар гениальной Ёко Канно, композитору-легенде. Она писала музыку для *Cowboy Bebop*, *Escaflowne*, «Волчьего дождя».



Закончилось производство по делу 29-летнего жителя Осаки, который сканировал и незаконно распространял в Сети страницы журналов манги еще до появления комиксов в продаже. Суд отметил важность защиты авторских прав в современном обществе и обратил внимание подсудимого на то, что произведения, на которые распространяется авторское право, являются результатом упорного труда. Преступник был арестован 18 мая, и сейчас суд вынес ему суровый приговор: один год тюрьмы и три года условно.



Хорошего аниме должно быть много. В сентябре в японских кинотеатрах начинаются показы нового полнометражного «Евангелиона», о котором мы обязательно расскажем в одном из следующих выпусков рубрики «Банзай!», но это еще не все. Bandai анонсировал анимационный проект *Petit Eva: Evangelion@School*. Героями станут смешные чибикки известных персонажей, а действие будет происходить в альтернативной реальности: в обычной школе, где учатся Синдзи, Аска, фиолетовый зловред Евангел и сразу три клона Рей Аянами. За учениками присматривают директор Гендо и учительница Рицукэ-сенсей. Надо заметить, что это отнюдь не первая юмористическая обработка «Евы», но ни одна из них не добиралась до экранизации. В каком формате и в скольких эпизодах будет выполнена работа, пока неизвестно, но ходит слух, что все может ограничиться несколькими best-of-подобными короткометражками. Будем следить.



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два диска сериала «Призрак в доспехах: Синдром одиночки» в коллекционном боксе. 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 пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 октября.

ВОПРОС:
ЕСЛИ ГОЛОСОВОЙ АКТЕР БАТО ОЗВУЧИВАЛ СЕЙКА В MGS, ТО КТО ГОВОРИТ ГОЛОСОМ АЦУКО ТАНАКИ, СЭЙЮ МОТОКО КУСАНАГИ?

1. ЭМИ РОУЗ В SONIC THE HEDGEHOG.
2. ТИФА ЛОКХАРТ В FINAL FANTASY VII.
3. ЛАРА КРОФТ В TOMB RAIDER.



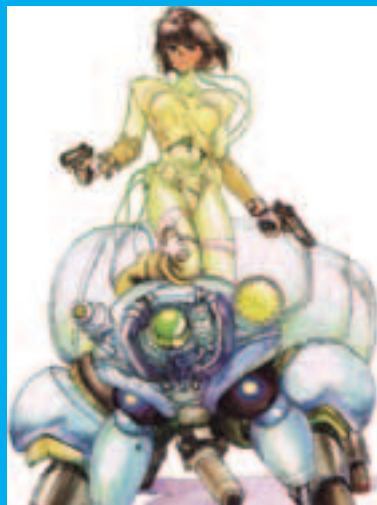
Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

Очередной победитель!

DVD с аниме «Призрак в доспехах 2: Невинность» получает Антон Шишкин из Владивостока. Режиссер Мамору Осии держит дома двух собак: бассета и дворняжку.



Киберпанк – не киберпанк, а без смазливых слуганок ни одно аниме обойтись не может.



Футикома – одноместный колесный танк. В манге такой находится в распоряжении каждого сотрудника Девятого отдела. В полнометражных фильмах Мамору Осии о существовании футиком никто не вспоминает, а в телесериале «Синдром одиночки» им на смену пришли беспилотные «татикомы» – компактные паукоподобные роботы с куда более продвинутым искусственным интеллектом. Татикомы могут находиться под управлением пилота, а может гудать своим электронным мозгом и действовать самостоятельно. По ночам техники Девятого отдела синхронизируют память татиком, чтобы роботы могли учиться не только на своем, но и на чужом опыте. Татикомы ездят на четырех «ногах», спереди у нее укреплены две «руки», в которые встроены мелкокалиберные пулеметы. Футикомам уделяется очень много внимания в манге Ghost in the Shell, а в одноименной игре для PlayStation главный герой и вовсе никогда не покидает свою футикому.

Ее творения отлично подчеркивают дух сериала, а песню в опенинге исполняет наша соотечественница Ольга Яковлева, которая работает в Японии под псевдонимом Origa. Даже жалко, что музыку включают редко и толком насладиться ею не дают. Высокоумным разговорам уделяется куда больше экранного времени, чем музыке, перестрелкам и любованию грудями Мотоко вместе взятым. Ну, вы же знаете. Киберпанк без зубодробительной философско-технической подоплеку не киберпанк. Само название «Синдром одиночки», Stand Alone Complex, относится к эмергентному феномену автономных, но когерентных действий индивидуумов (если вы не понимаете, что написано в этом предложении, то можете и не осилить психологические завороты сериала). Суть в том, что независимые действия никак не связанных между собой людей вдруг резонируют, поддерживая друг друга и создавая впечатление направленного общественного усилия. В сериале это обусловлено рассеиванием человеческой психики по сетям кибернетических мозгов. Один из персонажей предполагает, что можно подспудно контролировать общественное сознание, ловко управляя механизмом передачи данных. Люди часто забывают источник информации и изменяют ее в соответствии со своими взглядами и убеждениями. Уже пос-

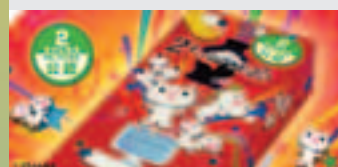
ле нескольких актов передачи невозможно отличить «засланную» идею от стихийной и естественной. Каждая серия относится к одной из двух групп, и принадлежность определяется по титульному экрану. Если там написано «Stand Alone» – перед нами «одиночный» эпизод, мало связанный с центральным сюжетом аниме. Если «Complex», значит, серия важна для понимания происходящего и здешние события повлекут за собой важные последствия. Людскими кибермозгами в сериале тщатся управлять и коррумпированные чиновники, и организованная преступность, и хакеры-одиночки. Только Девятый отдел чист и непорочен, он один стоит на страже добра и справедливости во всей Японии. И у него будут свои нелегкие времена, но авторы решили не поднимать действительно сложные вопросы человеческих отношений и не возиться с личной психологией. Девятый отдел – «наши», все остальные – «не наши», между ними – толстый слой киберпанковской философии, мудреных терминов и футуристических технологий. Не зря «Призрак в доспехах» прославился как единственный «правильный» киберпанк среди всех аниме. Он действительно следует канонам жанра, но даже не предпринимает попытки внести что-то новое. Дорогое и качественное развлечение, но на любителя.



Служки об огромном бюджете и фантастической анимации преувеличены. Если остановить воспроизведение на боевой сцене – легко заметить халтуру.



Мы редко пишем об этом, но каждый японский отаку знает главный анонимный форум страны 2Channel (<http://www.2ch.net>) как свои пять пальцев. Это центр сетевой субкультуры и культовое место общения отаку. Анонимные посетители «Второго канала» настолько талантивы, что даже сами придумали себе мэскота – бестолкового кота Мону. Так вот, прежде владельцы сайта пресекали все попытки использовать «ничейного» мэскота в коммерческих целях. Но не теперь. Ныне создатель сайта Хироюки Нисимура озачочен пропагандой безопасного секса среди японской молодежи. Он принял необычное предложение компании Fuji Latex, и первого сентября в продажу поступит первая партия розовых презервативов с котом Моной на коробке. Озачоченный пропагандой господин Нисимура не только сделает общественно полезное дело, но и получит процент от выручки с продаж



Внимание, конкурс! Компания Nival Online и сайт Manga.ru проводят конкурс на лучший постер по онлайн-игре «Пиратия». Победитель получает гравирный планшет Wacom Intuos 3 A5, поощрительные призы – виниловые стикеры персонажей «Пиратия». Задача: нарисовать плакат по игре «Пиратия». Обязательное условие: плакат должен быть выполнен в стиле «под аниме». Конкурс проводится до 31 октября этого года, работы принимаются по адресу contest@nivalonline.com. Обязательно укажите слово «Пиратия» в теме письма. Подробные условия конкурса и прочую информацию можно получить на главной странице сайта Manga.ru (<http://manga.ru>).



Коскэ Фудзисима, автор «Моей богини» (Ah! My Goddess), создал еще один анимационный сериал – полицейскую приключенческую комедию You're Under Arrest. Последний раз ее экранизировали в 2002 году, а ныне японцы всерьез взялись за возрождение легенды. Осенью на экраны выйдет телесериал You're Under Arrest: Full Throttle. По сюжету две главные героини пошли каждая своим путем. Нацуми оканчивала курс армейских тренировок, а Миоки изучала криминалистику в Лос-Анджелесе. После долгой разлуки судьба сводит их для работы над новым расследованием...



OTOGI ZOSHI: ДРЕВНЯЯ ЛЕГЕНДА. ИСТОРИЯ ПЕРВАЯ

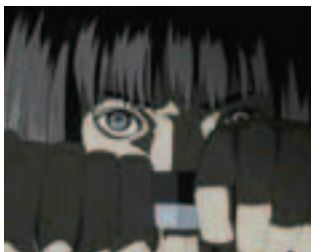
РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МИДЗУХО НИСИКУБО, 2004 РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА:



Двадцатителесерийное аниме Otagi Zoshi разбито на две сюжетно независимые половины. Сперва мы следим за путешествием героев по древней Японии эпохи Хэйан (эту часть издатель озаглавил «Древняя легенда»). В смутные годы на поиски артефакта, который якобы принесет стране мир и процветание, должен был отправиться легендарный самурай Минамото. Но тот пал жертвой лихорадки и лежит в бреду. В путь отправляется его младшая сестра Хикару, и теперь ей и ее спутниками ничего не остается, кроме как своими силами выполнить благородное задание. Это все первая половина. Во второй, озаглавленной «Новая легенда», действие переносится в современный Токио, где

мы наблюдаем за людьми, в которых переродились герои предыдущего цикла. В целом получилось сумбурное и довольно невзрачное аниме, главным достоинством которого можно назвать, пожалуй, профессиональную анимацию от студии Production I.G («Призрак в доспехах»).



МУ-ОТОМЕ. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАСАКАДЗУ ОБАРА, 2005 РЕГИОН: США

ОЦЕНКА:



Формально Му-Отоме считается вторым сезоном телесериала Му-Ниме, но действие здесь происходит в другом месте и с другими главными героями, а знакомые персонажи вдруг примеривают на себя новые роли и характеры. Это все потому, что сюжетные перипетии здесь никого не волнуют: сериал смотрят ради девочек, которые от сезона к сезону все краше и краше. В Му-Отоме Арика Юмеяма поступает в академию Гардероб (Gualderobe), где девочки обучаются одновременно на кавальных служанок и мистических востельниц. Комедийная и боевая половины то и дело перетягивают на себя одеяло зрительского внимания, но это не играет ника-

кой роли в сериале, где двадцать минут экранного времени могут посвятить вопросу «Кто продал платье Арики в косплейный магазин?» А намеки на секс кульминируют в серии, где девочки призывают хентайного монстра со щупальцами и думают, что же потом с ним делать.



ONE PIECE: SABAKU NO OJOU TO KAIZOKU-TACHI

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАКАХИРО ИМАМУРА, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА:



Сериал One Piece настолько популярен, что Toei Animation каждую весну выпускает в японский кинопрокат новый полнометражный фильм (а на DVD ленты выходят, соответственно, каждую осень). Семь первых фильмов не были связаны ни с мангой, ни с телесериалом One Piece. Восьмая полнометражка, Sabaku no Ojou to Kaizoku-tachi, особенная. Это пересказ одной из частей телесериала – приключения в Алабасте – которое на телеэкране пришлось примерно с 92 по 130 эпизоды One Piece. Упихав около 15 часов экранного времени в «полный метр», создатели сами себя загнали в тупик: новички не успевают уследить за стремительным сюжетом, а знатокам One Piece

кино смотреть скучно: слабенькая анимация не оправдывает скомканного изложения и отсутствия многих ключевых сцен. Уж лучше бы киношники в восьмой раз экранизировали что-то свое и не связывались с первоклассным телесериалом.



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
- Дискоотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно
понедельник
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

HIGHSCHOOL OF THE DEAD

СОЗДАТЕЛИ: ДАЙСЬ САТО (СЦЕНАРИСТ) И СЕДЗИ САТО (ХУДОЖНИК) | ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2006 ГОД, ЖУРНАЛ BEKKAN DRAGON AGE

学園黙示録

ОЦЕНКА:

Западные киношники снимают фильмы про зомби уже больше тридцати лет и за это время нашли наилучший шаблон для зрелищного холокоста. Пример — отличный «Рассвет мертвецов» 2004 года, ремейк одноименного фильма 1978 года. Японцы этим не интересовались, пока в прошлом году не началась публикация Highschool of the Dead, «Школы мертвецов». Дав манге классическое название, авторы намекают: это правильное зомби-муви, только на японский манер. По всему миру мертвецы восстают из могил, и в небольшом японском городке остается в живых только горстка школьников. Компания подобралась по-киношному яркая: «нормальные» главные герои, милитарист-отаку со строительным пистолетом, медсестра, фехтовальщица с катаной, вздорная богатая наследница, прагматичный бизнесмен и десятилетняя сиротка. Разношерстная братия разыгрывает в лицах все классические ходы: вот бывший друг превращается в зомби, вот прочие выжившие принимают их за нежить, вот они собирают револьверы с трупов полицейских... Специальный бонус: в первом томе есть даже Шон, герой английской комедии Shaun of the Dead («Зомби по имени Шон»).



FULLMETAL ALCHEMIST

СОЗДАТЕЛЬ: ХИРОМУ АРАКАВА | ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2002 ГОД, ЖУРНАЛ MONTHLY SHONEN GANGAN

鋼の錬金術師

ОЦЕНКА:

Популярный и любимый телесериал Fullmetal Alchemist тоже был основан на манге, и манга эта до сих пор не закончена. За последние шесть лет художница Хирому Аракава нарисовала 16 томов, все продолжая и продолжая рассказывать о приключениях братьев-алхимиков. Комикс и аниме начинаются одинаково, но чем дальше, тем сильнее расходятся их сюжеты. Для телесериала сценаристам пришлось придумать нового злодея, чтобы закончить повествование адекватным финалом. В манге же злодей другой, судьбы гомункулов иные, и ее концовку сейчас никто не возьмется предсказать. Отдельно стоит отметить стиль рисования госпожи Аракава, который выбивает из колеи читателя, привыкшего к образам из аниме. Братья на экране ведут себя довольно серьезно, а здесь часто изображаются комично и строят смешные рожицы. Впрочем, когда Аракава рисует всерьез, ей это тоже отлично удается. Жаль только, что на фоны времени не хватает и герои часто гуляют по белым страницам. Если сюжет телесериала показался вам скомканным и непонятным, это неудивительно. В манге все рассказано куда более подробно и красочно. А главное — приключения продолжаются по сей день!



Игры

LANDMASS

ПЛАТФОРМА: PC | РАЗРАБОТЧИК: WAYPOINT | ИЗДАТЕЛЬ: STX HYOSUNG | ДАТА РЕЛИЗА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

Строго говоря, Landmass не относится к японским играм и не должен бы попадать на страницы рубрики. Но раз уж японские игровые медиа уделяют внимание этой необычной корейской разработке, то нам вслед за ними сам бог велел. Итак, Landmass – сетевой научно-фантастический FPS про роботов. Не про гигантских гандамов, а про то, что японцы называют powered suit, – про небольшие шагающие бронекостюмы, полностью покрывающие тело сидящего внутри пилота. Игра работает на движке Unreal Engine 2.5 и поддерживает до 32 участников в каждом бою. Между сражениями вы можете подобрать нужные детали и запчасти к бронекостюму, а в бою разрешено взять на себя одну из четырех ролей: атакующего, снайпера, защитника или инженера. Сейчас на официальной странице игры (<http://landmass.hsctx.co.kr>) вовсю идет открытый бета-тест. Правда, без знания корейского языка туда лучше не соваться. Как у тебя, читатель, дела с корейским языком?



Тем временем в интернетах

NEWTYPE: THE MOVING PICTURES MAGAZINE

АДРЕС: <http://webnt.jp> | ЯЗЫК: японский

Newtype – популярный японский журнал об аниме. На сайте журнала можно найти новости и репортажи, но вся информация, во-первых, на японском и, во-вторых, посвящена событиям, мало кому, кроме японцев, интересным. Анонсы номеров Newtype тоже нам вряд ли пригодятся. Полезным для наших анимешников может оказаться график японских релизов манги и аниме и постоянно обновляемая телепрограмма с перечислением всех идущих «по ящику» сериалов.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Почему всем анимешным героям так мало лет?

Аниме смотрит, в основном, молодежь, вот и героями чаще всего делают подростков. Бывает даже, что внешне герой выглядит лет на 30, и только из биографии можно узнать, что на самом деле ему 16 или 18 лет.

Когда у нас выпустят Fullmetal Alchemist на DVD?

Совсем скоро: в октябре или ноябре этого года. В любом случае, как только это случится, мы тут же сообщим.

Что такое «Космические спасатели лейтенанта Марша»? Это аниме?

Нет, это американский мультсериал Exosquad, созданный в начале девяностых как ответ аниме. Получилось очень классно: мультфильм обладал по-анимешному красочными персонажами и умным научно-фантастическим сюжетом. Создатели до сих пор считают его своей лучшей работой, а телевизионщики свернули проект после двух сезонов. Был непопулярен.

Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес 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.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **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.

ЧУДОВИЩЕ ВИКТОРА ФРАНКЕНШТЕЙНА



Автор:

Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Мое знакомство с чудовищем, созданным Виктором Франкенштейном, состоялось лет пятнадцать назад при крайне трагических обстоятельствах. Я была на юбилее своей давней подруги Ирки. Собралось нас там, кажется, человек восемь, все женского пола и нежного возраста. Родители, исполнив роль официантов, закрылись на кухне, где принялись обсуждать такие малопонятные и бесполезные вещи, как «Беловежская пуца», «геополитическая реальность» и «союзные республики», и каких-то странных людей, среди которых наиболее часто поминался дядька, обладавший похожей на название конфеты фамилией Бурбулис. Мы же, понятное дело, обсуждали события и людей, имевших куда как большую важность для подлунного мира: Гришку Ветрова и васильковое платье Корнюхиной Лизки, подлой и двуличной негодяйки. Подсчитав все грехи Лизки и разоблачив преступления Гришки, мы перешли к самой главной части праздника – пепси-коле и просмотру на видеомагнитофоне VM-12 мультиков. Подруга Ирка с гордостью принесла кассету, сделанная ручкой надпись на которой гласила: «Микки Маус, Гуффи, Плуто и др.», мы разлили газировку и приготовились к погрому в нирвану. Посмотрев два мультика, мы уже почти добрались до одной из стадий блаженства. Однако совершенно неожиданно изображение на

экране начало кривляться, покрылось страшной мелкой полоской, после чего и вовсе скорострительно скончалось. Спустя несколько мгновений телевизор принялся демонстрировать нам кадры из какого-то черно-белого фильма: горбатый дядька бегал по комнате, нежно прижимая к груди банку с мозгами. Некоторое время в нас теплилась надежда, что, быть может, это и есть обещанное в названии «и др.», но с появлением другого дядьки она испарилась. Этот второй был здоровенный, страшный, ужасно злой и громкий. ... В довершение всего он утопил в реке девочку. После чего и начался карманный Армагеддон: Ирка, полчаса назад рассказывавшая, какая Лизка трусиха и как та кричала, когда увидела ежа, взвизнула так, что с потолка посыпалась штукатурка (Ирка, если ты вдруг сейчас это читаешь, знай, я над тобой вовсе не насмехаюсь: монстр и впрямь выглядел опаснее ежа). Голубоглазая отличница Викуся, совсем недавно размахивавшая вилкой и в ярости клеймившая Гришку за то, что тот грубиян и сквернослов, выронила стакан с колой и сказала что-то вроде «@# #\$\$%# \$#\$%!!!» А ваша Катя Тонечкина вскочила с дивана и наступила на кошку, которая, очевидно, восприняла это как сигнал к началу массовых погромов и сиганула на вазу с праздничными герберами... Привлеченные криками и грохотом, родители оставили на время человека-конфету и организо-

вали спасательную экспедицию в зал. Видеокассета в результате была конфискована, а сбежавший к соседям отец семейства предложил нам достойную замену в виде мультиков о Томе и Джерри. На этом инцидент был исчерпан. Однако чудовищный облик монстра основательно засел в моей темноволосой голове и сделался постоянным гостем ночных кошмаров. Лишь гораздо позднее, когда я уже стала довольно взрослой девочкой, узнала, что мой ночной мучитель терроризирует впечатлительных юношей и девушек по всему миру уже почти две сотни лет и что страхолюд этот – звезда экрана, засветившаяся не в одном десятке фильмов. А сильнее всего меня поразило, что жизнь этому ужасному чудовищу подарила симпатичная девятнадцатилетняя барышня. Особенно интересно, конечно, как преобразился за годы существования монстр Виктора Франкенштейна, как успешно приспособился к новой жизни, как обильно давал литературное и кинематографическое потомство. Пожалуй, из всех монстров «старой закалки» соперничать с ним способен лишь граф Дракула – все остальные, включая и наиболее удачные чудовища «новой волны» («Чужоги и Хищника»), ни в плодovitости, ни в популярности с плодом фантазии юной Мэри Шелли тягаться не в силах. 1 января 2008 года монстру Франкенштейна исполнится ровно 190 лет. В свете грядущего юбилея,

думаю, стоит вспомнить об этапах жизненного пути жуткого чудовища, вехах его карьеры, наиболее громких успехах и провалах. Дедушка этого заслуживает. Почти две сотни лет доводить людей до белого каления и пугать их во снах – это вам не шутки. Ради такого события я готова, облачившись в резиновые сапоги, непромокаемый плащ и противогаз, отправиться в полное опасностей плавание по океану жизни великого монстра. Об успехах и неудачах я буду рассказывать в письмах, отправлять которые стану с почтовыми альбатросами. Приложу все усилия, чтобы не убить ни одного и не вернуться, подобно Старому Мореходу Самюэлю Кольриджа, старой и измученной развалиной. ... А? Что? Вы спрашиваете, зачем мне противогаз? Если я случайно встречу во время своих странствий с монстром Франкенштейна, то притворюсь маленьким слоником, и тогда, возможно, он меня не тронет. Еще вопросы? Нет? Тогда поехали! То есть поплыли!

Письмо первое

Дорогой мой читатель, ты порадуешься, когда услышишь, что предпринятие, вызывавшее у тебя столь мрачные предчувствия, началось вполне благоприятно. Я поджала ногу, привязав к ней палку, и прикрепила на плечо чучело попугая – в совокупности с противогазом это создает вид весьма впечатляющий, посему матросы меня опасаются и уважают, беспрекослов-



но выполняя все мои требования. Первым делом мы бросили якорь в гавани имени Мэри Шелли, где я, прохаживаясь по кабакам и притонам, сливаясь с толпой (насколько мне это позволял противогаз и дохлый попугай), собрала уйму интересных сведений. Оказывается, славный мой читатель, чудовищный монстр родился на свет так же, как рождаются миллионы детских страшилок. Летом 1816 года юная Мэри Шелли и ее супруг Перси Шелли (один из величайших поэтов XIX века, между прочим) отдыхали в Швейцарии. По соседству с ними проживал лорд Байрон (еще один величайший поэт XIX века), на столь скромной территории куда ни плюнь – в величайшего поэта XIX века попадешь. Посему они просто не могли не встретиться. И встретились. И вот, проводя как-то время в тесном поэтическом кружке, лорд Байрон внезапно предложил сочинить леденящую кровь историю и поведать ее честной компании. Если тебе, дорогой мой читатель, когда-либо доводилось бывать в пионерском лагере, то ситуацию эту ты представишь без особого труда. Вдоволь погуляв друг дружку, Байрон и Перси Шелли утомились, но нежная Мэри задалась целью сочинить что-то действительно чудовищное, способное тягаться с тогдашней классикой мрачной литературы. Каждый, кто когда-либо держал в руках перо (прости меня, дорогой мой читатель, за этот анахронизм, но уж больно оно изящен),

знает, сколь мучительно сложно облечь мысли в словесную форму. Так же и бедняжка Мэри никак не могла приступить к воплощению своих наполеоновских замыслов. Помог ей случай: как-то раз лорд Байрон и Перси Шелли принялись обсуждать опыт доктора Дарвина (Эрasmus Дарвина, дедушки Чарльза Дарвина), якобы поместившего в пробирку кусок вермишели и неизвестным образом заставившего его двигаться. Под монотонную беседу Мэри заснула, и ей привиделась удивительная картина: склонившийся над плодом своих трудов (солидно так подростковой дарвиновской вермишелью) ученый, наблюдающий за процессом его оживления. Внезапно дикий ужас охватывает ученого, и он в страхе спасается бегством, после чего засыпает в изнеможении. А когда просыпается, видит застывшего над ним монстра. Именно этот свой сон и положила Мэри Шелли в основу романа «Франкенштейн, или Современный Прометей» (Frankenstein; or, The Modern Prometheus, 1818). Если тебе, дорогой мой читатель, так и не довелось его прочесть, а о самом монстре ты узнал гораздо позднее – из кино- и телефильмов – ты здорово удивишься, как сильно отличался монстр Мэри Шелли от современных его собратьев. Роман состоит из трех массивных монологов, вложенных друг в друга наподобие матрешек. Самая первая матрешка – письма Роберта Уолтона, отправившегося на корабле покорять бескрайний се-

вер и посылающего время от времени весточки любимой сестре с рассказами о своих приключениях (прямо как я, дорогой мой читатель!). Вторая матрешка – рассказ Виктора Франкенштейна, подобранного Уолтоном. И наконец третья матрешка – история о злоключениях монстра, созданного Франкенштейном. Первая матрешка, дорогой мой читатель, являясь, по сути, сугубо литературным приемом, мало нас интересует, посему перейдем сразу к тем двум, что проживают в ее чреве. И так, молодой Виктор Франкенштейн безумно увлечен естественными науками. Юноша жаждет сделать открытие, способное подарить счастье всему человечеству: избавить его от смерти и болезней. Воплощая свою мечту, он создает из частей различных тел подобие человека и оживляет его неким неведомым способом. Но, узрев плод своих трудов, Виктор приходит в ужас, отрекается от своего чада и бросает его на произвол судьбы. Однако монстр, будучи крайне страшен внешне, по сути чувствительная и тонкая натура. Он способен восхищаться пением птиц, радоваться рассвету и шелесту листьев. Его развитие находится на уровне маленького ребенка, он не способен говорить и читать, не понимает происходящего вокруг него. Укрывшись в лесу, он питается орехами и ягодами, потом отправляется в ближайшую деревню. Но люди монстра не принимают, гонят его, закидывают камнями и палками. Спря-

тавшись в маленькой пристройке, монстр обнаруживает, что в соседнем доме живет бедная семья. Наблюдая за ними долгие месяцы, монстр обучается говорить и читать, понимать окружающий мир и свои чувства. Он тайком помогает семье: приносит дрова, пытается облегчить их участь и постепенно все сильнее и сильнее к ним привязывается. В какой-то миг он решает выйти из своего убежища и направиться в дом к этим дорогим для него людям. Но те, узрев его чудовищный облик, избивают бедолагу. Монстр проникается злобой и ненавистью, однако ненависть его пока не ледяная. Блуждая по лесам, он замечает тонущую в реке девочку, спасает ее – и тут же получает пулю от ее отца. Тогда-то чудовище охватывает невыразимая злоба. Никому не нужный, всеми гонимый и презираемый, он решает отомстить своему создателю. Убив маленького брата Виктора и подставив его служанку, обрекая ее тем самым на казнь, он требует от Франкенштейна, чтобы тот создал ему подругу. Монстр обещает, что скроется вместе с ней в недоступном для людей месте и будет жить там до самой смерти, не причиняя более никому зла. Виктор соглашается, но впоследствии от обещания отказывается. Разъяренный монстр принимает мститель: убивает лучшего друга Франкенштейна, расправляется с женой Виктора, сводит в могилу его отца. Виктор Франкенштейн, горя жаждой мести, преследует чудовище и забредает чуть



Франкенштейн?

В 1985 году компания Icon Software выпустила для ZX Spectrum крайне странную игру Frankenstein 2000. С романом Шелли и различными его переложениями общего она не имела ровным счетом ничего. Игрок должен был на маленькой летающей тарелочке погружаться во внутренности некоего существа (очевидно, монстра Франкенштейна) и чинить их. В разных частях тела нам противостояли различные объекты: так, в легких нам досаждали сигаретные пачки (кто бы мог подумать, что чудовище – заядлый курильщик!), а в трахее – лягушки (госпожи, зачем монстр напихал себе в трахею лягушек?!). У кораблика нашего было два параметра: кислород и повреждения. И после сильных повреждений или при нехватке кислорода он безнадежно ломался.

Игра была весьма захватывающая. Как «убивалка времени» она неплохо смотрится даже сейчас, спустя двадцать с гаком лет после выхода. Благо ZX Spectrum эмулируется без малейших сложностей.

ли не на северный полюс. Там его подбирает корабль Роберта Уолтона, здесь он и рассказывает свою жуткую историю. В финале Виктор умирает от истощения и жутких душевных мук, а монстр, разрываемый внутренними противоречиями, сводит счеты с жизнью.

Что я, мой дорогой читатель, могу сказать о романе Мэри Шелли? Для своего времени он был необычайно смел, достаточно оригинален и невыразимо страшен. Сейчас же, конечно, в эпоху Стивена Кинга и Роберта Маккаммона, он воспринимается совсем по-другому. Многочисленные аллегории и реминисценции (большинство которых, впрочем, придумывали литературные критики), пожалуй, остаются актуальными и по сей день; но вот стиль, тяжелый, как весь гардероб прекрасной Шелли, и язык, пышный, как ее же бальные платья, современный читатель может и не осилить. Из чувства девичьей солидарности я не должна бы говорить подобного, но скажу: буквально каждый абзац текста вопиет: «Меня писала юная и чувствительная девятнадцатилетняя барышня!» Персонажи, в особенности мужчины, безостановочно плачут по поводу и без одного (даже монстр то и дело пускает слезу), создавая впечатление, что «Франкенштейн, или Современный Прометей» вовсе не один из лучших готических ужастиков минувших веков, а произвольный роман о тяжелых буднях викторианских эмо. Окру-

жающая действительность, человеческие взаимоотношения, бытовые коллизии – все это написано рукой очаровательного создания, живущего в мире, пропитанном запахом возвышенной романтики...

Письмо второе

Дорогой мой читатель, я пишу эти торопливные строки, чтобы сообщить: я здорова и проделала немалый путь. Извини, молю, за то, что в прошлый раз оборвала письмо на полуслове: случилось непредвиденное. Корабль наш качнуло на волнах, и я, не удержавшись на одной ноге (другая, мой добрый друг, как ты помнишь, у меня поджата и временно заменена деревянной палкой), поскользнулась и вывалилась за борт. Спас меня лишь удивительный случай: я зацепилась за выступающую доску шлангом противозага. Матросы вытащили меня и дали для успокоения рома... После этого я две недели не могла ничего писать, а команда чинила разгромленный корабль. У меня, милый мой читатель, случилась временная амнезия, посему я даже не представляю, кто мог нанести кораблю такие разрушения. Экипаж, дорогой мой друг, почему-то смотрит на меня теперь с благоговейным ужасом, а на палубе красуется огромная надпись, сделанная краской того же цвета, что и мой лак для ногтей: «Катя была здесь». К чему бы это все?

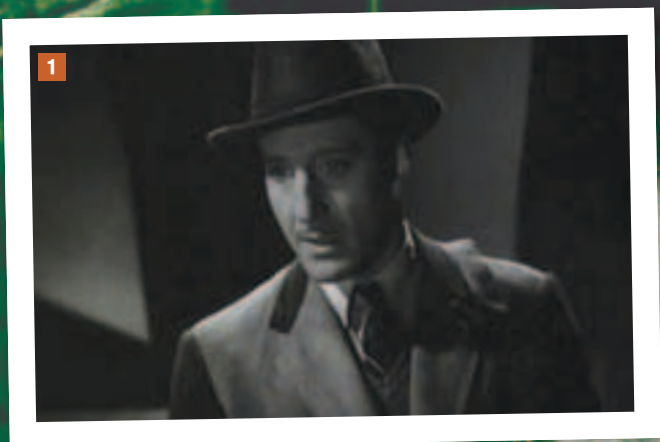
А между тем, славный мой читатель, вчера я исследовала Залив

Ранних Экранизаций и обнаружила множество увлекательнейших сведений. Оказывается, впервые на большом экране монстр Виктора Франкенштейна засветился аж в 1910 году. Кино тогда было совсем еще черно-белым и немым, никаких операторских финтов и визуальных трюков не существовало, а самым страшным киночудищем считался паровоз из «Прибытия поезда на вокзал Ла-Сиоты» братьев Люмьер. В те далекие годы все фильмы были предельно лаконичны и малы, посему подробно пересказать историю злоключений Виктора Франкенштейна и его ожившей вермишели не представлялось возможным. Режиссер Дж. Сирл Доули сделал выжимку из романа Шелли. В «Франкенштейне» образца 1910 года нам демонстрируют молодого ученого, химическим путем оживившего самодельного монстра. Монстр этот настроен враждебно и набрасывается на своего творца. Но, мой дорогой читатель, не волнуйся: той невероятной физической силы, о которой писала Шелли, у монстра нет, и Виктор выходит из схватки победителем. Окончательно же страшилище развоплощается, увидев свое отражение в зеркале. Фильм этот долгие годы считался утерянным. Однако в 80-х годах его отыскал какой-то коллекционер-маньяк, и историческая справедливость была восстановлена. А в 1921 году Франкенштейн попал в Европу: итальянец Лучано Аль-

1 Огня из наиболее распространенных ошибок – именование чудовища Франкенштейном. На самом деле величать его следует одним из названий, использованных в романе или ранних экранизациях: Монстр, Существо, Чудовище, Демон, Создание.

2 Монстр Франкенштейна и слепой старик из фильма «Невеста Франкенштейна» Уэйла.

3 Вожделенная невеста монстра, которую в романе Шелли он так и не получил.



бертини спродюсировал фильм Эугенио Тесты «Монстр Франкенштейна» (Il Mostro di Frankenstein). К сожалению, судьба к этой картине не благоволила: сперва ее чудовищно покروшили безжалостные цензоры, а потом она и вовсе где-то затерялась. Ни одной копии фильма пока что найти не удалось. Несмотря на усилия маньяков. Самый важный фильм о монстре Франкенштейна, мой дорогой читатель, был снят в 31 году. Невероятно талантливый британец Джеймс Уэйл создал настоящий шедевр, который повлиял на весь кинематограф ужасов. Картина Уэйла имела несколько серьезных отличий от романа Шелли и основывалась в первую очередь на театральной адаптации романа, написанной Пегги Уэблинг. По сюжету фильма Франкенштейн (из Виктора он почему-то превратился в Генри) вместе со своим помощником Фрицем трудятся над созданием человека из плоти и крови, для этого они похищают из могил тела и потрошат их на органы. Горбун Фриц не шибко умен и сообразителен, поэтому вместо мозга здорового человека он приносит хозяину мозги преступника, в результате чего монстр получается крайне жестоким, склонным к насилию и разрушению. Впрочем, ведет он себя как ребенок – при должном внимании к нему со стороны демиурга, вполне возможно, из него бы и вышел толк, однако судьба чудовища никого не

интересует. Кроме, пожалуй, Фрица, у которого обнаруживаются садистские наклонности, и он удовлетворяет их, истязая несчастное чудовище. По незнанию и глупости, сбежавший монстр топит в реке маленькую девочку, после чего все местное население поднимается против него и приканчивает его на мельнице. Роль монстра Франкенштейна в этом фильме блестяще исполнил великий Борис Карлофф. Костюм, в который был облачен актер, и грим сделали яркими символами, кочевавшими впоследствии с незначительными изменениями из одного фильма в другой. Классической стала и метода оживления чудовища посредством электричества (в романе Шелли были кое-какие намеки, но конкретный способ не описывался). Сам же фильм, имевший бюджет в триста тысяч долларов, прошел с оглушительным успехом и собрал крайне внушительную кассу, несмотря на противодействие цензоров. По требованию цензурных комиссий отдельных штатов вырезались десятки сцен; особенное негодование у «блюстителей морали и нравственности» вызвали эпизод с утоплением девочки и богохульная фраза Франкенштейна: «Во имя Господа! Теперь я понимаю, что значит быть Богом!» А дальше, мой дорогой читатель, студия Universal принялась развивать успех и начала выпускать один за другим продолжения

«Франкенштейна». В 1935 году на экраны выходит замечательный фильм «Невеста Франкенштейна» (The Bride of Frankenstein), основу которого ложится не попавший в первую картину сюжетный кусок о создании невесты для монстра. В книге, как мы помним, Франкенштейн отказался содействовать чудовищу, в фильме же мадам-вермишель таки была создана. Правда, любовью к монстру она не воспылала, а напротив, сильно его испугалась. Огорченный монстр спалил лабораторию, себя и безответную свою любовь. «Невесту Франкенштейна» тоже ждал грандиозный успех, восторги публики и неплохие сборы. «Надо ковать железо, пока текут доллары!» – решили кинососы и... столкнулись с непредвиденными обстоятельствами. Уэйл, снявший два предыдущих фильма, пресытился и с циклом распрощался, а актер, сыгравший роль Генри Франкенштейна, тяжело заболел и скончался. Впрочем, почесав свои капиталистические затылки, боссы решили, что не так уж это и страшно. В 1939 году выходит фильм «Сын Франкенштейна» (Son of Frankenstein), повествующий о злоключениях сына Генри Франкенштейна, который воскресил созданного папайей монстра по просьбе горбуна Игоря (его роль исполнил легенда черно-белого хоррора – актер Бела Лугоши). В 42 году появляется «Призрак Франкенштейна» (Ghost of

Frankenstein), представивший публике новый облик чудовища (Борис Карлофф ушел в отставку) и окончательно превративший «юниверсловский» цикл в перворазрядный трэшак. В 43-м появился кроссовер «Франкенштейн встречает Человека-волка» (Frankenstein Meets the Wolf-Man), в котором наш монстр знакомится понятно с кем. В 44-м – эпический трэшак «Дом Франкенштейна» (House of Frankenstein), где к честной компании присоединился граф Дракула. А в 45-м – «Дом Дракулы» (House of Dracula). Наконец в 48-м все это трэш-безобразие завершилось выходом на киноэкраны пародийной ленты «Эббот и Костелло встречают Франкенштейна» (Abbott and Costello Meet Frankenstein), создатели которой крайне забавно высмеяли штампы и клише цикла, окончательно сделав невозможным выход еще одного «серьезного» продолжения.

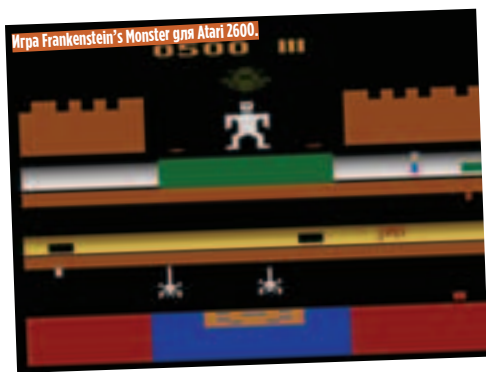
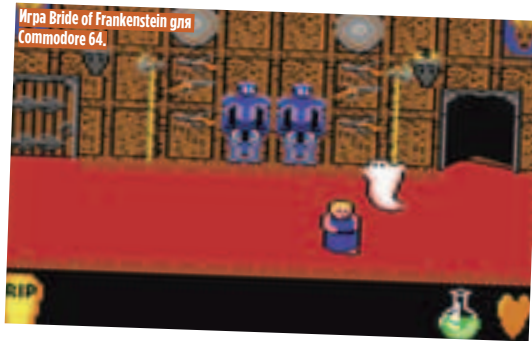
Письмо третье

Дорогой мой читатель, я еще раз попробовала целебный ром. Что я могу сказать по этому поводу?.. Корабль затонул, экипаж пропал, а я теперь дрейфую на льдине в неизвестном направлении. Но при этом продолжаю непрестанно собирать бесценную информацию. Увы, мой милый друг, бумаги у меня осталось преступно мало, поэтому я вынуждена быть лаконичной. С 57 по 74 годы английская кинокомпания Hammer Film выпус-

1 Чаго барона из фильма «Сын Франкенштейна».

2 Горбун Игорь, весьма недурственно сыгранный Белой Лугоши, и монстр Франкенштейна из «Сына Франкенштейна».

3 Трагическая кончина монстра.



1 Монстр Франкенштейна, сыгранный Лоном Чейни-младшим в «Призраке Франкенштейна».

2 А это чудовище из картины «Франкенштейн встречает Человека-волка», сыгранный наконец-то Белой Лугоши.

3 В фильме «Франкенштейн Мэри Шелли» Виктор Франкенштейн оживил своего монстра с помощью электричества, добытого... из электрических угрей!

4 Вот он, великий Роберт де Ниро в роли чудовища Франкенштейна.

тила семь фильмов о похождениях персонажей, придуманных Мэри Шелли. Открывался цикл весьма приличным «Проклятием Франкенштейна» (The Curse of Frankenstein, 1957), а завершился уже не очень приличным «Франкенштейн и Чудовище из ада» (Frankenstein and the Monster from Hell, 1974). Ни малейших пересечений с «юниверсловской» серией цикл этот не имел, а от романа Мэри Шелли отличался намного сильнее. В британских «Франкенштейнах» главным героем и главным же злодеем сделался сам Виктор, одержимый, безжалостный и расчетливый негодяй, тогда как его монстр стал играть роль переходящего вместилища мозгов. У хаммеровских «Франкенштейнов», кстати говоря, немало поклонников и по сей день. Помимо двух этих киноциклов существует великое множество самостоятельных фильмов о Франкенштейне и его монстре. Некоторые из них заслуживают отдельного упоминания. В 1958 году на киноэкраны вышел малобюджетный фильм «Франкенштейн-1970», примечательный тем, что в роли Виктора Франкенштейна, собирающегося с помощью ядерного реактора создать нового мегамонстра, засветился сам Борис Карлофф. Лента была данью популярной в 50-х и 60-х годах научной фантастике. В 71 году на экраны вышел запретительный трэшак Эла Адамсона

«Дракула против Франкенштейна» (Dracula vs. Frankenstein), в котором два культовых персонажа фильмов ужасов основательно дубасили друг друга всеми подручными средствами. Эту ленту нередко включают в списки худших картин века, а его дистрибуцией занимается трэш-студия «Трома». На эту же тему в 72 году одиозный король мусорного кинематографа Хесус Франко снял свою работу «Дракула, пленник Франкенштейна». В 81 году японцы выпустили чудесный анимационный фильм «Франкенштейн: Ужасная легенда». Очень симпатичное аниме Юго Сэрикавы представило нам монстра Франкенштейна в облики несчастного создания, мечтающего о любви. Наконец, самое, пожалуй, грандиозное киноплощадение истории Мэри Шелли состоялось в 1994 году, когда режиссер Кеннет Брана закончил работу над фильмом «Франкенштейн Мэри Шелли» (Mary Shelley's Frankenstein). Очень стильная и красивая экранизация по духу весьма близка роману. Отступления от текста, разумеется, имелись, однако не столь значительные, как в предыдущих лентах. Однако, увы, фильм сенсацией не стал, а солидный бюджет в 45 миллионов долларов окупился лишь наполовину. Причину провала следует искать, очевидно, в неудачной трансформации отдельных сюжетных ходов и... игре Роберта де Ниро, исполнившего роль монстра.

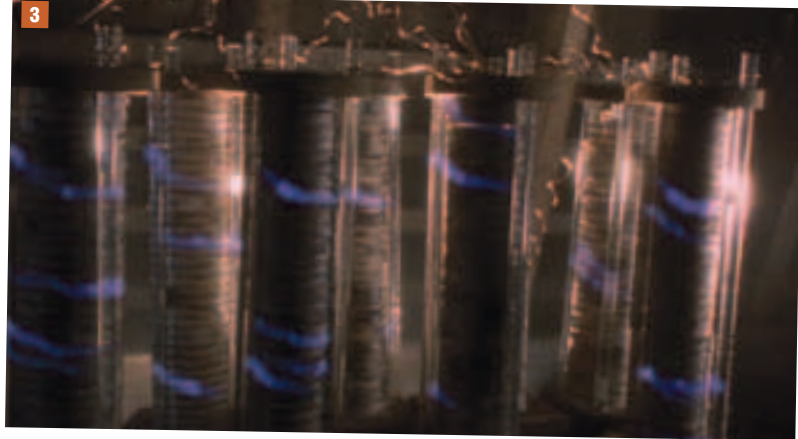
Де Ниро, вне всяких сомнений, актер потрясающий, однако образ его связывается с весьма определенным набором ролей. Чтобы сломать такой стереотип, требуется виртуозная режиссерская работа (как, например, та, что проделал Мартин Скорсезе в замечательном «Короле комедии») и знание актерских талантов де Ниро от волос до кончиков пальцев. Этого-то Кеннету Брана, на мой взгляд, и не хватило. Потому великий де Ниро в доброй трети эпизодов выглядел так, будто сейчас достанет пистолет, пристально посмотрит в глаза Виктору Франкенштейну и спросит: «Это ты со мной разговариваешь?» P.S. Ром я больше не пью.

Письмо четвертое

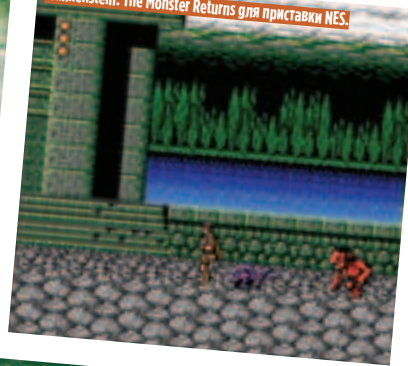
И снова здравствуй, дорогой мой читатель. Меня подобрал со льдины экипаж рыболовной шхуны. Сначала брать на борт долго не хотели, но потом, когда я оторвала с плеча попуга и сняла противояз, взяли. Очевидно, моя карьера морского волка подошла к концу, и я теперь возвращаюсь к теплым родным берегам. Надеюсь, доберусь без приключений, насыплю в ванную солей, налью пены и рухну туда дней на десять. Расскажу тебе, друг мой, что еще мне удалось разузнать о монстре Франкенштейна. С 57 по 59 годы минувшего века француз Жан-Клод Карьер написал шесть небольших романов о злоключениях чудовища. Ни один из них, по

счастью, на язык Пушкина и Достоевского переведен не был. В 78 году шведский писатель Аллан Петтерссон написал юмористический роман «Тетушка Франкенштейна» (Frankenstein's Aunt), где рассказал о Хане Франкенштейн, тете Виктора Франкенштейна. По сюжету бравая старушка решила навести порядок в замке своего любимого племянша, но встретила бурное сопротивление со стороны населявших его монстров, в числе которых были и граф Дракула, и оборотень, и уйма иной пакости. В 89 году Петтерссон закончил работу над продолжением — «Возвращение тетушки Франкенштейна» (Frankenstein's Aunt Returns). Здесь он поведал забавную историю создания чада для чудовища Франкенштейна и его невесты. По первой книге, дорогой мой читатель, кстати говоря, был снят очень забавный телевизионный мини-сериал. Количество комиксов, посвященных чудовищу Франкенштейна, подсчету не поддается. В самых потешных монстр выступает в роли супергероя (!) и помогает униженным и оскорбленным людям добиться справедливости. Кроме того, созданный Шелли монстр неоднократно выступал в роли соперника канонических положительных персонажей. Первая компьютерная игра о монстре Франкенштейна увидела свет в далеком 83 году. Компания Data Age разработала и выпустила для

3



Frankenstein: The Monster Returns для приставки NES.



Mary Shelley's Frankenstein для Sega Mega Drive.



4



платформы Atari 2600 занятный экшн Frankenstein's Monster. Нам предстояло исполнить роль бесстрашного смельчака, готового рисковать собой, дабы не позволить Виктору Франкенштейну выпустить на свет божий своего демона. Для этого мы должны принести четыре здоровенных камня из подземелья баронского замка и завалить ими чудовище. Путь в подвал сложен и опасен: повсюду снуют пауки и привидения, дорогу нам преграждают ловушки и лужи кислоты. Но, увы, раз уж создатели решили, что единственным местом добычи бесценных камней является подземелье, то иного выхода у нас нет. Frankenstein's Monster был игрой довольно сложной и требовал, как, впрочем, и большинство проектов тех допотопных времен, ловкости, сноровки, отменной реакции и умения не обращать внимания на сюжетные и логические прорехи (шкафы и дверями, конечно, завалить монстра никак было нельзя). В конце 1987 года компания Ariolasoft выпустила для платформ Commodore 64 и ZX Spectrum приключенческую игру Bride of Frankenstein, имеющую некоторое отношение к одноименному фильму. Нам предоставлялась возможность побыть в роли невесты Франкенштейна и ощутить всю прелесть пребывания в данном статусе. Игра эта уже давно забыта, и отыскать ее теперь довольно сложно. Играть, впрочем,

тоже нелегко: замок, по которому расхаживает героиня, битком набит дверьми, открывать которые следует различными ключами. А с собой глубокоуважаемая невеста может носить лишь один. Очень скоро игрок начинал путаться в многочисленных ключах, развешенных по стенам замка, и терял интерес. В 1990 году компания Bandai выпустила для консоли NES игру Frankenstein: The Monster Returns. По ее сюжету кошмарный монстр вернулся (очевидно, из Ада) и принялся сеять хаос и разрушение. С собой чудовище, внезапно заделавшееся лидером всяко-разной потусторонней пакости, приволокло кучу злодеев, и теперь нам, игрокам, мой дорогой читатель, предстояло их всех убить. Кроме того, необходимо было вырвать из лап гадостного монстра несчастную девочку Эмили, которую злодей зачем-то похитил. Ничем особенным этот тривиальный боевик среди прочих не выделялся, за исключением, пожалуй, поразительной схожести с культовой Castlevania. В 1994 году Sony Imagesoft выпустила разработанную в Bits Corporation игру Mary Shelley's Frankenstein, основанную, как видно из названия, на сюжете одноименного фильма. Игроку предоставлялась возможность побыть в шкуре отвергнутого своим создателем монстра. Нелегкая жизнь чудовища заключалась в хождении по длинным уровням и избе-

нии с помощью деревянной палки разнообразной живности. Ничего сверхъестественного игра собой не представляла, впрочем, отдельным почитателям фильма пришлось по душе. Первоначально она разрабатывалась для SNES и Sega Mega Drive, а чуть позднее появилась изрядно одобренная приключениями и головоломками версия для Sega CD. Наконец в 1995 году Interplay Entertainment издала очень приличный квест от первого лица Frankenstein: Through the Eyes of the Monster. Мы побывали в шкуре созданного Франкенштейном монстра, бродили по гигантской лаборатории и решали всевозможные головоломки, большинство из которых, мой дорогой читатель, были крайне сложны. Отдельной похвалы достойны прекрасная дизайн-работа (фоны просто бесподобны) и блестящее звуковое оформление. В общем, однозначный «must see» для всех поклонников Myst. ...Волны несут меня, мой дорогой читатель, домой. Я ставлю точку в последнем письме и отправляюсь спать. Совсем скоро я навеки позабуду, что такое качка, ледяная вода и пронизывающий ветер. P. S. Совершенно случайно наткнулась, лазая по нижней палубе, на бочку рома. Думаю, ничего страшного не случится, если я отопью чуть в целях профилактики простуды и морской болезни. До скорой, мой славный читатель, встречи!

Письмо пятое

Дорогой мой читатель! Я ничего не понимаю! Сегодня утром я проснулась на льдине, подле меня плавали обломки гостеприимной рыболовной шхуны. Кажется, у меня приступ deja vu. Да, и вот еще что. Буквально час назад я увидела на одной из дрейфующих мимо льдин рыбака с этого внезапно потонувшего рыболовного судна. Я стала кричать ему, спрашивать, что за катастрофа приключилась. Увидев меня, рыбак стал белее снега, после чего с криком «Чудовище! Не приближайся ко мне!» сиганул в воду и поплыл с такой скоростью, будто участвовал в Олимпийских играх. Благодаря этому происшествию я своими глазами увидела, как легко в глазах необразованных дикарей, что по ошибке какой-то называются людьми, сделаться чудовищем. Знаешь, мой дорогой читатель, теперь я лучше понимаю страдания монстра Франкенштейна. Ведь это так мучительно обидно – быть незаслуженно оклеветанной, обруганной и ненавимой. P.S. Кстати! Мимо меня проплывала ополовиненная бочка рома. Не понимаю, кто мог выпить столько этого жуткого пойла, ведь буквально вчера бочонок был полон! Ром я решила взять с собой на всякий случай: вдруг заболел или замерзну. Пригодится. До скорой встречи, мой прекрасный и любимый читатель! Я плыву к тебе! ❏

Франкенштейн против Баргона

В 65 году японец Исиро Хонга, создатель многочисленных кинокартин о Годзилле, снял абсолютно безбашенный фильм «Франкенштейн против Баргона» (у него, как и положено японскому трэшаку 60-х, существовало еще с десяток названий), в котором гигантский стофутовый монстр Франкенштейна дерется с таким же зловещим динозавром. Чума и полный крышеснос! Однако Хонге одного фильма оказалось мало и в 1966 году он снял продолжение «Франкенштейн против Баргона – Война Гигантоуа», еще более ненормальное и отвязное, чем оригинальный фильм. На этот раз Токио решили стереть в порошок два здоровенных волосатых гуманоида – потомки гигантского Франкенштейна из первой картины. На фильм этот, кстати говоря, есть прямая отсылка во второй части тарантиновского «Убить Билла» (эпизод битвы Невесты и одноглазой героини Дэрил Ханни).

Остановите мгновение!



24-Й ЭТАП КОНКУРСА

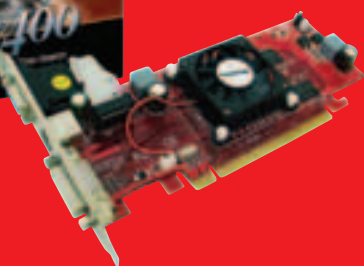
ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

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 видеовыходом).

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 1 октября 2007 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс
«Остановите мгновение №24»



ПОБЕДИТЕЛЬ 21-ГО ЭТАПА
Олег Кожевников,
республика Татарстан

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



«Я уничтожил все 7 “конкурирующих” машин во FlatOut 2, а гальше устроил фотосессию с ними. Процесс убийства не был особенно сложным, скорее интересным, а вот что заставило потрудиться, и заняло уйму времени – пригнать, буквально тараня, все машины к одному единственному месту, дабы запечатлеть достижение».

Город захватили
**- ЛЮДИ
ОСЬМИНОГИ!**
Поэтому пробки!



**Счастливы
вместе**

сегодня 18:00 и 20:00
Новые серии с 3 сентября!

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Три месяца призывной поправки получает Сергей Овчинников за самый интересный поток мыслей об индустрии за последние две недели.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать нам ссылки на смешные или интересные ресурсы в Сети. Мы и так о них знаем; знать все обо всем — наша работа. Лучше напишите, что вы думаете о пирате с красивым прозвищем Данте и о том, как нам обустроить Россию в условиях повального пиратства.

ПИСЬМО НОМЕРА

Сергей Овчинников,
aso38@mail.ru

Здравствуйтесь. Так уж вышло, что наше знакомство началось с аналитической статьи — ею и продолжим. Причина, подтолкнувшая написать в этот раз, — дата выхода Halo 3. Забавно, отчего сентябрь, а не, скажем, ноябрь — обычное время для проектов подобного калибра? Первая возникшая ассоциация — профессиональный бокс. Встреча равных по силам, но непримиримых противников. Яростная схватка. Накал страстей достигает предела, а судьи не находят себе места, с трудом давая единственное очко преимущества то одному, то другому бойцу. И вот переломный момент: восьмой раунд, когда каждый уже сказал все, что хотел, поиграл мускулами, признал собственные ошибки. Действовать сейчас вдвойне тяжело, ведь карты раскрыты и противник знает твои как сильные, так и слабые стороны... Выход Halo 3 — это как удар под дых в самом начале того ключевого раунда. Он сгибает, нарушает баланс, но не оканчивается нокаутом. При этом противник не сможет от него опроститься быстро — он три минуты будет топтаться и отступать, дав возможность атакующему перетянуть чашу весов в свою сторону. Естественно, настанет время 9-го, 10-го, наконец — финального раундов... Но они только будут, а этот проходит здесь и сейчас, и если имеется возможность

провести острую атаку первым, так отчего бы этого не сделать? Все, что выйдет после, — в октябре и ноябре — как военное подразделение, шагающее за собственным стягом. Со стороны Microsoft, вроде, все правильно. Только хочется посоветовать компании на данном этапе делать меньше портов для PC. Я понимаю, что рынок «персоналок» слабее развит и продажи на консолях выше, но здесь важно само осознание покупателем того, что, купив приставку, ты будешь иметь игры, которых более нигде и никогда не увидишь. И не нужно говорить про раскрутку Windows Vista: на дворе не 95-й, и пользователями являются не одни геймеры. У системы сейчас даже серьезных противников-то нет, кроме собственной же XP. Раз уж затронули тему PC, хотелось бы поговорить о StarCraft 2. А вернее, о том, что удивило и расстроило, — о высказывании разработчиков об отсутствии четвертой стороны конфликта. Сразу вспомнился Warcraft 3 с пятью или даже шестью анонсированными первоначально расами. Неужели в Blizzard не хотят более играть с собственной совестью? Но с чего вдруг, учитывая уровень секретности, окружавшей проект ранее, компания за полтора года до выхода решила раскрыть все карты? Мое мнение: наработки по расам имеются, возможно, сразу по нескольким, но ни одна из них не кажется такой свежей и необычной, какими бы-

VF5 И ЗАРЯДКА ПО УТРАМ

Мои добрые пожелания редакции «СИ»!
И особенно глубокий рэй (поклон) в вашу честь, Сонин-сан (хм, хорошо звучит). Начну сразу с главного, не отвлекаясь на похвалу в ваш адрес, ибо все мы хороши, когда спим зубами известно к чему. Помнится, было это давно. Читал тогда «Игроманию» и наткнулся на статью про Unreal. Вроде бы что такого, ну, статья как статья, но... Ее доверили писать человеку, который любил Quake и ненавидел Unreal. К чему все это? Да не переносу я слепой любви, которая встречается у людей. Для головы плохо, доктор говорит. Сонин-

сан, ваша великолепная статья про Virtua Fighter 5 вывела меня из состояния «мидзу но коро» (японский сами знаете) и заставила-таки написать письмо. Не скрывайте: вы ждали, ждали и надеялись получить отзыв читателей, так получите и распишитесь. Параллель, конечно, получается не очень верная. В отличие от случая с «Игроманией», здесь автор, наоборот, пишет про обожаемую игру, но облить грязью другие ему все равно никто не запрещает. Только вот не надо «я не обливал, я констатировал факт». Факт, что от Райдена отдает «голубиной», не нравится многим. Вот многим и не нравится, когда без повода ругают их любимые игры. Если любишь есть пельме-

ни — не нужно орать, что вареники — дрянь. Еда она и есть еда, а игра есть игра. Каждому на свой вкус, а о вкусах, как мы знаем, не спорят. В рассказе о Final Fantasy XII я не нашел едких выпадов в сторону других проектов. А зачем? В принципе, и так ясно, что игра и так лучшая, доказывать тут нечего. А вот с VF5 нет такого. Не видим превосходства, не видим слова «лучшая», значит, будем доказывать. Итак, вооружившись своими домыслами, Игорь с криком «Банзай!» устремился ваять трактат о величии VF5. Но пока отойдем от темы и обратимся к технической базе игры и ее божественной «реалистичности». Создатель системы рукопашного боя

УНИБОС Кадачников писал: «Бой двух мастеров скучен для новичка, жаждающего зрелища, ибо он быстр и непонятен. Бой должен заканчиваться в течение 15–30 секунд с минимальным нанесением ударов». Помните, как в Bushido Blade дело обстояло? Два-три удара — и все. И только опытные игроки могли держаться долгое время. Но вот вопрос: где же здесь комбо вставить, джугл провести, суперудар оформить? Настоящие бои никому не нужны: в них все новички и там нам было бы скучно. VF5, Tekken, DoA — это кино, зрелищная имитация реальности, но не ее воплощение. Вот вы пишете, что девять из десяти атак в исполнении настоящих мастеров боевых ис-



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Велика ли вероятность появления в будущем slim-версии PlayStation 3?

Да, велика. PlayStation 3 — очень большая и тяжелая консоль, и со стороны ее создателей выпуск облегченной версии будет логичным шагом. Другое дело, что нынешние технологии не позволяют этого сделать. А когда будут позволять — заранее не узнаешь.

Существует ли официальный сервер Xbox Live у нас в России?

Ваш вопрос некорректен. Пользователю Xbox Live не разрешается, да и не нужно выбирать сервер: консоль все делает за него. На единичных европейских серверах играют все жители региона.

Правда, что компания Sony собирается выпустить новую консоль PSP2?

Нет, неправда. Слухи об этом ходили давно и с потрясающим упорством, но все закончилось выпуском «уточненного» редизайна, который мало чем отличается от привычной PSP.

ВСЕМ ПРИВЕТ! SONY ПОКАЗАЛА НА ЕЗ НОВУЮ ВЕРСИЮ PSP, И ОНА, ВОПРЕКИ СЛУХАМ И ДОМЫСЛАМ, НЕ СТАЛА НИ «СОВЕРШЕННО ИНОЙ», НИ «ПОЛНОСТЬЮ ПЕРЕРАБОТАННОЙ». ОБЫЧНАЯ SLIM-ВЕРСИЯ – ЧТО МЫ НЕ РАЗ И ПРОГНОЗИРОВАЛИ НА СТРАНИЦАХ «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ». И ТЕПЕРЬ, КОГДА С ЭТИМИ СЛУХАМИ МЫ РАЗОБРАЛИСЬ, ПОЯВИЛАСЬ НОВАЯ ГОРЯЧАЯ ТЕМА: А ЧТО ЕСЛИ В ПРОДАЖУ ПОСТУПИТ SLIM-ВЕРСИЯ PLAYSTATION 3?

ли в свое время протоссы, земляне и зерги. С другой стороны, если некая раса и существовала бы даже в готовом виде – показывать ее сейчас по крайней мере глупо. Приковав к себе самое пристальное внимание, она ослабит значимость старых достоинств – и форумы в один голос начнут решать: топчется Blizzard на месте или нет? Пока же детям дали карамельку со знакомым вкусом – и они счастливы! Получается, что показ принципиально новых решений на данном этапе разработки неприемлем. Но будут ли они вообще? Весной 2008 года, за шесть месяцев до выхода игры, когда общее мнение по проекту илом отложится в умах и людей будет будоражить нечто иное (например, сиквел *Gears of War*), компания выстрелит из этого секретного оружия.

Естественно, как всякий творческий человек, я не мог стоять в стороне и попытаться поставить себя на место разработчиков. На данный момент в голове родилось лишь два концепта. Сложный: полностью новая раса. С новым деревом и стилем развития. По сюжету, возможно, в одной из миссий десантный челнок терпит крушение на неизвестной планете. Пленение и доскональное изучение выживших странными существами, поиск слабых мест... Все это в роликах. Параллельно игрок, осознавая близящуюся опасность, ничего не может с ней поделаться и продолжает выполнять кажущиеся ничемными текущие задачи недальновидного командования. Ощущение грядущего апокалипсиса, благодаря краем глаза увиденным сооруже-

ям и мощному оружию, действуют сильнее, чем даже управление ими в будущем. Игрок как немой шпион в тылу врага, заложник собственных знаний...

Сложность ситуации заключалась в том, что эту расу «с кондачка» мне придумать, увы, не удалось. Так родилось более простое решение. Во время прохождения однопользовательской кампании люди сталкиваются с тотальным превосходством зергов. Земляне уничтожают на их же родной планете, заражая поселения смертельно опасными болезнями. Выход находят быстро: создание механических роботов, которые невосприимчивы к хворям (нечто похожее было в *Warcraft 3*, когда раса нежити стала единственной «мертвой» в противовес «живым» людям, оркам и эльфам). Естественно, люди в корне меняют ситуацию на фронте, полностью доверившись механическому интеллекту...

И, говоря об игровой индустрии, грех не затронуть Sony и Nintendo, хотя, казалось бы, от этой темы уже дурно пахнет. Постараюсь не превратиться в параноика. На днях сравнил промо-ролики PlayStation 3 и Wii и заметил следующие особенности. Nintendo подошла к рекламе очень грамотно: здесь музыка мгновенно дает понять национальную принадлежность производителя. Пара букв «i», проходящих в дом под видом людей, кланяется вначале и в конце, проявляя тем самым уважение и готовность, подобно древним самураям, отдать господину самое ценное. Фраза «Мы пришли научить Вас получать удовольствие от игр» может

читаться и как «Wii пришла научить Вас получать удовольствие от игр». Чувствуется общая целенаправленность, и это вызывает уважение.

Что до Sony, то реклама просто-напросто отталкивает! Скажу честно, когда я ее смотрел, мне было сложно удержаться от слов, которые не пропустит ни одна цензура. Музыка, похожая на звук провода, находящегося под высоким напряжением, включает рецепторы опасности. В дальнейшем все только усугубляется: пупсы несут ахиению и плачут, кубики складываются, машины мнутя, яйца превращаются в ворон (падальщиков по определению). Так что же после просмотра должно произойти с обычным человеком, когда он познакомится с консолью? Наверное, он превратится в передового зеленого пилота с летающей тарелки или в крайнем случае хоть на крошечную кроху, но ощутит, каково быть внуком олигарха или племянником нефтяного магната. На альбоме Eminem Presents *The Re-Up* есть такая строчка: «PlayStation 3 – money for your advance» («PlayStation 3 – деньги на твой апгрейд»). В этом и кроется главная разница между системами. Nintendo приходит в дом просто так, чтобы поднять настроение, так же легко она готова уйти, в то время как миссия Sony в том, чтобы сделать из вас модного, соответствующего времени человека. Такое ощущение, что полированный пластик цвета угля напращивается в проповедники. Помните: своя голова лучше процессора Cell! Или уже нет?..

куств выглядят так же и приводят к тем же результатам, что и в игре. Спасибо, что подарили мне минуту здорового смеха, Сонин-сан. Совершенно с вами согласен, удары выглядят как в жизни, но, увы, не приводят к тем же результатам. Сила удара мастера карате-дзюки или тёку-дзюки (прямой удар кулаком) колеблется от 90 до 200 килограмм, и это еще не предел. Представьте, что такой мощности удар ловит лицом противник. Извините, но он выйдет из строя. Удары ногами намного мощнее, но опять же не приводят к реалистичным результатам. Бои, скорее, похожи на жестко-контактные спарринги, где каждый удар имеет свою оценку и когда какой-

то из бойцов наносит кучу ударов, в сумме дающую 100% хитпойнтов противника, тому мягко объявляют, что он, мол, «Lose». Вот такая вот начинка, но это сугубо мое мнение, ребята. Видеть файтинги как мочилово двух ронинов или противоборство добра и зла, инь и ян, твердости и мягкости – это дело сугубо личное, зависящее от игрока. Я понимаю, что товарищ Зонт как раз и представляет свое мнение широкой публике и его мнение к другим не относится. Вроде ем пюре с вареньем из вишни и не считаю это лишним. Но забывать не надо, что вы не простой обыватель «Обратной связи», а полноценный сотрудник журнала «Страна Игр» и с вашим

мнением считаются, его слушают и, если уж на то пошло, верят ему. Помягче – пожалуйста. Резкость – это плохо, разберитесь со своим инь и поставьте на место ян. Ну, вот вроде бы и все? Нет! Не все еще. Мне тут выражение понравилось: мол, в VF новичку не одолеть среднего бойца, а среднему не одолеть мастера. Батенька, а в Tekken не так, что ли? Или там новичок приходит и побеждает мастера? Не верю! И с чего вы взяли, что в VF бои продуманны, а в Tekken нет? Логика и тактика нужны в обеих играх, их наобум не пройдешь. А это что за изречение: в реальной жизни такие удары и приемы сделать невозможно круто. Фи, уж извините, но так

Когда Blu-ray и HD-DVD ворвутся в жизнь PC-геймеров?

Когда они всерьез будут кому-то нужны. Сейчас все игры и программы прекрасно умещаются на DVD, и ни разработчикам, ни пользователям нет резона переходить на новые форматы.

Есть ли в японской версии PS3 русский язык?

Есть. Какого бы региона ни была ваша PlayStation 3, в ее прошивке всегда есть стандартный набор языков, и русский – в их числе.

В чем юмор фразы «All your base are belong to us»?

Эта безграмотная фраза стала символом похабных англоязычных локализаций японских игр, выходящих в начале девяностых. Ее можно было увидеть в заставке игры Zero Wing для Mega Drive; она смешно звучит и стала широко известной.



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.rnt.ru e-mail: info@rnt.ru (495) 988-8212

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 15(240), СТРАНИЦА 26

А вот экзотика! Этот автомобильный материал действительно довольно необычен для «Страны Игр», но его название все-таки должно звучать иначе. Во всех рубриках и на всех страницах оно написано правильно, и лишь в подписи наверху двух страниц закралась ошибка. Конечно, правильное название — «Автоэкзотика».



Кто виноват?

Наташа Одинцова

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА
[HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

может говорить человек или не занимавшийся боевыми искусствами, или не делающий зарядку по утрам. На личном опыте могу сказать, что все удары оригинального Дзина из Tekken 5 я могу воплотить в жизнь. Пусть, может, и не с такой силой, но могу, благо тело и здоровье это позволяют. Ну и, конечно, пять лет тренировок (без бахвальства). Вывод: трудиться и тренироваться. Хей, Зонт, а как тебе перспектива стать новым бойцом в VF6? Все в твоих руках и ногах. Русских там, вроде бы, не было. VF6 выйдет не ско-

ро, успеешь создать свой стиль, а потом — заявочку в Sega. Так и так, хочу предложить. И будешь круче Брюса Ли и мудрее Гитина Фунакоси. А стиль назови «Зонт — до гун гейм», то есть Путь Зонта, работа над игрой. Звучит красиво. С тебя 10%, если выгорит. И просьба: не говори больше «обезьяны кун-фу». Помнится мне, обезьяны кун-фу не создавали. А вот в монастырях Шаолиня в искусстве «Игры пяти зверей» встречается стиль обезьяны. Правда, из-за своей сложности он был малопопулярен в тогдашние времена, так как требовал недюжинной выносливости тела и силы рук. Того и другого у Эйлин я не заметил. Да и не стоит говорить, что в Tekken жалкие спецэффекты, и прекратите обгаживать DoA, ему и так досталось. Люди работают над ними, так что отдайте должное, Сонин-сан. Благодарю, что дочитали, если таковой факт имел место быть. Да, Игорь, кстати, если бы не ты, я бы никогда не купил VF4 Evolution. Хороших игр мало, и VF — одна из них. Будем болеть за ее будущее, Сонин-сан. До свидания на страницах «Обратной связи». Привет моему тезке Артему Шорохову, и хочу вас обрадовать: журнал мне нравится. PS. Да, уж если напечатаете (Сонин, не кривись!), вот адрес для переписки. Приятно найти единомышленников. Приглашаю всех. Астраханская область, г. Знаменск, ул. Первомайская, 18, кв. 15. Индекс 416550.

Кюрай (Артем),
Астраханская обл.

cg \ \ Приятно встретить на этих страницах мало того что тёзка, так еще и единомышленника не только из среды видеоигр, но и от мира боевых искусств. Привет вам от школы Кёкусинкай. =) Особенно спорить с вами не в чем, дополнить тоже уже некуда. Скажу лишь только, что зря вы в своем письме соскользнули с основной темы в омут под названием «реальность файтингов» — это, сами понимаете, и тема совсем другая, и вообще. Что же до приснопамятной статьи Игоря, во многом я разделяю ваше мнение: кое-где там пересолено. Но вспомните: народная мудрость утверждает, что соли не считают лишь от большой любви. Как раз наш случай. Пусть живет?

ЗЫ. DoA рулит.

WREN \ \ Я прекрасно помню, как мы в редакции спорили, обсуждая эту статью еще до публикации. На мой взгляд, главное ее достоинство — то, что она отражает саму суть сериала Virtua Fighter и точку зрения его поклонников. Ее можно не разделять — и играть спокойно в Tekken, а то и в Soul Calibur. Можно разделять — и смотреть на другие файтинги свысока. Мы считаем, что всем поклонникам виртуальных драк стоит понять для себя, нравится ли им Virtua Fighter или нет.

ПОДСТАВА

Буду краток. Прочитал на днях письмо некоего «пирата» Dante. И знаете, что? Мне почему-то кажется, что вы его сами накатали. Не просто кажется — я в этом уверен. Как вы могли так опуститься? Это очень гадко и низко с вашей стороны. Вы оскорбили чувства многих людей. Хотелось бы заметить, что автор сего письма не относится к романтикам абсурдного крюка и веселого Роджера, а такой же рядовой геймер, каких миллионы. Напоследок скажу, что все произошедшее не изменило моего отношения к вам как к игровым журналистам, но в людской подлости и несправедливости мира я убедился снова. P.S. Зонт, от тебя я такого не ожидал!

Рыцарь Грез,
dream_knight@mail.ru

WREN \ \ Собственно, Рыцарю Грез я уже выслал оригинал письма от пирата — для ознакомления. Добавлю, что нам более чем хватает настоящих писем от читателей, а вести целенаправленную борьбу с пиратством — и вовсе не наша задача. Эта тема всплывает только тогда, когда вы сами нам об этом пишете.

ПУСТОШИ ОБЛИВИОНА

До меня добрался номер 14. Первым делом удивил разгромный абзац в дайджесте, касающийся Пути Нео. Автору стоило хотя бы упомянуть, что компьютерная и консольная версии игры — небо и земля. Тем более что в «Стране Игр» игрушку не сильно ругали, когда она только вышла.

Получается идеологическое противоречие внутри журнала: два противоположных мнения касательного одного объекта.

Путь Нео не похоронил Дэйва Перри, а частично его реабилитировал. Боевая система интересная (редко где увидишь бой с несколькими противниками сразу), куча Смитов радует, и даже в РС-версии сохранился один бесспорный плюс. А именно стейб над Матрицей. Постоянное подшучивание, проникшее во все, — от поворотов сюжета до дизайна уровней — не дает заскучать и небывало бодрит. Особенно после нескольких просмотров поднадоевшей трилогии. Уровни хранят в себе массу тайн, а потому никогда не знаешь, что произойдет в следующие мгновения. Это очень необычное ощущение, учитывая, что перед нами «игра по лицензии». Как такое можно не заметить — не представляю. Даже если мне самому не нравится «Путь Нео» (как раз я с ним ознакомился по компьютерной версии), но по вышеуказанным причинам я все равно полагаю, что некая художественная ценность у произведения есть. И не сказать об этом как минимум несправедливо. Далее на глаза мне попала единственная авторская колонка номера (я, как подобает всем взрослым людям, просматривать журнал начинаю с конца). Тут тоже не все гладко. Я, безусловно, согласен с тем неоспоримым фактом, что все MMORPG — зло, а любой уважающий себя воин обязан играть в сингл, но сравнение The Elder Scrolls III и IV выглядит несколько странным. Безликими почтовыми квестами всех мастей заваливает именно Morrowind. Их там тьма, они повсюду. Большинство разработчиков застаивают заниматься одним и тем же: собирательством и заказными убийствами. Почти каждый встреченный на дороге NPC (за редким исключением) обязательно попросит провондировать из точки А в точку Б. Вся «словоохотливость» персонажей сведена к набору одних и тех же тем в зависимости от того, с персонажем какой профессии мы беседуем и в каком городе мы на него наткнулись. Обливион же, напротив, радует разнообразием побочных квестов. Почти все они поданы с выдумкой. Особенно после Morrowind. То нас на плавающем острове унесет в океан, то мы попадаем в картину художника, то расследуем убийство

SMS

ОТВЕТ ПИСЬМАМ
ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ
ВОПРОСЫ НА НОМЕР
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

У меня вопрос по PSP. Можно ли переходить сразу с прошивки 1.0 на 3.2?

Да, можно. Можно переходить с любой младшей версии непосредственно на любую старшую, минуя все промежуточные.

Привет! Почему игру Folkssoul (PSS), в журнале называют Folklore?

Folkssoul — японское название игры. Для американского и европейского издания его поменяли на более благозвучное Folklore.

Скажите, что-нибудь слышно про игру Alan Wake? Когда она выходит?

Разработчики не успеют и не стремятся успеть к новому году праздникам в этом году, и пока неохотно рассказывают общественности о своей игре.

Психологический триллер Alan Wake появится в продаже в 2008 году, более точная дата пока неизвестна.

Может ли PlayStation 3 проигрывать DVD всех регионов?

Нет, приставка может проигрывать только DVD «родного» региона.

Можно ли играть диски зоны PAL на японской PS3?

Нет, приставка может проигрывать игры для PS2 и PS one с дисков только «родного» региона. Свободны от региональной защиты только игровые диски для PlayStation 3.

Выигрет ли Dead Rising на PC?

На сегодняшний день порт этого магазинного зомби-холокоста не анонсиро-

ван, но Capcom уже выпустила не один свой «эксклюзив» на PC, и будет удивительно, если Dead Rising постигнет та же судьба.

Что за игра Resident Evil Gaiden, и на чем она вышла?

Она вышла на Game Boy Color; главный герой — Барри Бёртон, который оказывается на океанском лайнере вместе с монстрами корпорации Umbrella.

Скажите, сколько осталось жгать Resident Evil 5?

В одном из последних выпусков «Фамилицу» продюсер Дзюн Такеути сообщил, что игра не будет готова в следующем году. Это очень печально; скорее всего, релиз Resident Evil 5 состоится только в 2009 году.

Настройка!

музыка • кино • игры

СОЗДАЙ СЕБЕ НАСТРОЕНИЕ!

www.nastroy.com

или следим за обывателями по просьбе эльфа-параноика...

А как же деревня, жители которой как будто исчезли? Или жалобы торговцев на хитрого коллегу, который неоправданно занижает цены? Разумеется, все это легко можно свести к своим шаблонам, было бы желание. Но уровень подачи таких заданий заметно вырос по сравнению с предыдущей частью.

Отсюда вопрос. Если автору колонки попадались исключительно «почтовые» квесты в TES IV, то почему же я их там не заметил? Уточню сразу: я не утверждаю, что их там нет. Наверняка есть, иначе и быть не может. Просто в Morrowind они тоже были. Очень много. При определенном невезе-

нии, только на них и наткнешься. Напоследок немного оптимизма. Сингл был, есть и будет. Никогда он не денется, потому что люди его любят и разработчики это понимают. Если творений, рассчитанных на одиночное прохождение, станет вдруг меньше, значит, повысится качество отдельно взятого произведения — мы от этого только выиграем. Восприятие прочих игр людьми, основательно подсевшими на онлайн, — все-таки проблема людей, а не сингла. Ценность последнего от этого не падает, и только от нас зависит, хотим мы получать от него удовольствие или нет. Те же пустоши Obliviona будут «чистой воды инстансами» для человека, знакомого с онлайн. Например, для меня

они были просто «пустошами Obliviona». А одинаковые подземелья, куда стоит лезть исключительно за добром, в Morrowind тоже понатыканы через каждые пять метров.

SkaarjD,
skaarjd@mail.ru

**cg ** Ваши бы слова да Врену в уши. Сам был неприятно удивлен заметкой в «Дайджесте» (к сожалению, слишком поздно, чтобы что-то менять), сам покривился, споткнувшись о странное на вид суждение о Morrowind в сравнении с Oblivion... Штука в том, что у каждого правда своя: PC-версия Path of Neo действительно ужасна (наверное, помните, я писал об этом в упомя-

нутом обзоре), и восхитительная боевая система в условиях клавиатуры с мышью способна вызвать лишь головную боль; что же до TES, под не самым удачным примером в статье скрывается по-настоящему интересная мысль. Если закрыть глаза, сосчитать до десяти и поверить в то, что все люди разные и при этом по-разному хороши, — то на то и выйдет. Пусть живут? ЗЫ. PoN рулит.

**WREN ** В «Дайджесте» речь идет почти исключительно о PC-проектах и PC-версиях игр. Консольная не была локализована, поэтому о ней речь и не шла. Что, впрочем, не извиняет автора, с которым мы провели воспитательную беседу.

Неужели Ace Combat больше не появится на PS3?

На сегодняшний день Ace Combat 6 остается эксклюзивом для Xbox 360, и о планах по его переносу на PS3 мы ничего не слышали. Что же до будущего, то загадывать сейчас очень сложно: кто мог пару лет назад предположить, что игра переберется на Xbox?

И все-таки, в чем разница между форматами изображения «р» и «f»? А то рассказать обещали...

Рассказывали и не раз. Повторяем еще раз: «i» означает «interlaced» — устаревший формат вывода картинки на экран. В этом режиме картинка выводится «чрезстрочно»: на каждом временном такте обновляются либо только четные, либо только нечетные строки пикселей.

«р» означает «progressive». Это новый, «прогрессивный» формат вывода изображения, при котором на каждом временном такте обновляется вся картинка целиком. Прогрессивный режим всегда дает лучшие результаты, но это улучшение не всегда заметно невооруженным глазом. Поэтому, хотя режимы «р» всегда лучше, не нужно делать трагедию из того, что какая-то аппаратура поддерживает только режимы «i».

Очень понравился Aqualox 2. Бюджет ли продолжение серии?

По всей видимости, нет. Третья часть, Aqualox: Angel's Tears, одно время планировалась к выходу на PS2, но разработчик обанкротился, и игра так и не увидела свет, и теперь уже надежды на воскрешение Aqualox невелики. По край-

ней мере на сегодняшний день ни одной новой игры в сериале не анонсировано.

Сколько в среднем часов геймплея в Final Fantasy XII?

В среднем, если не задерживаться на необязательных квестах и двигаться строго по сюжетной линии, то около 30. Но, как известно, игры от Square Enix можно смаковать и 50, и 100, и 200 часов.

Правда ли, что Crysis бюджет только на PC, а на Xbox 360 его не будет?

Чистая правда. Crysis позиционируется как PC-эксклюзив, который должен задать перца консолям и вернуть PC статус платформы с наилучшей графикой. Впрочем, движок, на котором работает Crysis, мультиплатформенный, и портировать игру на консоли не составит труда.

Бюджет ли Titan Quest 2?

На сегодняшний день ни издатель, ни разработчик не анонсировали продолжение своего ролевого хита.

У кого находятся права на Dungeon Keeper 3, и выйдет ли он вообще?

Bullfrog Productions, разработчики Dungeon Keeper, вошли в состав Electronic Arts, и компания сейчас не считает нужным возвращать Dungeon Keeper к жизни: хотя третья часть некоторое время находилась в разработке, в 2000 году ее отменили, чтобы занять студию менее рискованными проектами. Не исключено, что Dungeon Keeper 3 однажды все-таки появится, но на сегодняшний день этой игрой никто не занимается.

Pro Диск | Видео часть

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

КЛАССИ С РАЗНИЦЕЙ В 4 ДНЯ ВЫШЛИ СРАЗУ ДВЕ ИНТЕРЕСНЕЙШИЕ ДЕМКИ – STRANGLERHOLD И BIOSHOCK. ВСЕ, ИМЕЮЩИЕ ДОСТУП К LIVE, ДУМАЮ, УЖЕ ОЗНАКОМИЛИСЬ, ОСТАЛЬНЫЕ ЖЕ НИЧЕГО НЕ ПОТЕРЯЮТ, ИБО ДЕМОПРЕВЬЮ ПО ОБЕИМ ИГРАМ ЕСТЬ НА ЭТОМ ДИСКЕ. ПОМИМО НИХ ОБЯЗАТЕЛЬНО СТОИТ ВЗГЛЯНУТЬ НА ПРЕВЬЮ CLIVE BARKER'S JERICHO И LEFT 4 DEAD. ОБЕ ИГРЫ ВЫГЛЯДЯТ ОЧЕНЬ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНО, И НЕКОТОРЫЕ НАШИ СОТРУДНИКИ УЖЕ ВСЕ УШИ НАМ ПРОЖУЖЖАЛИ, НАСМОТРЕВШИСЬ ВЕЗДЕСУЩИХ РОЛИКОВ. В РАЗДЕЛЕ ОБЗОРОВ, КОНЕЧНО, НЕ ТАК ЕЩЕ ИНТЕРЕСНО, НО ПЕРВЫЕ ЛАСТОЧКИ ПРИБЛИЖАЮЩЕЙСЯ ОСЕНИ ДО НАС УЖЕ ДОБРАЛИСЬ. FORZA MOTORSPORT 2 И FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE ПОРАДОВАЛИ ТЕХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ XBOX 360, КОТОРЫХ ХЛЕБОМ НЕ КОРМИ ДАЙ ЧЕМ-НИБУДЬ ПОРУЛИТЬ. А ВЛАДЕЛЬЦЫ PC, ВОЗМОЖНО, С ИНТЕРЕСОМ ОТНЕСУТСЯ К ДВУМ НОВЫМ СТРАТЕГИЯМ РОССИЙСКОГО ПРОИЗВОДСТВА – «7.62» И «КОДЕКС ВОЙНЫ».

// SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



6

ВИДЕООБЗОРОВ

7

ВИДЕОПРЕВЬЮ

4

ВИДЕОСПЕЦА



SPECIAL

LITTLEBIGPLANET PS3

E3-ПРЕЗЕНТАЦИЯ

По техническим причинам видеопревью не попало на диск прошлого номера. И, чтобы восстановить справедливость, мы предоставим слово самим разработчикам, с подробными комментариями представившим игру во всем великолепии на прошедшей выставке. Тут вам и рассказ о процессе создания персонажа, и демонстрация внутриигровой физики, и даже редактор уровней в действии!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

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

2. РАЗДЕЛЫ

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



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

ВИДЕОСПЕЦ!

S.T.A.L.K.E.R.: ЧИСТОЕ НЕБО PC

ИНТЕРВЬЮ

На прошедшей E3 мы взяли интервью у Олега Яворского, PR-менеджера компании GSC Game World. Конечно же, мы интересовались подробностями о разрабатываемом приквеле знаменитого «Сталкера». Олег любезно поделился с нами информацией о сюжете, нововведениях и изменениях, которые запланированы в «Чистом небе».

MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES PC PS3 XBOX 360

E3-ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Основной фишкой, заявленной в проложении этой «ГТА про войну», была возможность полного уничтожения всего и вся. В такое обычно верится с трудом, но презентация игры развеяла сомнения: действительно, перед нами игра для полного утоления наших с вами геструктивных наклонностей.

Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- ▶ Lost: The Video Game Xbox 360 PS3 PC
- ▶ Darksiders: Wrath of War Xbox 360 PS3
- ▶ Destroy All Humans! Path of the Furon Xbox 360 PS3
- ▶ Dewy's Adventure Wii
- ▶ DK Jungle Climber DS
- ▶ F.E.A.R. Perseus Mandate PC Xbox 360
- ▶ Front Mission DS
- ▶ Heroes of Mana DS
- ▶ Legendary: The Box Xbox 360 PS3 PC
- ▶ Lost Odyssey Xbox 360
- ▶ S.T.A.L.K.E.R. Mob
- ▶ Universe at War: Earth Assault PC Xbox 360
- ▶ Dynasty Warriors 6 Xbox 360 PS3
- ▶ Operation Darkness Xbox 360
- ▶ Onsei Kanjou Sokuteiki: Kokoro Scan DS

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▶ Fatal Inertia (демотест) Xbox 360
- ▶ BioShock (демотест) Xbox 360
- ▶ Left 4 Dead PC Xbox 360
- ▶ Jericho Xbox 360 PS3 PC
- ▶ Dark Sector Xbox 360 PS3
- ▶ Supreme Commander: Forged Alliance PC
- ▶ SWAT: Target Liberty PSP

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▶ Forza Motorsport 2 Xbox 360
- ▶ FlatOut: Ultimate Carnage Xbox 360
- ▶ 7.62 PC
- ▶ Кодекс войны PC

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▶ Rage Xbox 360 PS3 PC
- ▶ Call of Duty 4: Modern Warfare Xbox 360 PS3 PC

БАНЗАЙ:

- ▶ Призрак в доспехах: Синдром одиночки (трейлер)
- ▶ Vokurano (опенинг)
- ▶ Chiaki Ishikawa – Uninstall (клип)
- ▶ Fruits Basket – Again and Again (клип)

SPECIAL:

- ▶ S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо (интервью) PC
- ▶ Mercenaries 2: World in Flames (презентация) Xbox 360 PS3 PC
- ▶ StarCraft II (презентация) PC
- ▶ LittleBigPlanet (презентация) PS3

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

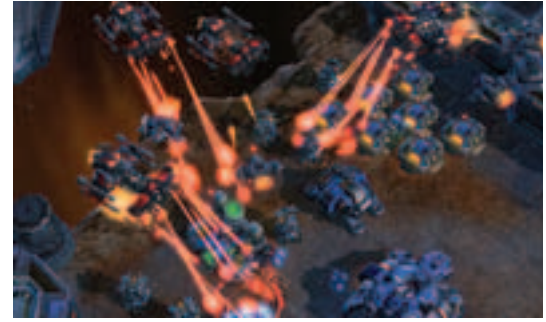
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

STARCRRAFT II PC

презентация

На фестивале Blizzcon 07 понятно какая компания раскрыла новые подробности долгожданной второй части «Звездного ремесла». В частности, нас посветили в сюжетные перипетии, касающихся Терранов. А заодно публике продемонстрировали, какими новыми юнитами и постройками обзавелись наши далекие потомки за истекшие десять лет дизайнерской думы. Не знаем, как вас, а нас больше всего поразила новая способность командного центра пре... Упс, чуть не проговорились! Смотрите сами!

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



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

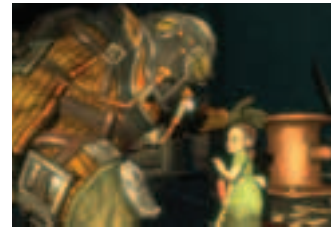
PC PS3 XBOX 360

геймплей
Первый более-менее целостный геймплейный ролик одного из уровней – штурм русского судна британским спецназом. Смотреть обязательно!



BIOSHOCK PC XBOX 360

интервью
Чем ближе к релизу, тем словоохотливей разработчики. Сегодня они рады рассказать об искусственном интеллекте противников и так называемой «экосистеме» мира игры.



RAGE PC PS3 XBOX 360

трейлер
Как ни странно, слеующим проектом id Software стала отнюдь не Doom 4. И даже не Quake 5. Маэстро Кармак сотоварищи корпят над совершенно новой, постапокалиптической игрой под названием Rage.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

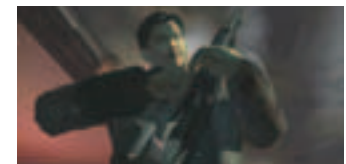
LEFT 4 DEAD PC XBOX 360

Их много, они умеют бегать, и с ними не поговорить – прямиком с QuakeCon 07 нам в руки угодили первые геймплейные ролики этого весьма многообещающего кооперативного зомби-голокоста.



STRANGLEHOLD PC PS3 XBOX 360

Ознакомившись с демоверсией игры, мы поняли: инспектор Текила круче Чака Норриса. «Не может быть!» – возразите вы. А вот сами смотрите. Чоу Юн Фат не спит, он выжигает...



ВИДЕООБОЗОРЫ

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

FORZA MOTORSPORT 2 XBOX 360

Вот и перевернулся на улице симуляторщик грузовик с мороженым... Лучшая гоночная игра наших дней – вашему вниманию!



FLATOUT: ULTIMATE CARNAGE XBOX 360

Новый увязок – прежний зазор! Пока третья часть сериала еще путается в пленках, разработчики отшлифовали го блеска вторую.



7.62 PC

Абитуриенты с пистолетами, студенты с обрезамми... Страшно и предположить, что такое «сессия» в мире игры «7.62».



ВИДЕОФАКТЫ

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

LOST: THE VIDEO GAME PC PS3 XBOX 360



LEGENDARY: THE BOX PC PS3 XBOX 360



DYNASTY WARRIORS 6 PC XBOX 360



Lost: The Video Game Xbox 360 PS3 PC • Darksiders: Wrath of War Xbox 360 PS3 • Destroy All Humans! Path of the Furon Xbox 360 PS3 • Dewy's Adventure Wii • DK Jungle Climber DS • F.E.A.R. Perseus Mandate Xbox 360 PC • Front Mission DS • Heroes of Mana DS • Legendary: The Box Xbox 360 PS3 PC • Lost Odyssey Xbox 360 • S.T.A.L.K.E.R. Mod • Universe at War: Earth Assault Xbox 360 PC • Dynasty Warriors 6 Xbox 360 PS3 • Operation Darkness Xbox 360 • Onsei Kanjou Sokuteiki: Kokoro Scan DS

БАНЗАЙ

ПРИЗРАК В ДОСПЕХАХ: СИНДРОМ ОДИНОЧКИ

ТРЕЙЛЕР
Российский трейлер сериала «Призрак в доспехах» на песню Inner Universe. Музыка Йоко Канно, слова и исполнение Ольги Яковлевой.



ВОКУРАНО ОПЕНИНГ
Продолжаем экспериментальную публикацию зублей «опенинг + музыкальный клип на ту же песню». В этом номере – от сериала Вокुरано.



Pro Диск | РС-Часть

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

ПОСЛЕ ВЫНУЖДЕННОГО ОТСУТСТВИЯ РС-ЧАСТЬ СНОВА ВЕРНУЛАСЬ НА НАШ ДИСК. ИТАК, ЧТО ЖЕ МЫ ПРИГОТОВИЛИ ДЛЯ ВАС НА ЭТОТ РАЗ? ЛЮБИТЕЛЯМ ГЛОБАЛЬНЫХ СТРАТЕГИЙ НА БУКВУ «Ц» И ЛИЧНЫМ ФАНАТАМ СИДА МЕЙЕРА МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ДЕМОВЕРСИЮ НОВОГО ДОПОЛНЕНИЯ К ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ. СТАРИКОВ-ХАРДКОРЩИКОВ, СКУЧАЮЩИХ ПО БЫЛЫМ ВРЕМЕНАМ, ДАЛЕКОМУ КОСМОСУ И ВОЛШЕБНЫМ СЛОВАМ ВРОДЕ «WING», «COMMANDER» И «PRIVATEER», ОЖИДАЕТ НИ МНОГО НИ МАЛО – САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ РИМЕЙК ВЫШЕНАЗВАННОЙ КЛАССИКИ. ТЕМ, КТО БОГОТВОРИТ АНИМЕ-СЕРИАЛ FATE/STAY NIGHT, НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ ЗАГЛЯНУТЬ В РАЗДЕЛ «БОНУСЫ», ГДЕ ОБОСНОВАЛАСЬ ДЕМОВЕРСИЯ ДОДЗИНСИ-ФАЙТИНГА ПО МОТИВАМ. КИНОЛЮБАМ – НОВЫЙ ТРЕЙЛЕР ФИЛЬМА «ПРИСТРЕЛИ ИХ» С НЕПОДРАЖАЕМЫМ КЛАЙВОМ ОУЭНОМ В ГЛАВНОЙ РОЛИ... НУ И, КОНЕЧНО ЖЕ, ЭТО ДАЛЕКО НЕ ВСЕ!

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА РС-ЧАСТИ



1

ДЕМОВЕРСИЯ

5

КИНОРОЛИКОВ

1

GB ДОПОЛНЕНИЙ

ДОПОЛНЕНИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

PROJECT FARCRY (FAR CRY)

ДЕМОВЕРСИЯ

CIVILIZATION IV: BEYOND THE SWORD

Перед вами второе дополнение к пошаговой стратегии Civilization IV и, по совместительству, продолжение известного сериала Сиды Мейера. В данной демоверсии доступен один сценарий (Final Frontier), в котором можно изучать игровые просторы в течение ста ходов. На выбор 5 цивилизаций со своими лидерами. Вам предстоит налаживать производство, совершенствовать технический уровень и вступать в кровопролитные сражения.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ РС-ЧАСТЬ?

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

2. РАЗДЕЛЫ

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

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

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

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

Q: Не читается диск! Что делать?!

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

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:

- ▶ Civilization IV: Beyond the Sword

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Age of Empires III
- ▶ Age of Empires III: The Warchiefs
- ▶ Armed Assault
- ▶ Battlefield 1942
- ▶ Company of Heroes
- ▶ Counter-Strike: Source
- ▶ Crashday
- ▶ Doom 3
- ▶ Far Cry
- ▶ GTA: San Andreas
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Operation Flashpoint: Resistance
- ▶ Quake 4
- ▶ Racer
- ▶ rFactor
- ▶ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▶ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II: The Rise of the Witch-King
- ▶ The Sims 2
- ▶ Unreal Tournament 2004
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДРАЙВЕРЫ:

- ▶ Creative ALchemy (X-Fi Edition) 1.00.07
- ▶ ForceWare 162.50 WHQL Vista
- ▶ ForceWare 162.50 WHQL XP
- ▶ DirectX 9.0c (Июнь 2007)

ПАТЧИ:

- ▶ Адреналин 2: Час пик v1.1.2.0 RU
- ▶ Colin McRae DiRT v1.2 EU/US
- ▶ Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.06 RU
- ▶ Test Drive Unlimited v1.66a RU

- ▶ Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 v1.02 EN

СОФТ:

- ▶ Arovax AntiSpyware 2.1.143
- ▶ BitDefender Free Edition 8.0
- ▶ Symantec W32.Envidamm Removal Tool 1.1.0
- ▶ Symantec W32.Kelvir Removal Tool 1.6.1
- ▶ GpBench/CD 1.02
- ▶ Virtual CloneDrive 5.1.4.5
- ▶ WinCopyDVD 3.5
- ▶ Blender 2.45 RC2
- ▶ Electric Rain Swift3D 4.5
- ▶ Fresh View 7.26
- ▶ IP Sniffer 1.93.4.0
- ▶ Super Ad Blocker 3.1.1008
- ▶ Copernic Desktop Search 2.1.1
- ▶ ExtractNow 4.39
- ▶ WinAce 2.65
- ▶ Dexter Audio Editor 3.0
- ▶ DVD to AVI Converter 4.0
- ▶ The Core Media Player 4.11 Build 452
- ▶ EaseBackup 5.72
- ▶ Chroma 1.1 final
- ▶ DiskBench 2.5.0.3
- ▶ Drive Manager 3.31
- ▶ MR Tech Systray 3.0 Beta 1
- ▶ RightMark CPU Clock Utility 2.25
- ▶ True Launch Bar 4.2.1 Beta

WIDESCREEN:

- ▶ Пристрели их
- ▶ Be Kind Rewind
- ▶ Обитель зла 3
- ▶ Война

ГАЛЕРЕЯ:

- ▶ Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- ▶ Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



3.50
 Прошивка: Demoverсия: Dragoner's Aria, Silent Hill: Origins, Spider-Man: Friend or Foe
 Видеоролики: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

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

ГАЛЕРЕЯ

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



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ПРИСТРЕЛИ ИХ

На повестке дня – пара наиболее изощренных способов убийства морковкой. Поприветствуем нашего инструктора Клайва Оуэна!



BE KIND REWIND

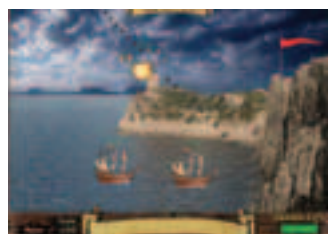
Что делать, если вы хозяин видеопроката и все ваши кассеты с фильмами... стерты? Ну, конечно же, снять свои версии! Вдруг никто не заметит?



FREEWARE/ SHAREWARE

PIRATES OF THE ATLANTIC

Задача игроков состоит в защите крепости от назойливых пиратов, которые штурмуют остров со всех сторон на кораблях и дирижаблях. Всевозможные апгрейды оружия и специальные призы помогут сражаться с огромными боссами после каждого уровня.



R.I.P 3: THE LAST HERO

«Жестокий диктатор создал армию киборгов, чтобы захватить планету и сделать людей рабами, но нашлись три воскресших героя, которые готовы противостоять нависшей угрозе». Противостоять бугем с целым арсеналом различного оружия на аж девяти напичканных пушками транспортных средствах. Замечательная графика!



PANDA ANTIVIRUS



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

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



FATAL/FAKE

Демоверсия фанского фрейтинга по мотивам Fate/Stay Night



WING COMMANDER: PRIVATEER GEMINI GOLD

Бесплатный френский римейк классики



СОФТ

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

BITDEFENDER FREE EDITION 8.0

Бесплатный антивирус, который обнаружит и удалит всевозможные вирусы. BitDefender включает в себя удобный сканер, распознающий более ста тысяч вредоносных программ.

DEXSTER AUDIO EDITOR 3.0

Мощный многофункциональный аудиоредактор. Имеется множество эффектов, среди которых Compressor, Flanger, Invert, Silence, Stretch, Vibrato, Chorus и другие. Удобный интерфейс.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

АДРЕНАЛИН 2: ЧАС ПИК V1.1.2.0 RU

Добавлено несколько заездов в Лувре и на Речном Вокзале, появился раздел «видеоролики» и несколько новых настроек. Исправлены ошибки, приводящие к вылетам и зависаниям.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS V1.06 RU

Исправлено несколько ошибок, приводящих к неустойчивости юнитов. Зрителям запрещено общаться с игроками во время сражения.

WWW

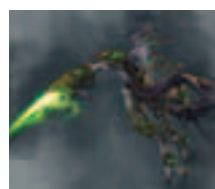
АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

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

SPECIAL

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ STARCRAFT II

К сожалению, видео о новых юнитах Протоссов доступно только в низком разрешении, и в видео часть ему путь заказан. Но это ничуть не умаляет достоинства самого интервью. Если вы любите StarCraft, но не играете за всяких там людишек и букашек, посмотрите обязательно!



ДОПОЛНЕНИЯ

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

BATTLEFIELD 1942

Battlefield 1942 продолжает демонстрировать чудеса непотопляемости. Мало того, что появляются обновленные версии старых модов, так еще и совершенно новые работы на подходе. Вот и в этот раз любителей Battlefield 1942 ожидает приятный сюрприз – модификации Transformers Mod v2.0. Как и положено, играть в Transformers Mod v2.0 предстоит трансформерами, все они легко узнаваемы (без Мегатрона и Оптимуса Прайма не обошлось). И ведь можно даже трансформироваться!



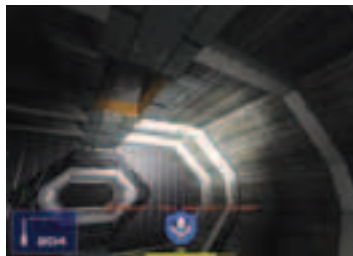
COMPANY OF HEROES

В нынешний набор карт для Company of Heroes вошло семь работ. Для тех, кто предпочитает по-настоящему большие уровни, мы можем предложить работу под названием Nijmegen. Своеобразным антиподом можно считать Saint Lo, рассчитанную всего на четырех игроков: боевые действия в тесном городке весьма напряжены. Прочие карты (Quincey 1.0, Rocket Ruins и Sunset in Normandy) сделаны специально для поклонников гуэлей и, в общем, достаточно обычны.



DOOM 3

Создатель модификации Into Cerberon предлагает обновленную версию своего выдающегося геттица. Этот мод уже не раз появлялся на наших дисках, но все еще способен увивлять. В качестве отправной точки при его создании была выбрана Descent, игра, которая в свое время увивила весь мир своей концепцией. Увы, в Into Cerberon, как ни странно, нет одиночного режима, но и сетевая игра таит немало интересного. Из последних достижений модификации хочется упомянуть более продвинутую систему повреждений.



FAR CRY

В то время, как поток карт для Far Cry превратился в пересыхающий ручеек, крупные модификации вдруг повыскакивали как грибы после дождя. Едва ли не каждый месяц появляются новые работы объемом от двухсот мегабайт в запакованном виде. Одну такую модификацию, Project FarCry, мы представляем на этом диске. Project FarCry содержит очень интересную одиночную кампанию из семи нелегких миссий. Вдобавок создатель Project FarCry предлагает семь новых видов оружия и даже новую телнику!



HALF-LIFE 2

Уже совсем скоро выигет Team Fortress 2, но энтузиастов это не останавливает. С завидным упорством они создают моды на тему Team Fortress, и некоторые из них чуго как хороши. Neoforts v1.77, который мы представляем в этот раз, от оригинала отличается кардинально: смело переключен сам игровой процесс. Фортификации здесь строятся силами игроков из блоков, которые необходимо заказывать самостоятельно. Вуумайте: можно построить цитгель своей мечты! За те же деньги покупается и оружие для защиты шедевра зочества.



OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Пока большинство модостроителей стремятся перейти на движок Armed Assault, разработчики Liberation 1941-45 продолжают улучшать свое творение. Очередным витком развития стал патч версии 1.09, и это отногу не простая заплатка, правящая найденные ошибки. Обновление содержит прорву нового, например, танки Т-60 и БТ-7, появились новые виды вооружения (ЗИС-2 и ЗИС-3), добавлены артиллерийский тягач Ворошиловец и автобус ГАЗ-0330. Переработан даже сам остров Застава, созданы новые миссии... И так далее. Проверьте сами!



RFACOR

Гонки на спортпрототипах медленно, но верно набирают популярность. Одной из наиболее популярных серий сейчас является Americal Le Mans Series (ALMS). Именно этим соревнованиям и посвящена модификация Sports Car Challenge 1.0, ставшая одним из главных событий месяца для поклонников rFactor. В Americal Le Mans Series принимают участие автомобили различных классов, от серийных, вроде Porsche 911, до самых престижных спортпрототипов.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Карт для Warcraft III: The Frozen Throne стабильно много. В этот раз мы предлагаем десять работ, рассчитанных на самые разные режимы игры. Особо хочется отметить Future Empires FinalF, являющуюся попыткой сделать на движке Warcraft III некое подобие вселенной Star Wars (частично автор использует модели из конверсии по мотивам StarCraft). Особого внимания также достойна RPG-карта PWNHENG v0.21 Alpha: здесь игрокам с самого начала доступно по два героя. Ну а любителям масштабных битв и танков советуем миссию Tech Tank Wars 0.1.9.



Новый поиск в Интернете!



Видит больше, чем другие.

как ЭТО делают роботы

- Интернет Фото и картинки Видео Вопросы и ответы

Найти



www.gogo.ru



Syphon Filter: Logan's Shadow

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 7 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Пока первую часть портативных приключений Гейба Логана портируют на PS2, вторую готовят к релизу на PSP. Отважному агенту предстоит противостоять террористической группировке, которая смогла прибрать к рукам опасные новые разработки. Будут в Logan's Shadow и перестрелки на Ближнем Востоке, и плавание в глубинах Индийского океана, и традиционный для серии stealth-геймплей. Гейб теперь умеет использовать противников в качестве живого щита, может стрелять вслепую, заставляя противника искать укрытие, и вообще ощущает себя еще более реалистичным благодаря физическому движку Havok.



Chronos Twins

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 14 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА



Naruto: Uzumaki Chronicles 2

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 4 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

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 выходят 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 дожидаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	05.09	Sam and Max: Season I	Adventure Company	Европа
✓	07.09	Medal of Honor: Airborne	Electronic Arts	Европа
✓	07.09	Stranglehold	Midway	Европа
✓	21.09	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Европа
✓	21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
	21.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
	21.09	The Sims 2: Bon Voyage	Electronic Arts	Европа
✓	21.09	World in Conflict	Sierra	Европа
✓	28.09	Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Европа
✓	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
✓	28.09	Heroes of Might & Magic V: Tribes of the East	Ubisoft	Европа
✓	28.09	The Settlers 5: Rise of an Empire	Ubisoft	Европа
	30.09	Strategic Command 2: Weapons and Warfare	Battlefront.com	США

PLAYSTATION 2

	03.09	NHL 2K8	Take Two	США
	04.09	Naruto: Uzumaki Chronicles 2	Namco Bandai	США
	07.09	Obscure II	Playlogic	Европа
✓	07.09	Rogue Galaxy	SCEE	Европа
✓	07.09	Valkyrie Profile 2: Silmeria	Square Enix	Европа
	10.09	..hack//G.U. vol. 3//Redemption	Namco Bandai	США
✓	11.09	Growlanser: Heritage of War (Special Edition)	Atlus	США
✓	11.09	Guilty Gear XX Accent Core	Aksys	США
	14.09	ATV Offroad Fury 4	SCEE	Европа
	18.09	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros.	США
	18.09	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEA	США
✓	21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
	21.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
	21.09	Warriors Orochi	Koei	Европа
	25.09	Dance Dance Revolution SuperNOVA 2	Konami	США
	25.09	Soul Nomad & the World Eaters	NIS America	США
✓	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
	28.09	Grim Grimoire	Koei	Европа

PLAYSTATION 3

✓	03.09	NHL 2K8	Take Two	США
✓	04.09	Lair	SCEA	США
✓	11.09	Colin McRae: Dirt	Codemasters	Европа
✓	18.09	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	США
	18.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	США
✓	21.09	Heavenly Sword	SCEE	Европа
✓	21.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
	21.09	Sega Rally	Sega	Европа
✓	21.09	Stranglehold	Midway	Европа
	24.09	Skate	Electronic Arts	США
	25.09	Stuntman Ignition	THQ	США
✓	28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа

Wii

✓	04.09	Dewy's Adventure	Konami	США
	07.09	Alien Syndrome	Sega	Европа
✓	14.09	Super Paper Mario	Nintendo	Европа
	18.09	Cosmic Family	Ubisoft	США
	18.09	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros.	США
✓	18.09	MySims	Electronic Arts	США



Dragon Blade: Wrath of Fire

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 25 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)



Warriors Orochi

ПЛАТФОРМА: PS2, X360 | КОГДА: 21 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА



Бесконечный beat'em up-сериял от Koei и его ответвление объединяются, чтобы произвести... еще одно ответвление. Новая игра со словом Warriors (в Японии – Musou) в названии объединит героев Dynasty Warriors и Samurai Warriors в битве против короля змей Орочи. 77 персонажей на выбор, уйма всевозможных комбинаций в группах по трое, комбинирование оружия и четыре сюжетных линии для продолжительного прохождения – вот что готовит нам Warriors Orochi.



Syphon Filter: Dark Mirror

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 18 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА (США)

25.09	Balls of Fury	DSI Games	США
25.09	Dance Dance Revolution Hottest Party	Konami	США
25.09	Dragon Blade: Wrath of Fire	D3	США
25.09	Mercury Meltdown Revolution	Ignition	США
28.09	Brunswick Pro Bowling	505 Game Street	Европа
28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа

XBOX 360

03.09	NHL 2K8	Take Two	США
07.09	Dark Messiah of Might & Magic: Elements	Ubisoft	Европа
07.09	Stranglehold	Midway	Европа
11.09	Kengo: Legend of the 9	Majesco	США
11.09	Project Gotham Racing 4	Microsoft	США
14.09	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	Европа
14.09	Fatal Inertia	Koei	Европа
17.09	Eternal Sonata	Namco Bandai	США
18.09	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros.	США
21.09	Clive Barker's Jericho	Codemasters	Европа
21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
21.09	NHL 08	Electronic Arts	Европа
21.09	Warriors Orochi	Koei	Европа
25.09	Sega Rally Revo	Sega	США
26.09	Halo 3	Microsoft	Европа
28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа

NINTENDO DS

04.09	Prism: Light the Way	Eidos	США
10.09	DK Jungle Climber	Nintendo	США
10.09	Professor Brainium's Games	SVG	США
11.09	Fullmetal Alchemist: Trading Card Game	Destineer	США
14.09	Chronos Twins	Oxygen	Европа
14.09	Heroes of Mana	Square Enix	Европа
18.09	Animal Genius	Activision	США
18.09	Looney Tunes: Acme Arsenal	Warner Bros.	США
18.09	MySims	Electronic Arts	США
18.09	Rhythm 'n' Notes	Agetec	США
18.09	Sonic Rush Adventure	Sega	США
21.09	Juiced 2: HIT	THQ	Европа
28.09	ATV / Monster Truck Mayhem	Destination	Европа
28.09	FIFA 08	Electronic Arts	Европа
28.09	Jam Sessions	Ubisoft	Европа
28.09	Race Driver: Create & Race	Codemasters	Европа

PSP

07.09	Crazy Taxi: Fare Wars	Sega	Европа
07.09	Freak Out - Extreme Freeride	JoWood	Европа
07.09	Syphon Filter: Logan's Shadow	SCEA	США
14.09	ATV Offroad Fury Pro	SCEE	Европа
14.09	Generation of Chaos	Midas	Европа
14.09	Warriors of the Lost Empire	Mercury Games	Европа
17.09	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Европа
21.09	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Европа
25.09	Pursuit Force: Extreme Justice	SCEA	США
25.09	Sega Rally Revo	Sega	США
28.09	Coded Arms: Contagion	Konami	Европа
28.09	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	Европа
28.09	Spinout	Ghostlight	Европа



Super Paper Mario

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 14 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 5 сентября

Главная игра Xbox 360 выходит в конце сентября, а мы уже успели изучить ее полную версию. В следующем номере мы расскажем вам, почему Halo 3 сможет конкурировать на равных с лучшими голливудскими фильмами и оставит далеко позади почти все игры жанра FPS.

Halo 3

ИНТЕРВЬЮ

KING'S BOUNTY: ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ (PC)

Проект от создателей «Космических рейнджеров» обзавелся громким названием, но и без того крайне интересен.



РЕПОРТАЖ

GAMES CONVENTION 2007

После смены формата E3 мероприятие в Лейпциге стягивает лавры самой крупной игровой выставки в мире.



СПЕЦ

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ КИТАЯ

Мы слышали о фермерах, круглые сутки добывающих золото в MMORPG. Но что творится в игровой индустрии Поднебесной?



ХИТ?!

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY (PC, XBOX360, PS3)

«Братья по оружию» – на консолях нового поколения.



В РАЗРАБОТКЕ

WORLD OF WARCRAFT: WRATH OF THE LICH KING (PC)

Второе дополнение к лидеру рынка MMORPG.



ОБЗОР

STRANGLEHOLD (PC, XBOX360, PS3)

Продолжение «Круто сваренных» Джона Ву – в игре.



В РАЗРАБОТКЕ

VICTORIOUS BOXERS: REVOLUTION (WII)

Wii-моте и мускулы.



ОБЗОР

NINJA GAIDEN SIGMA (PS3)

Третье явление Рю Хаябусы.



ХИТ?!

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Лучший консольный сериал о боевых самолетах.



ОБЗОР

VAMPIRE RAIN (XBOX 360)

Вампиры в мегаполисе.



ОБЗОР

MARIO STRIKERS: CHARGED FOOTBALL (WII)

Зигану и не снилось!



РЕПОРТАЖ

WONDERFEST 2007 SUMMER

Подробный отчет нашего специального корреспондента.





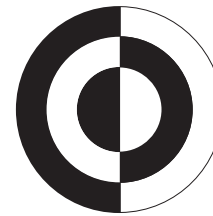
Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimcraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.И. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерсапис 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anzuz an Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онилбэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra II: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Параграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

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.

NT

computer

4 ЯДРА: почувствуй полный привод



**Испытай всю глубину виртуального мира с
полноприводной машиной марки <NT>!
Следи за автопробегом по стране на нашем сайте!
Присоединяйся!**

С 25 августа до 30 сентября при покупке компьютера марки <NT> на базе процессора Intel® Core™ 2 Quad Q6600 в оптовых филиалах NT Компьютер и у наших дилеров

МОНИТОР В ПОДАРОК!!!

Подарок при покупке любого компьютера на базе процессора Intel®.

Адреса оптовых филиалов:

Москва, тел: (495) 363 93 93 <http://trade.nt.ru>;

Ростов-на-Дону, тел: (863) 295 30 20 <http://rostov.nt.ru>;

Новосибирск, тел: (383) 344 99 04 <http://sib.nt.ru>;

Екатеринбург, тел: (343) 379 31 68 <http://nt-ural.ru>;

Пермь, тел: (342) 237 15 73.

<http://www.nt.ru/>



Четыре ядра.
Вне конкуренции.

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

WORLD IN CONFLICT | ARMY OF TWO | S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY | LOST ODYSSEY | KILLZONE 2 | FORZA MOTORSPORT 2 | CANNON FODDER

Т#242 | СЕНТЯБРЬ | 2007

ARMY OF TWO™



СТРАНА
ИГР

ПРИЗРАК В ДОСТЕХАХ
[СИНДРОМ ОДИНОЧКИ]



СТРАНА
ИГР