

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC

PS2

PS3

GAMECUBE

WII

XBOX

XBOX 360

GBA

DS

PSP

# СТРАНА ИГР

А также: Conflict: Denied Ops, Disgaea: Afternoon of Darkness, Lair, The Club, Culpa Innata

Kane & Lynch: Dead Men, Shareware-2007

03#252

ФЕВРАЛЬ | 2008

(game)land  
hi-fun media



## Kane & Lynch: Dead Men

Мертвые люди в Голливуде

## Turok

Что едят динозавры?

## ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2007 ГОДА

Наши медали для чемпионов

ВИДЕО  
**Soul Calibur IV**  
ВЫ НАЙДЕТЕ НА НАШЕМ DVD

ТЕМА НОМЕРА

# Viking Battle for Asgard

МЕТРОСЕКСУАЛАМ ВХОД ЗАПРЕЩЕН

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ



Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

# ASSASSIN'S CREED™

UBISOFT

РЕКЛАМА



Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.



Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.



Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havok.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тек. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495) 362-46-14, nat@y@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, akella@megbox.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-40, akellatolov@yandex.ru; Екатеринбург, (343) 257-34-42, akella4b@yky.ru.

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

Филиал ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, телефон: (812) 252-49-85.



www.akella.com



Акелла



# СТРАНА ИГР

Основан  
в 1996 году

ФЕВРАЛЬ  
#03(252)  
2008

## Всем привет!

Мы наконец-то подвели итоги года, так что теперь можем расслабиться и начать думать исключительно о будущем. В нем нас ждут как очевидные хиты, вроде Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Soul Calibur IV (не пропустите видео на диске!) и Final Fantasy XIII, так и менее известные, но очень перспективные проекты в духе Viking: Battle for Asgard. На них мы тоже рекомендуем обратить внимание. Впрочем, главная тема февраля – это, конечно же, выход Devil May Cry 4. Несмотря на все недоработки PC-версии третьей части, она познакомила основную массу российских геймеров с сериалом Devil May Cry и заставила полюбить его персонажей (о которых консольщики узнали давным-давно, чуть ли не сразу после старта PlayStation 2). Благодаря решению Capcom сделать очередную историю о Данте мультиплатформенной, ее теперь с нетерпением ждут все – и фанаты PC, и владельцы PS3 или Xbox 360. Даже люди, давно уже забросившие игры, начинают подумывать о том, чтобы вернуться за джойпад или клавиатуру с мышкой. А если ваша знакомая девушка с прохладцей относится к электронным развлечениям – покажите ей следующий номер «Страны Игр». Есть хорошие шансы на то, что она изменит свое мнение, – проверено.

Если вы внимательно читали последние несколько номеров «СИ», то должны были заметить кое-какие нововведения, которые мы не слишком афишировали. Ползучим образом у нас появилось сразу несколько новых рубрик («Блогосфера», Live Network Channel, полосный комикс, врезки с мнением блоггеров в рецензиях на игры, ретроколонка), отражающих запросы современных геймеров вообще и читателей «СИ» в частности. Некоторые из изменений – реакция на конкретные предложения посетителей нашего форума forum.gameland.ru, ЖЖ-сообщества community.livejournal.com/ru\_gameland и моего блога litewgen.livejournal.com. Если вы тоже хотите принимать участие в жизни журнала – заглядывайте в гости.

Константин Говорун, главный редактор



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

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

### РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай»
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

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Соляровский	solyarskiy@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 Леошина	levoshina@gameland.ru	руководитель проектов игровой группы
-----------------	-----------------------	---

### 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
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алексина	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
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

### PUBLISHER

Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarov	dmitri@gameland.ru	director

### КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629  
Типография: OY «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.

DESTROY ALL HUMANS!: BWU DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS



В 2008 ГОДУ  
ВСЕ УМРУТ.  
ЭТО БУДЕТ  
ВЕСЕЛО.

30

ПОРТАТИВНАЯ ВЕРСИЯ  
САМОЙ СМЕШНОЙ  
ТАКТИЧЕСКОЙ RPG  
В ИСТОРИИ.

106



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ЧУДО ЗВЕЗДНОГО НЕБА» И THE CLUB  
НАКЛЕЙКА: SUPER MARIO GALAXY



ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2007 ГОДА

СПЕЦ

«СИ» ПОДВОДИТ ИТОГИ И РАЗДАЕТ ЗОЛОТЫЕ МЕДАЛИ ПОБЕДИТЕЛЯМ.



68

TUROK

ИНТЕРВЬЮ

ГОРДОСТЬ PROPAGANDA GAMES – ПРАВДОПОДОБНЫЕ ДИНОЗАВРЫ.



40

CONFLICT: DENIED OPS

РЕПОРТАЖ

ПЯТЫЙ ВЫПУСК CONFLICT ОТБРАСЫВАЕТ УСТОЯВШИЕСЯ КАНОНЫ СЕРИАЛА.



36

НОВОСТИ

Химеры продолжают марш по Земле	12
Как Тигус с Зиганом боролся	12
История Kingdom Hearts галека от завершения	12
Warner Bros выбирает Blu-ray	14
Олимпиада для игровых художников	14
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

Viking: Battle for Asgard	18
---------------------------	----

Игры в разработке

В РАЗРАБОТКЕ

Totems	26
The Agency	28
Destroy All Humans!: Big Willy Unleashed	30
The Age of Decadence	32
Imperium Romanum	34

РЕПОРТАЖ

Conflict: Denied Ops	36
----------------------	----

ИНТЕРВЬЮ

Turok	40
Cats Who Play	44

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	46
------------------------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	58
Слово команды	59

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

Дом тысячи пикселей	60
Ретро с Алексеем Беспалько	62

СПЕЦ

Тоже игры: Shareware-2007	64
Лучшие игры 2007 года	68
НП-2007	86

Обзоры игр

ХИТ!

Kane & Lynch: Смертники	90
Кросс-обзор	94
Bladestorm: The Hundred Years' War	96

ОБЗОР

Корсары: Город потерянных кораблей	100
More Brain Training from Dr.Kawashima	102
Juiced 2: Hot Import Nights	104
Disgaea: Afternoon of Darkness	106
Lair	108
The Club	112
Танки Второй Мировой: Т-34 против Тигра	114
Reprobates. Вторая жизнь	120
Culpra Innata	122
Supreme Commander: Forged Alliance	124
Agatha Christie: Evil Under The Sun	123

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	126
Обзор русскоязычных новинок	128

РЕПОРТАЖ

Турнир по Team Fortress 2	130
---------------------------	-----

АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	132
----------------------------------	-----

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	136
Live Network Channel	138
Новости Сети	140
Google	146
Блогосфера	148

ЖЕЛЕЗО

Новости	150
Большой тест: видеокарты ATI	152
Мат. часть: подключаем Xbox 360 к сети	156
Мини-тест:GMC R-2 Toast и Cooler Master RS-C50-EMBA-D2	158

РЕТРО

Артефакт номера	160
Ретроконкурс	161
Лучшие игры прошлых лет	162

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Bookshelf	166
Widescreen	168
Банзай!	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
Комикс «Консольные войны»	192

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Ангела»	2 обл.	Beeline	3	«МобилСовет»	131
DVD эксперт	3 обл.	AXE	13	ИТИ	167
DVD эксперт	4 обл.	EDIFIER	95	Gamepost	165
SoftClub	27,31,43	ASUS	35	«ЖЖ»	143
«iC»	47,49,51,53,55,57	Logitech	11	«РМ-телеком»	179
«Руссобит»	89,111,117,177,187	Gamepark	15	EA award	129
«Ангела»	57,9	Netland	175	Ред подписка	134-135
«Бука»	63	Total Football	145	«Хитзона»	181
Gillette	25	«Аль Телеком»	87	GameLand.tv	61





Билайн™

живи на яркой стороне

Все валентинки мира не отражают твоих чувств?

# Признайся ей в любви «Говорящим письмом»!

Мы запишем твой голос  
и доставим по адресу.

Набери:

# десятизначный  
номер телефона  
абонента «Билайн» ✓

Следуя инструкциям  
системы, запиши свое  
письмо и нажми  
на любую клавишу  
на телефоне от 0 до 9  
для подтверждения  
отправки.

Узнай больше

☎ 06 04 34



Услуга доступна абонентам, обслуживающимся локально на билайн-овых платформах. Услуга доступна только абонентам сети «Билайн». Услуга доступна в домашней сети и во всех регионах России. Услуга платная. Условия предоставления услуги читайте на сайте [www.beeline.ru](http://www.beeline.ru). Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. Из права рекламы.





# ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

## «KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ»

**ХИТ!**

СЕМЕР ОДНОГО НАЙДУТ.



90

## BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

**ХИТ!**

ДЖЕНТЛЬМЕНЫ ПРЕДПОЧИТАЮТ БЛОНДИНОВ.



96

## LAIR

**ОБЗОР**

ПОСЛЕДНИЙ ПОЛЕТ ДРАКОНА.



108

## PC

Conflict: Denied Ops	36
Culpa Innata	122
Duke Nukem Forever	12
Experience 112	118
Imperium Romanum	34
Juiced 2: Hot Import Nights	104
Kane & Lynch: Смертники	90
Lost Planet: Extreme Condition	127
Medal of Honor: Airborne	126
Missing 2: Последний ритуал	126
Reprobates. Вторая жизнь	120
Space Force: Враждебный космос	127
Stranger	128
Supreme Commander: Forged Alliance	124
Team Fortress 2	130
The Age of Decadence	32
The Agency	28
The Club	112
Totems	26
Turok	40
Unreal Tournament 3	126
Безмолвие	128
Беовульф	127
Корсары: Город потерянных кораблей	100
Танки Второй Мировой: Т-34 против Тигра	114

## PS2

Destroy All Humans!: Big Willy Unleashed	30
Juiced 2: Hot Import Nights	104

## PS3

Bladestorm: The Hundred Years' War	96
Conflict: Denied Ops	36
Juiced 2: Hot Import Nights	104
Kane & Lynch: Dead Men	90
Lair	108
Prototype	10
The Agency	28

## CATS WHO PLAY («ТРИ БОГАТЫРЯ»)

**ИНТЕРВЬЮ**

НА КАКУЮ ДЛИНУ ДОЛЖЕН ПРЫГАТЬ ДОБРЫНЯ?



44

The Club	112
Turok	40
Viking: Battle for Asgard	18

## DS

Assassin's Creed: Altair's Chronicles	12
Juiced 2: Hot Import Nights	104
Kingdom Hearts 358/2 Days	12
More Brain Training from Dr.Kawashima	102
The World Ends With You	10

## PSP

Destroy All Humans!: Big Willy Unleashed	30
Disgaea: Afternoon of Darkness	106
Final Fantasy: Dissidia	12
Juiced 2: Hot Import Nights	104
Phantasy Star Portable	10

## Wii

Bully: Scholarship Edition	12
Destroy All Humans!: Big Willy Unleashed	30
Sports Island. Fishing Master	11
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	10

## XBOX 360

Bladestorm: The Hundred Years' War	96
Bully: Scholarship Edition	12
Conflict: Denied Ops	36
Juiced 2: Hot Import Nights	104
Kane & Lynch: Dead Men	90
Prototype	10
The Club	112
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	10
Totems	26
Turok	40
Viking: Battle for Asgard	18



# Акелла

В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими существами. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...

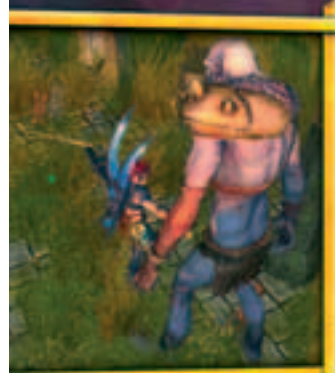
Огромный волшебный мир, открытый для исследования  
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX

Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий

Мощный многопользовательский режим

6 героев со своими своими преимуществами и недостатками

MULTIPLAYER



# FALLEN ANGEL Sacred 2

www.akella.com

© 2007 "ASCARON"



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

Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.scdgame.ru  
Оптовая продажа: Москва (495) 363-46-14, nataty@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург (812) 252-49-65, akella@magbox.ru;  
Ростов-на-Дону (863) 290-73-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск (383) 227-74-64, akellanik@akella.com;

Екатеринбург (343) 297-34-42, akellabk@yky.ru

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

Филиал ООО "Плейн Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА



# 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 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

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

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

## СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports and strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

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

## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

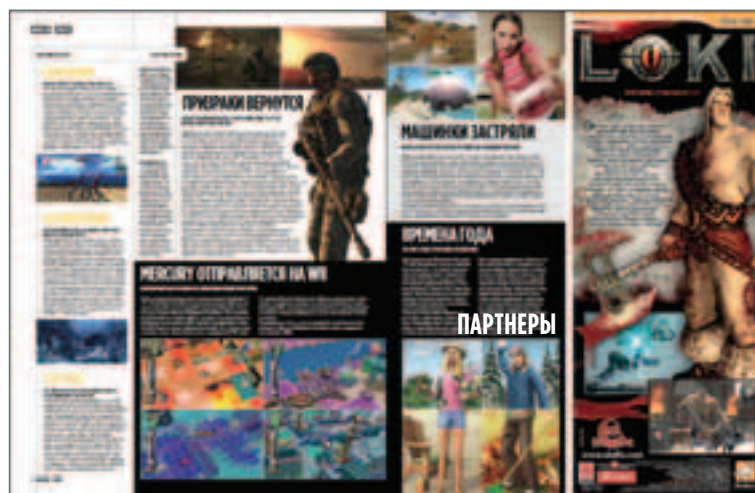
## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ 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.





# RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

- ▶ Начни свой героический путь в новом стартовом городе Горонин
- ▶ Играй новой дракоподобной расой Сарнаков
- ▶ Подними боевой и ремесленный уровень до 80-го
- ▶ Исследуй новые земли Бездны Робких, пройди сотни новых квестов



# EVERQUEST III

ПО-РУССКИ

## RISE OF KUNARK



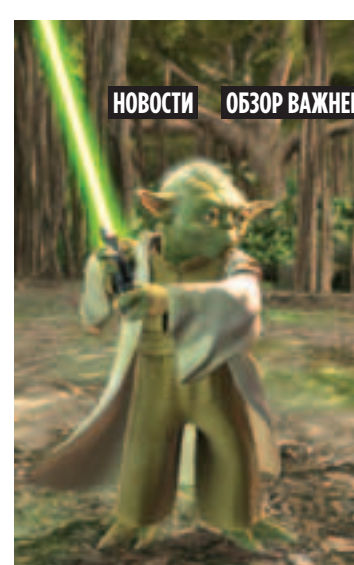
[WWW.AKELLA-ONLINE.RU](http://WWW.AKELLA-ONLINE.RU)



© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.







Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боннар (cicero@gameland.ru); Даниил Спаргин (dante@gameland.ru)

## ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

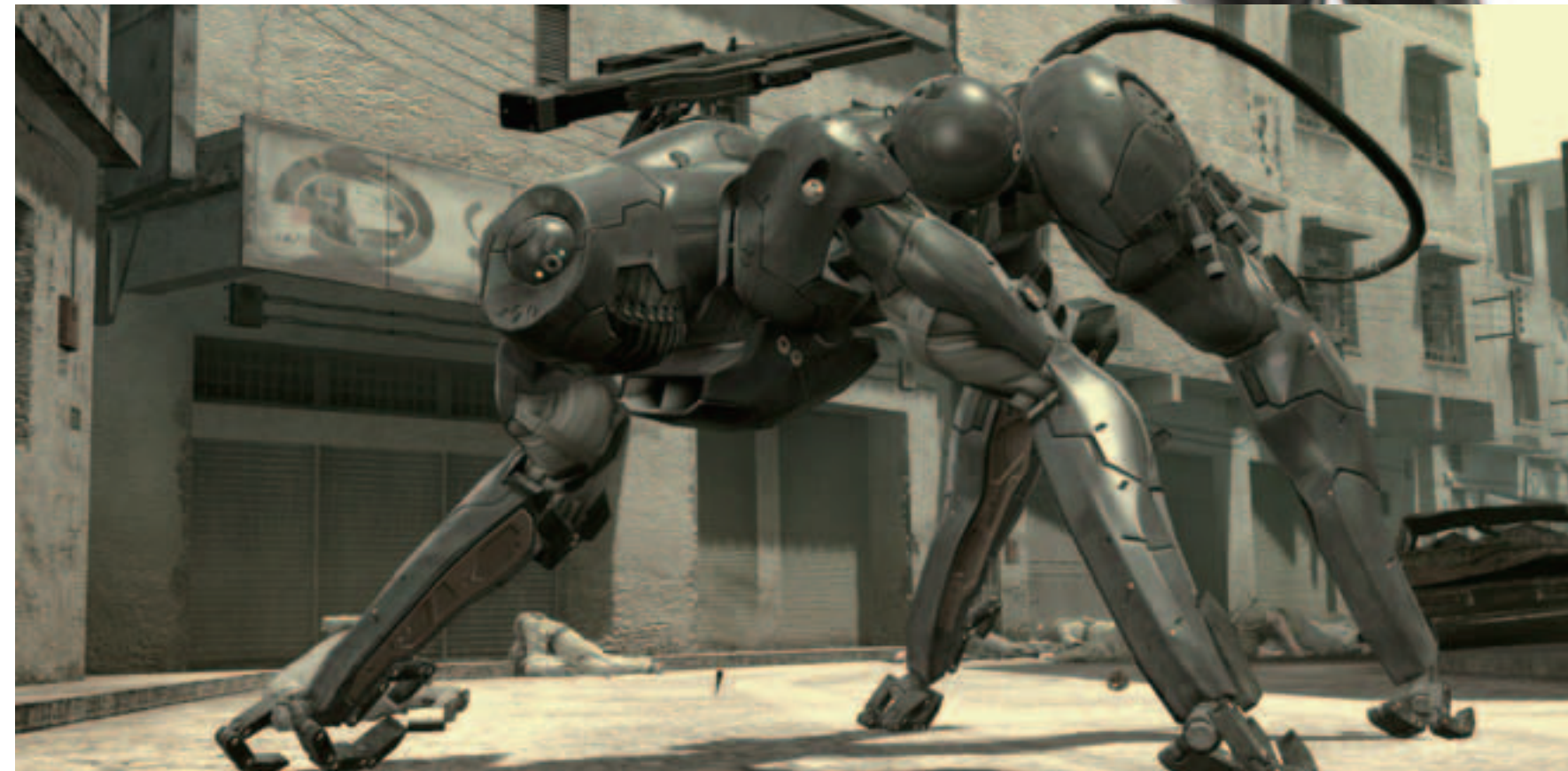
МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

В январе Nintendo устроила пресс-конференцию, на которой поделилась списком релизов для DS и Wii на первую половину 2007 года. Всего на этих платформах должно выйти 80 и 65 игр соответственно. При этом на долю внутренних разработок Nintendo приходится лишь 4 проекта для Wii и 5 для DS. С одной стороны, это хорошо – независимые издатели поверили в Wii и готовы снабжать приставку большим количеством новинок. С другой стороны, низкая стоимость разработки и солидная пользовательская база мотивируют компании выпускать много дешевых и не слишком-то качественных игр с расчетом на то, что голодные покупатели сметут с полок все, что попадется им на глаза. Так что успех консоли будут определять Endless Ocean, Super Smash Bros. Brawl, Mario Kart и Wii Fit, а не Wild Earth: African Safari или Nitrobike.

Что касается Sony, то внимание следует обращать не на списки релизов или обещания PR-менеджеров. Аналитики Nikko Citigroup подсчитали, что стоимость производства PS3 удалось снизить вдвое – с 800 до 400 долларов. И если весь прошлый год компания теряла деньги, продавая приставки, то теперь начнет зарабатывать. Кроме того, появляется возможность и дальше снижать цену, что еще больше увеличит популярность PS3. Также важная новость пришла с фронтов войны между HD DVD и Blu-ray. Warner Bros. сообщила, что собирается впредь поддерживать только формат от Sony,

а это дополнительные очки для PS3. Также Sony обещает выкладывать на BR-дисках специальные версии фильмов, которые можно скачать на карту памяти и просмотреть на PSP.

Серьезных анонсов на праздниках не появилось. Однако в конце декабря весь Интернет обсуждал очередной тизер Duke Nukem Forever, подготовленный для рождественской вечеринки 3DRealms. Говорят, игра все еще находится в разработке (вернее, ее разработка в который уже раз начата заново) и когда-нибудь выйдет. А Konami обещает выпустить долгострой, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, строго во втором квартале 2008 года, то бишь в период с апреля по июнь. Правда, не очень ясно, коснется ли это Европы и не придется ли нам ждать игру до осени, а то и дольше. Любители файтингов после праздников узнали, как зовут роковую рыжую красотку в Street Fighter IV, и что джедаи из «Звездных войн» принимают участие в сражениях Soul Calibur IV. Также, если вы вдруг где-то случайно увидите название Phantasy Star Portable, знайте, что эта ролевая игра для PSP не является продолжением классических частей RPG. Просто Sega решила еще раз выпустить вариацию на тему Phantasy Star Online и заработать на этом какие-то смешные деньги. Будем надеяться, что рано или поздно Sega все же вернется к жанру консольных RPG и попробует сделать достойного конкурента Final Fantasy.





ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

# ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА  
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД



РЕКЛАМА

ПУТАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИВЛЯЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА  
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА



© 2007 ООО "Акелла"  
Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.  
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, Республики Казахстан принадлежат разработчикам.  
Тел. поддержки: 8800 363-4812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.akella.com  
Оптовая продажа: Москва, 8920363-46-14, nat@urcsbznavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@akella.com  
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akella@ostov.ru@yandex.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akella@akella.com  
Томск, (383)297-34-42, akella@akella.com  
Представитель на Украине: "Мультитрейд", www.multitrade.com.ua  
Финанс. ООО "Платформ Навигатор" и Санкт-Петербурге Центральный офис подразделения компании "Акелла".  
Санкт-Петербург, ул. Маршала Блюмфельда, д.37, телефон: (812) 252-49-65.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## ЭТОТ МИР ЧУДЕСЕН



### СЛИШКОМ ЖИЗНЕРАДОСТНОЕ НАЗВАНИЕ ДЛЯ ЕВРОПЕЙЦЕВ?

Отныне в Европе action/RPG от Тецуи Номуры It's a Wonderful World для DS следует величать не иначе как The World Ends With You. И американская, и европейская версии игры выйдут весной нынешнего года, в то время как японцы наслаждаются ею уже с июля прошлого года. Действие The World Ends With You разворачивается в современном Токио. Паренек по имени Нек (Nek) узнает, что ему осталось жить только семь дней, но, внешне обретя мистические способности, получает шанс на спасение.

## КВАДРАТНОЕ РАСПИСАНИЕ

### ГРАФИК РЕЛИЗОВ ОТ SQUARE ENIX.

В ближайшие несколько месяцев Square Enix порадует европейцев, а заодно и нас с вами, не одной лишь It's a Wonderful World. Final Fantasy I & Final Fantasy II для PSP и Final Fantasy XII: Revenant Wings для DS появятся в начале-середине февраля. А вот Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates для DS и Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors для Wii – только весной.



## ТАИНСТВЕННАЯ ЛЕДИ В ЧЕРНОМ

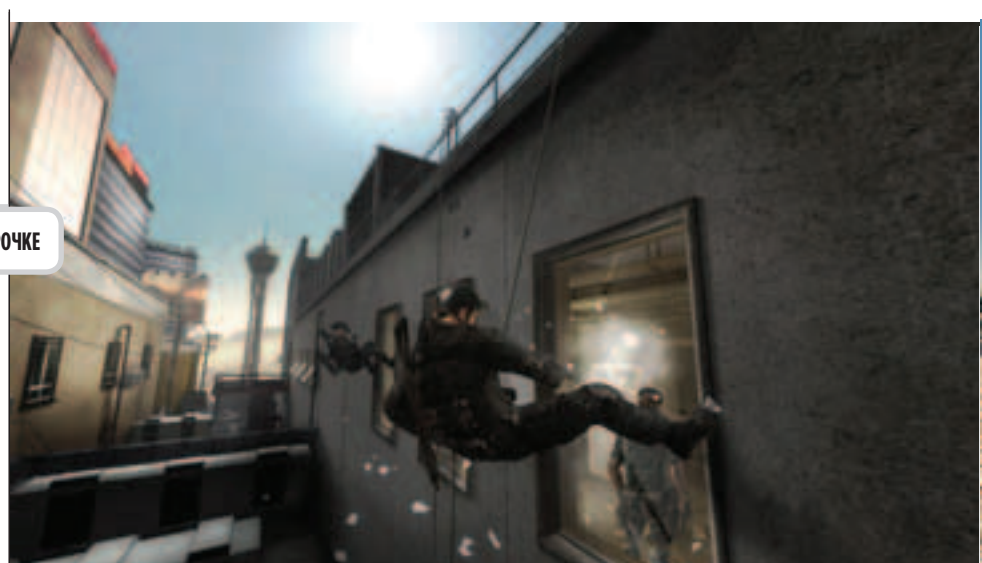
### НОВЫЙ ПЕРСОНАЖ ВО ВСЕЛЕННОЙ STREET FIGHTER IV.

Японский журнал Famitsu представил миру первого нового персонажа Street Fighter IV. Кримсон Вайпер (Crimson Viper) – роковая рыжая красотка в черном – обучена магии огня, и магии молнии, а ее боевой стиль, по словам очевидцев, не похож ни на что, виденное нами в сериале до этого. О прошлом загадочной дамочки ничего не известно, но она упорно ищет боя с Рю и Кеном. Как объяснил продюсер игры Ёсинори Оно, он не собирается заполонить Street Fighter IV незнакомыми ветеранам героями: большинство бойцов переключают в новый выпуск из предыдущих Street Fighter.



Folklore, приключенческая игра для PS3, обретет увяма дополнениями: The Alchemist Pack и The Origin of Belgae. Они обогатят мир Folklore новыми монстрами, талисманами, костюмами и квестами. Каждое дополнение по отдельности стоит \$3.99, а вместе – всего \$5.99.

Prototype для PC, Xbox 360 и PS3 (та, что о мутантах, военных и Нью-Йорке) может претендовать на место в Книге Рекордов Гиннеса. Все потому, что она будет первой игрой, поддерживающей Neural-THX 7.1 Surround-sound standard (то есть, комбинацию из семи колонок и сабвуфера).



# ПОДРОБНОСТИ О СЕТЕВОМ РЕЖИМЕ ТОМ CLANCY'S RAINBOW SIX: VEGAS

РАССКАЗЫВАЕТ ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР ПРОЕКТА.

В ноябре 2006 года сериал Rainbow Six окончательно распрощался с понятием «симулятор» и стал «ближе к народу», хотя Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas, при всей ее зрелищности, и корили за линейность уровней да несообразительность AI. Провести работу над ошибками предстоит Rainbow Six: Vegas 2, которая выйдет на PS3, Xbox 360, Wii и PC уже в середине марта. Жан-Паскаль Камбиотти (Jean-Pascal Cambiotti), ведущий дизайнер проекта, поведал миру, какими же нововведениями отличится сетевой режим. В первую очередь, карты для кампании делаются с прицелом на кооперативное прохождение. Раньше они брались напрямик из сингплеера, так что порой бойцам было тесно. Во втором выпуске же есть где размахнуться – много дверей, точек входа и даже развилки (например, один игрок отправляется на первый этаж, другой – на второй). Разработчики ориентировались именно на кооперативный режим, а это значит, что теперь все диалоги и сюжетные сцены показываются как при совместном прохождении, так и при одиночном. Подключиться и прервать сеанс наш напарник может когда угодно, причем как по Сети, так и на одной консоли. При этом результат и очки опыта для каждого участника сохраняются. Настройке и развитию персонажа уделяется много внимания. Единжды созданный герой набирается опыта и в кампаниях, и в сетевых перестрелках. Камбиотти вдобавок пообещал два новых сетевых режима и усовершенствованный искусственный интеллект. Проверить же его слова мы сможем совсем скоро.

## PSP ДЛЯ PSP

MMORPG СПЕШИТ В ОФФЛАЙН.

С ега грозит уже в 2008 году выпустить в Стране восходящего солнца Phantasy Star Portable для PSP (американский релиз шлет нам привет из далекого будущего). Игра берет за основу Phantasy Star Universe и ее дополнение Ambition of Illuminus и развивает сюжет в свежих миссиях. Проходить их предлагается как в гордом одиночестве, так и в компании трех друзей. Аналоговым ползунком мы будем гонять персонажа по карте, «крестовиной» – вращать камеру, а все прочие действия раскиданы по кнопкам. Те, кому удалось сыграть в демо-версию, уверяют, что технически Phantasy Star Portable ладно скроена и крепко сшита.







# ФАНАТАМ МОДОВ ПОСВЯЩАЕТСЯ

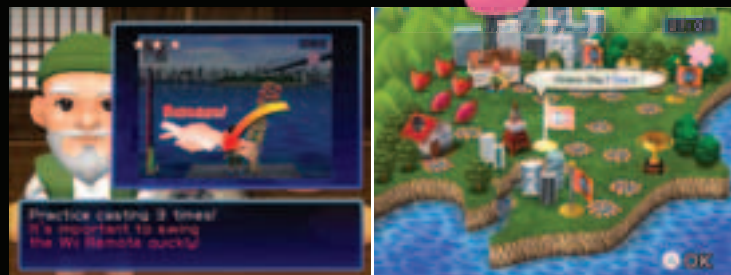
НОВАЯ ИГРА КРИСА ТЕЙЛОРА.

Студия Gas Powered Games анонсировала свежий проект Demigod для PC – гремучую смесь из RTS, RPG и action. Игрок выбирает себе героя из списка полубогов. Одни полагаются на собственные силы, другие умеют призывать помощников. Полубогам предстоит обустроить и развивать штаб-квартиры, покупать артефакты и сражаться друг с другом. Demigod напоминает популярный мод Defense of the Ancients для Warcraft III (в народе известный как «дота»). Тем более что сетевой режим станет основным, хотя и одиночное прохождение никто не отменял. Кроме того, известно, что Gas Powered Games трудится над одним неназванным проектом.

# РЫБНЫЙ ДЕНЬ НА WII

КОНАМИ ГОТОВИТ ДВА СБОРНИКА МИНИ-ИГР ДЛЯ КОНСОЛИ NINTENDO.

Konami Digital Entertainment совместно с Hudson Soft занялась новыми сборниками мини-игр для Wii: Fishing Master и Sports Island. Fishing Master задействует систему распознавания движений Wii-mote и «нунчака» и выводит виртуальную рыбную ловлю на новый уровень: озера и реки принимают более 100 различных видов рыб, каждая из которых отличается не только внешним видом, но и повадками. В Sports Island же нам предложат сразу 10 разных видов спорта: пляжный волейбол, футбол, бадминтон, баскетбол, керлинг, фигурное катание, стрельба из лука, мотокросс, сноубординг и картинг. Каждый из них потребует виртуозного владения Wii-mote и «нунчаком». Одно и то же движение контроллера будет по-разному распознаваться в тех или иных видах спорта. Соревноваться в каждой спортивной дисциплине смогут до четырех человек одновременно. Fishing Master и Sports Island выйдут друг за другом – в первом и втором квартале нынешнего года соответственно.



# КОМФОРТАСТИКА

Взгляните на свои руки – у пальцев разная длина, запястья гибкие и подвижные. А теперь посмотрите на вашу клавиатуру: строгие линии, прямые углы. Это же неудобно!

Другое дело – Cordless Desktop Wave™. Дизайн клавиатуры разработан с учетом биомеханики человеческого тела. Пальцы естественным образом ложатся на клавиши. Дизайн с равномерным изгибом не требует новых навыков. Ловите новую волну комфорта на [www.logitech.ru](http://www.logitech.ru)



Designed to move you™

© 2007 Logitech, Inc. Все права защищены. Logitech, Cordless Desktop Wave и Designed to move you™ являются зарегистрированными товарными знаками Logitech, Inc. в США и других странах. Все остальные названия являются торговыми знаками их владельцев.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## ХИМЕРЫ ПРОДОЛЖАЮТ МАРШ ПО ЗЕМЛЕ



### СИКВЕЛ RESISTANCE: FALL OF MAN

Sony анонсировала вторую часть шутера Resistance: Fall of Man для PS3 (действие развернется сразу после событий оригинала) и рассказала о ее особенностях. И так, нас ждут две кампании: одна для себя любимого и одна для кооперативного прохождения в восьмером, — а также онлайнные перестрелки аж на 60 игроков. Вдобавок игрокам предстоит выбрать класс персонажа: «танк», снайпер или медик. Обещано все это удовольствие уже к осени.

## ГЛАВНЫЙ СЕКРЕТ ХИДЕО КОДЗИМЫ



### ЧЕТВЕРТЫЙ ВЫПУСК METAL GEAR SOLID BOT-BOT УВИДИТ СВЕТ.

Metal Gear Solid 4 почти готова. Так, во всяком случае, говорит помощник Хидео Кодзимы Райн Пэйтон (Ryan Payton). Основная часть работы уже проделана, и команда облегченно выдохнула, теперь осталось выловить все ошибки. Это значит, что дата выхода переносится не будет и намертво застынет на втором квартале этого года. Кстати, приятная новость: теперь сюжетные сцены в MGS4 можно ставить на паузу.



## ПРИВЕТ С ТОГО СВЕТА

### ЗЛОКЛЮЧЕНИЯ ДЮКА НЮКЕМА — ЭТО НАВСЕГДА.

Одной из главных новостей, которые завершили 2007 год, стал выход тизера Duke Nukem Forever (последний раз нечто подобное наблюдалось в лохматом 2001 году), подготовленного для рождественской вечеринки 3D Realms. И это не розыгрыш: разработчики пообещали в ближайшие месяцы выпустить полноценный трейлер, а заодно подтвердили, что для создания видео использовался движок игры.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

**Bully: Scholarship Edition**, перенесенная на Wii и Xbox 360 со старушки PS2, выйдет в продажу в начале марта. В нее будут добавлены восемь миссий, четыре новых учебных предмета, аксессуары и одежда, награды и две мини-игры.

**Assassin's Creed: Altair's Chronicles** готовится для DS. Это будет предыстория оригинала, а геймплей больше напомнит Prince of Persia.

**Гигантские боевые человекоподобные роботы из Dynasty Warriors: Gundam** пожалуют на PS2. Японцы встретят их хлебом-солью уже 28 февраля.



# КАК ТИДУС С ЗИДАНОМ БОРОЛСЯ

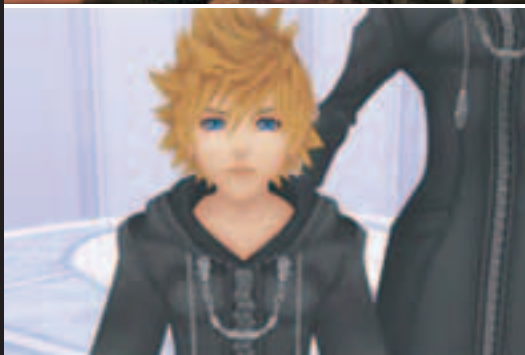
## FINAL FANTASY: DISSIDIA ОБРАСТАЕТ ПОДРОБНОСТЯМИ.

Стали известны особенности боевой системы Final Fantasy: Dissidia (PSP), которая столкнет лицом к лицу героев различных выпусков Final Fantasy, чтобы те испытали удачу молодецкую в честных боях. Камера свободно вращается с помощью «крестовины», но если нажать курок L, она зафиксируется на противнике. «Крестик» отвечает за прыжок, триггер R — за блок. С самими же битвами все хитрее. «Кружок» в сочетаниях с разными положениями аналогового ползунка поможет выполнить различные боевые приемы, которые отнимут у недруга не здоровье, а храбрость (Brave). Добытый кураж служит «топливом» для физических атак («квадратик» в связке с аналоговым ползунком). Если же игроку удастся низвести боевой дух противника до нуля, его окатит прямо-таки ливень храбрости (это называется «Brave Break»). Другой способ задать врагу жару — заполнить до предела EX-полоску (она растет во время схватки) и выполнить суперприем. Арены в Dissidia — не ровные площадки, а сложные карты с несколькими уровнями, что тоже нужно учитывать в поединке (например, не забыть сбросить врага в пропасть). Окружение частично разрушается и, что самое забавное, со временем восстанавливается. Представляете, колонна (которую вы мощным ударом разнесли в щепень) как T-1000 медленно сростается по кусочкам и предстает в первоначальном виде. Кроме того, на некоторых участках арены удастся выполнить и особые акробатические приемы. Например, пробежаться по стене. После каждого боя играют классические FF-фанфары и герою на руки выдаются очки опыта и наличка: ролевое прошлое дает о себе знать.

# ИСТОРИЯ KINGDOM HEARTS ДАЛЕКА ОТ ЗАВЕРШЕНИЯ

## ЧТО В РУКАХ У KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS?

На ежегодном фестивале журнала Jump посетителей ждала игральная версия Kingdom Hearts 358/2 Days для DS. Как и сообщалось, она посвящена приключениям Роксаса, агента Организации XIII, и описывает, что произошло с ним за 358 дней между Kingdom Hearts: Chain of Memories и Kingdom Hearts II, которые для Соры, бессменного главного героя сериала, уложились в жалких 2 дня. Вразумлять монстров-Heartless предстоит на манер KH II: охаживать оружием-ключом, не забывая о заклинаниях; карты из Chain of Memories отошли на покой. Персонажей новых диснеевских мультфильмов пока не видать, зато игрокам предложат кооперативный режим, где исследовать Колизей и Сумеречный Город (Twilight Town) смогут не два Роксаса-близнеца, а, к примеру, Роксас и Аксель. Kingdom Hearts 358/2 появится на прилавках в 2008 году, более точная дата пока не разглашается.





Ничего, что  
ты не заметишь  
новую стрижку.  
Просто  
ты не туда  
смотришь.

**AXE эффект**

То, что раньше ее выводило,  
теперь заводит!

Товар сертифицирован. Реклама.



Организатор: ООО «Юнилевер СНГ». Акция проводится в период с 04 февраля по 31 марта 2008 г. Прием заявок на участие в Акции производится с 04 февраля по 10 марта 2008 г. Информацию об организаторе акции, правилах проведения акции, количестве призов, сроках, месте и порядке их получения узнайте на сайте:

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





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## SONY ДЕРЖИТ БУДУЩИХ ПОКУПАТЕЛЕЙ PS3 ПОД ПАРАМИ



### ВЫПУСК НОВЫХ КОНФИГУРАЦИЙ КОНСОЛИ ПОКА НЕ ПЛАНИРУЕТСЯ.

Не успели в японском офисе Sony объявить о прекращении производства PlayStation 3 с жестким диском на 20 Гбайт и 60 Гбайт, как представители американского отделения поспешили заверить соотечественников, что в ближайшее время не потревожат их покой приглашениями познакомиться с очередной новой версией PS3. На полках прочно обоснуются варианты с дисками на 80 Гбайт и 40 Гбайт, а воротилы бизнеса тем временем будут «оценивать рыночные тенденции и общаться с покупателями, чтобы определить подходящие конфигурации для каждого рынка», как гласило заявление. Окажется ли среди таких тенденций жажда обратной совместимости, которой так недостает 40-гигабайтной PS3?

## ОЛИМПИАДА ДЛЯ ИГРОВЫХ ХУДОЖНИКОВ



### КОНКУРС DOMINANCE WAR СТАРТУЕТ В СЕРЕДИНЕ ФЕВРАЛЯ.

Создание облика персонажа для игры – долгий и упорный труд. Этому захватывающему процессу посвящен ежегодный конкурс Dominance War, который проводится с 2006 года при поддержке ведущих американских студий (Ensemble Studios, Iron Lore, Epic Games и др.) В 2008 году, помимо англоязычных форумов ([www.cgstalk.com](http://www.cgstalk.com) и [www.3dtotal.com](http://www.3dtotal.com)), соревнование охватит китайское, корейское, французское и русскоязычное онлайн-сообщество художников. Призовой фонд составит несколько тысяч долларов США. Более подробную информацию вы найдете на сайте [www.dominancemwar.com](http://www.dominancemwar.com): каждый из вас может попробовать сразиться с матерыми профи из id Software, Infinity Ward и Nival! «Страна Игр» является информационным спонсором мероприятия, и мы будем освещать его на страницах журнала, а также в новостях на Gameland Online.

## STARFORCE РЕШИЛА ВОПРОС С РЕЗЕРВНЫМИ КОПИЯМИ ДИСКОВ



### «AVENCAST: УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ» ПРОДЕМОНСТРИРУЕТ РОССИЙСКИМ ГЕЙМЕРАМ НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ STARFORCE.

«Avencast: Ученик чародея» для PC, издаваемая компанией PlayTen Interactive, станет первым российским релизом, использующим вариант защиты «Резервная копия», разработанный компанией StarForce. Теперь игроки смогут по желанию активировать игру через Интернет и больше не использовать диск при каждом запуске. И – да, нам наконец-то разрешат создать резервную копию диска!

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Take-Two приобрела чешскую студию Illusion Softworks, за чьим авторством вышли Mafia и Vietcong. Пог новой вывеской ZK Czech чехи продолжат труиться над Mafia 2 и еще одним проектом.

Компания Ubisoft объявила, что уже летом локализует в Европе две игры от Namco Bandai: Soul Calibur IV для Xbox 360 и PS3, а также Soul Calibur Legends для Wii.

Экшн No More Heroes для Wii еще не добрался до наших магазинов, а его создатель, Гоити Суга, уже кипит идеями для продолжения и обещает выпустить сиквел, как только договорится с издателем.



## WARNER BROS ВЫБИРАЕТ BLU-RAY

В СТЫЧКЕ HD-ФОРМАТОВ НАСТУПАЕТ ПЕРЕЛОМНЫЙ МОМЕНТ.

Warner Bros. определилась с предпочтениями в войне HD-форматов и присягнула на верность Sony. В одночасье остановить производство HD-DVD фильмов компания не в силах и обещает допечатать тиражи уже вышедших картин к маю. А вот все новинки этого года обоснуются исключительно на Blu-ray. Как заявил исполнительный директор Warner Bros, Барри Мейер, сумятица с форматами вредит популяризации сверхчеткого видео и настала пора сделать ставку лишь на один из них. В прошлом году, напомним, Warner Bros и не менее крупный игрок на кинорынке, Paramount Pictures, сохраняли нейтралитет, поддерживая и Blu-ray, и HD-DVD, но с августа Paramount от Blu-ray отказалась. И хотя сейчас ее представители уверяют, что не переметнутся в стан Sony, аналитики уже раскопали лазейку в договоре, которой Paramount при желании может воспользоваться и возобновить выпуск Blu-ray релизов. Таким образом, на стороне HD-DVD из крупных кинокомпаний пока безоговорочно остается только Universal, и слухи о скорейшем отбытии формата на задворки истории не заставили себя ждать. Тем не менее, в Microsoft уверены, что решение Warner Bros не повлияет на продажи Xbox 360 и не даст PlayStation 3 преимущество в консольных баталиях. Как заявил менеджер по маркетингу Xbox, Альберт Пенелло (Albert Penello), Microsoft поддерживает HD-DVD, но готова обеспечить покупателей и дополнительным Blu-ray плеером, если на него будет спрос. «Выбирать должны потребители. Если они проголосуют за Blu-ray, мы учтем их решение».

## BLU-RAY ВСТУПАЕТ В СХВАТКУ С UMD?

SONY НЕ УСТАЕТ ГОТОВИТЬ СЮРПРИЗЫ ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ PSP.

Представители Sony подтвердили, что компания собирается дополнять некоторые издания фильмов на Blu-ray различными «плюшками» для тех владельцев PS3, у кого заодно припасена PSP. Например, если им захочется посмотреть картину на портативной приставке, к их услугам будет уже отформатированная копия, которую предлагается скачивать с диска на карту памяти при посредничестве PS3. На международной выставке CES 2008 президент Sony Pictures, Дэвид Бишоп продемонстрировал новинку на примере Blu-

ray релиза «Людей в черном». Вдобавок Бишоп пообещал, что предоставлением кинолент и записей телешоу в разном формате дело не ограничится – на очереди рингтоны для мобильных телефонов и онлайн-игры. Как подобное начинание скажется на судьбе UMD-дисков, пока неясно. Другие кинокомпании пока не спешат присоединиться к Sony, хотя Warner Bros еще в прошлом году начала записывать на Blu-ray две версии содержимого: в HD и в стандартном разрешении.







# ПОЧЕМУ ГЕРОИ FF7 НИКАК НЕ ВЫЙДУТ НА ПЕНСИЮ И КОГДА SQUARE ENIX ЗАХВАТИТ МИР?

ПРЕЗИДЕНТ SQUARE ENIX ЁИТИ ВАДА ВЫСКАЗЫВАЕТСЯ О ПОЛИТИКЕ КОМПАНИИ.

Европейский рынок весьма интересен для Square Enix, как заявил президент компании Ёити Вада в интервью сайту gamesindustry.biz. Впрочем, рассматривать весь Старый Свет как некий единый регион, по его мнению, неверно: «Каждая европейская страна отличается от соседок двумя особенностями. Во-первых, это культурный фон – скажем, во Франции очень популярны аниме и манга, и поэтому там «явно японский» дизайн персонажей высоко ценится. А во-вторых, необходимо учитывать, как жители страны относятся к сетевым технологиям и насколько они готовы расценивать их как источник развлечения». Sega и Capcom уже расписались в любви к Западу и повсюду сотрудничают с иностранными разработчиками, а также публикуют их игры; в Square Enix признают, что политика слияния и приобретений – одно из первоочередных средств для успешного покорения Европы. Впрочем, как уклончиво заметил Вада-сан: «Если бы мы хотели попасть в тройку ведущих игровых компаний во всем мире, нам бы пришлось задуматься и о такой возможности». Вдобавок, ему по душе нынешнее многообразие консолей, хотя и недавно высказавшемуся в поддержку единого формата Дэвиду Яффе он не противоречит: разработчикам унификация сыграла бы на руку. Тем не менее, будущего за этой идеей президент Square Enix не видит. «До общего стандарта дело не дойдет» – уверяет Вада-сан. Не менее интересным оказалось и его объяснение, почему FF7 обзавелась и собственным фильмом, и несколькими сюжетно пересекающимися товарками. «Мы в Square Enix считаем, что покупателей следует объединять в группы не по возрасту, профессии или даже расе, а по их образу мыслей. И чем мы действительно можем их покорить, так это концепцией игрового мира. Используя один и тот же мир в игре, фильме и т.д., мы продаем им ту концепцию, которую они действительно ищут, которая им нравится, – несколько раз».

# SKYPE ПОДРУЖИТСЯ С PSP

ПРИСТАВКУ-КОММУНИКАТОР ЗАКАЗЫВАЛИ?

Сопу, обеспечивавшая добрую половину нынешнего выпуска индустриальных новостей, вдобавок официально сообщила, что в конце января, еще до того, как этот номер появится в продаже, PSP обзаведется новой прошивкой. Главный сюрприз в ней – возможность совершать телефонные звонки по wi-fi при помощи службы Skype. Пользователи Skype общаются между собой бесплатно; платить придется исключительно за звонки на внешние номера. Впрочем, в каждой бочке меда найдется ложка дегтя: шанс вмиг разжиться VoIP-телефоном есть только у владельцев PSP Slim&Lite; ее «пухляя» старшая версия Skype поддерживать не будет.



# GamePark®

www.GamePark.ru

## ИМЕЙ ВЫБОР. ЗНАЙ ГДЕ БРАТЬ!

+7 (495) 221-2822, 221-2722

E-MAIL: sales@gamepark.ru

### Огромный выбор игр и аксессуаров

✓ Лучший выбор в России  
✓ Доставка в день заказа

✓ Доставка по всей России  
✓ Максимальный формат упаковки



PLAYSTATION 2 (SLIM)

СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ GAME PARK



PLAYSTATION 3

Новая универсализованная игровая система. Официальная Российская версия



XBOX 360 PREMIUM SYSTEM PAL HOME (ELITE, ARCADE)

Вместе с игровой платформой следующего поколения. Теперь с HDMI входом.



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)

Специальное издание В комплекте с игрой The Simpsons Game



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)

Черная, Серебряная и Белая Универсализованная модель портативной развлекательной системы PSP, подключаемая к телевизору



PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)

Специальное издание В комплекте с игрой Spider-Man 3

### КОМПАНИИ ТРЕБУЮТСЯ

ПРОДАВЦЫ КОНСУЛЬТАНТЫ, КУРЬЕРЫ, МЕНЕДЖЕРЫ В ИНТЕРНЕТ МАГАЗИН.

E-MAIL: g.usova@gamepark.ru, ТЕЛ: +7 (495) 221-2829

РОЗНИЧНАЯ СЕТЬ:

ТРК «Ереван Плаза» +7 (495) 542-5588 м. Тульская  
ТК «Европейский» +7 (495) 228-0867 м. Киевская  
ТЦ «Черёмушка» +7 (495) 661-4556, 739-8215, 229-3815 м. Новые Черёмушки  
ТЦ «Горбушка» +7 (495) 730-0006 доб. 173, 145-6638 м. Багратионовская  
ТЦ «Горбушкин Двор» +7 (495) 737-5264, 737-4938 м. Багратионовская  
ТК «РИО» +7 (495) 980-4957 м. Академическая



# Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Праздники прошли – в январском списке релизов пустота, и новинок в хит-парадах в это время не наблюдается. В Великобритании после новогоднего бума продажи бывших повелителей чартов идут на спад – что, как ни крути, процесс естественный. Только энтузиазм относительно Call of Duty 4 угасает с чуть меньшей скоростью, нежели к другим играм. В Японии Mario Party DS уже девять недель кряду удерживает лидерство. Следующая за ней тройка тоже никого не удивит: Wii Fit, скорее всего, присоединится к Wii Play и Wii Sports в списке самых востребованных игр в Японии. DS-римейки четвертых частей самых популярных JRPG-сериалов тоже продаются весьма неплохо. И даже на удивление посредственную Mario Party 8 под Новый год скупил 60 тысяч человек. В Россию наконец-то приехала новая игрушка-аксессуар для Wii: бюджетный Link's Crossbow Training, ищущий в комплекте с Wii Zapper, стал лидером продаж на консолях от Nintendo. А безжалостный убийца Альтаир отвоёвал-таки у вездесущего ProStreet первенство в битве за next-gen.



## Resident Evil: The Umbrella Chronicles

ПЛАТФОРМА: WII

### Европейский хит-парад

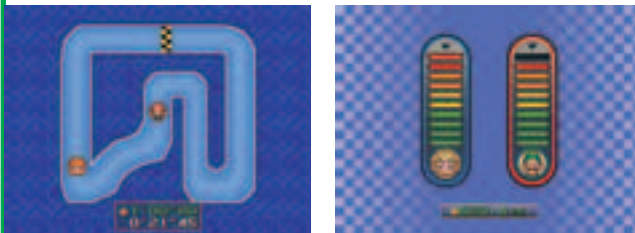


1	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
2	FIFA 08	Electronic Arts
3	Assassin's Creed	Ubisoft
4	The Simpsons Game	Electronic Arts
5	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision
6	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
7	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts
8	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
9	More Brain Training from Dr. Kawashima: How Old Is Your Brain?	Nintendo
10	The Golden Compass	Sega

#### КОММЕНТАРИИ

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

### Хит-парад Японии



1	Mario Party DS	Nintendo	DS
2	Wii Sports	Nintendo	Wii
3	Wii Play	Nintendo	Wii
4	Wii Fit	Nintendo	Wii
5	Final Fantasy IV DS	Square Enix	DS
6	Rune Factory 2	Marvelous	DS
7	Mario and Sonic at the Olympic Games	Nintendo	Wii
8	Dragon Quest IV	Square Enix	DS
9	Professor Layton and Pandora's Box	Level 5	DS
10	Mario Party 8	Nintendo	Wii

#### КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

#### Инструкция по применению

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

### PS2 (GamePark)

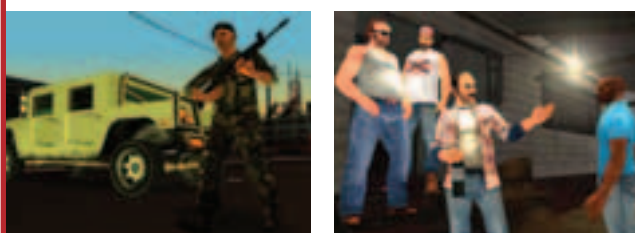


1	Black	
2	Need for Speed ProStreet	
3	Need for Speed: Most Wanted	
4	Tekken 5	
5	God of War II (русская версия)	
6	FIFA 08	
7	Ледниковый период 2: Глобальное потепление	
8	Soul Calibur III	
9	Gran Turismo 4	
10	Killzone (русская версия)	

#### КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

### PSP (GamePark)



1	Grand Theft Auto: Vice City Stories	
2	Рататуй	
3	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	
4	Tekken: Dark Resurrection	
5	LocoRoco (русская версия)	
6	FIFA 08	
7	Killzone: Освобождение	
8	Medal of Honor Heroes 2	
9	The Simpsons Game	
10	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	

#### КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

#### Обозначения

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



## PS2



- 1 Need for Speed ProStreet
- 2 FIFA 08
- 3 Tekken 5
- 4 Black
- 5 Call of Duty Trilogy
- 6 Spider-Man Friend or Foe
- 7 Need for Speed: Most Wanted
- 8 God of War
- 9 DreamWorks Triple Adventure Pack
- 10 Gran Turismo 4

## Xbox 360



- 1 Assassin's Creed
- 2 Mass Effect
- 3 Need for Speed ProStreet
- 4 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 5 FIFA 08
- 6 Kane & Lynch: Dead Men
- 7 The Orange Box
- 8 Halo 3
- 9 Fight Night Round 3
- 10 Virtua Fighter 5

## PC (Box)



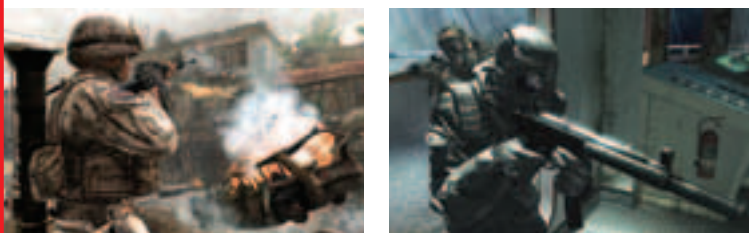
- 1 Need for Speed ProStreet
- 2 Crysis
- 3 The Sims 2 (русская версия)
- 4 F.E.A.R. Проект «Персей»
- 5 The Sims 2: Путешествия
- 6 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 7 Empire Earth III
- 8 The Sims 2: Молодежный стиль. Каталог
- 9 SimCity: Город с характером
- 10 FIFA 08

## PS3



- 1 Assassin's Creed
- 2 Need for Speed ProStreet
- 3 Uncharted: Drake's Fortune
- 4 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 5 Kane & Lynch: Dead Men
- 6 The Orange Box
- 7 FIFA 08
- 8 Medal of Honor Airborne
- 9 TimeShift
- 10 Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction

## PC (Jewel)



- 1 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 2 Kane & Lynch: Смертники
- 3 Heroes of Might and Magic 5: Gold Edition
- 4 Unreal Tournament 3
- 5 Илья Муромец и Соловей Разбойник
- 6 В тылу врага 2: Братья по оружию
- 7 The Elder Scrolls IV: Oblivion (золотое издание)
- 8 Отель «У погибшего альпиниста»
- 9 Полный привод 2: Hummer
- 10 Смешарики. Собери страну смешариков!

## Nintendo (DS и Wii)



- |    |  |     |
|----|--|-----|
| 1  | Wii Zapper + Link's Crossbow Training  | Wii |
| 2  | Super Mario Galaxy                     | Wii |
| 3  | Resident Evil: The Umbrella Chronicles | Wii |
| 4  | Guitar Hero III: Legends of Rock       | Wii |
| 5  | Wii Play                               | Wii |
| 6  | The Legend of Zelda: Twilight Princess | Wii |
| 7  | Need for Speed ProStreet               | Wii |
| 8  | Mario & Sonic at the Olympic Games     | Wii |
| 9  | Metroid Prime 3: Corruption            | Wii |
| 10 | Call of Duty 3                         | Wii |

## PSP

- 1 FIFA 08
- 2 The Simpsons Game
- 3 The Sims 2: Робинзоны
- 4 Pursuit Force: Extreme Justice
- 5 Tekken: Dark Resurrection
- 6 Spider-Man 3
- 7 Крэш: Битва титанов
- 8 Medal of Honor: Heroes 2
- 9 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 10 Grand Theft Auto: Vice City Stories

## КОММЕНТАРИИ

Хит-парады представлены российской сетью магазинов «Союз».



# VIKING: BATTLE FOR ASGARD

**ПРИТЧА О ТОМ, КАК ВИКИНГАМ  
ПРИШЛОСЬ РАСХЛЕБЫВАТЬ КАШУ,  
ЗАВАРЕННУЮ ДВУМЯ БОГИНЯМИ.**



Вражеские лучники — одна из главных причин гибели подопечных викингов.



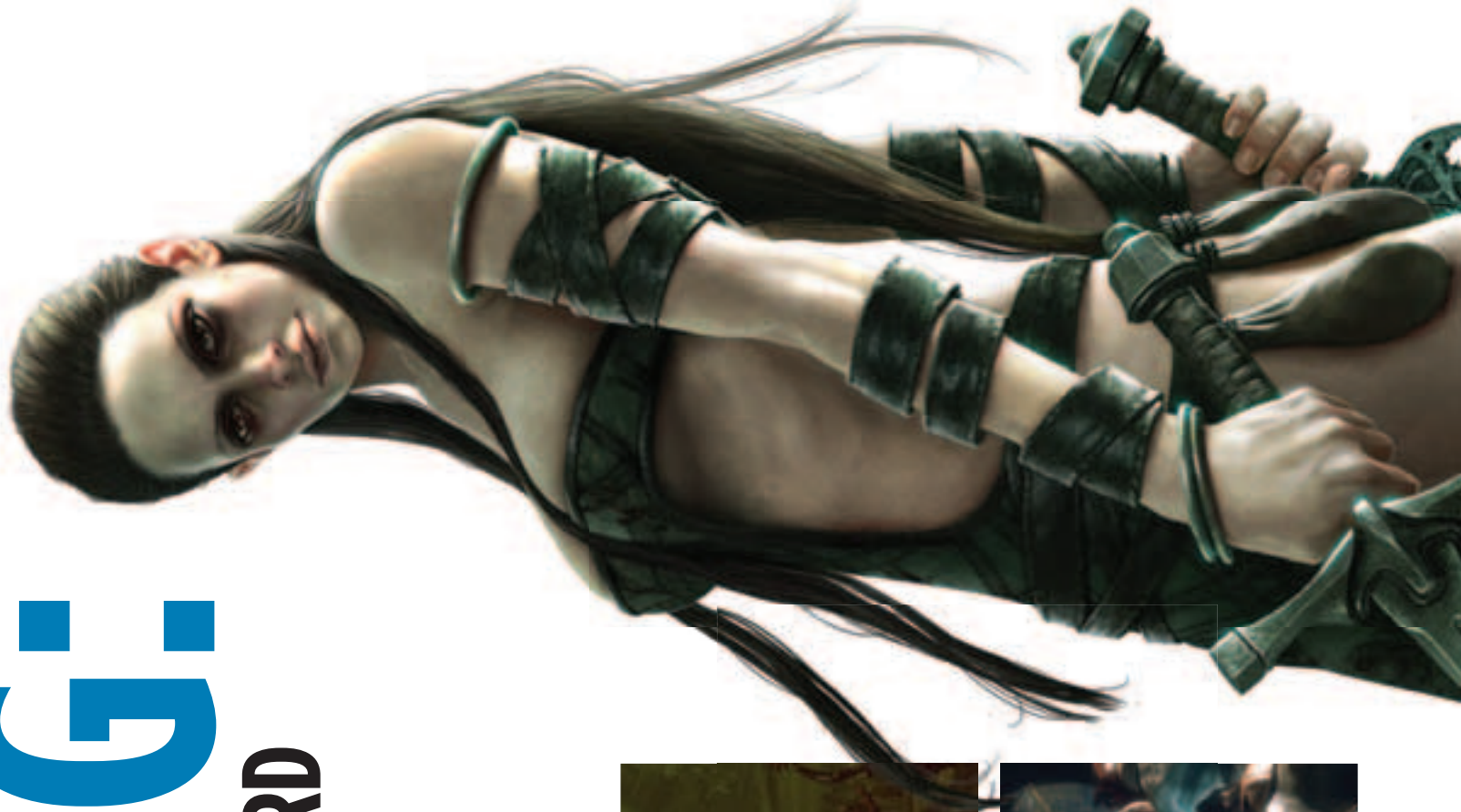
Зачиная льда помогают временно лишить противников прыти.

**Б**ританская команда The Creative Assembly широко известна в узких кругах — их авторству принадлежит успешнейший стратегический сериал Total War. Но бравым британцам не сидится на месте — не так давно их потянуло на стезю action-adventure. Эксперимент вышел не то чтобы провальным, но явно не столь удачным, как стратегические изыски компании, хотя позаимствовал у именитого брэнда название — Total Warrior. Хотя успех разработчиков на экшн-овом поприще невелик, сдаваться они не собираются и готовы к выпуску совершенно новый продукт, никак не связанный с предыдущими работами студии. А называется он Viking: Battle of Asgard.

Состоящая из семи с лишним десятков человек, The Creative Assembly располагается в небольшом городке Хоршем, что неподалеку от Лондона. Нам пришлось проделывать неблизкий путь, чтобы воочию лицезреть последнюю творение именитых разработчиков и убедиться, что оно действительно имеет все шансы стать отличной игрой. «Викинг», как нетрудно догадаться, за сюжетную основу берет скандинавские мифы. В Асгарде, мире богов, произошел раскол. Черная кошка, как сказали бы у нас, пробежала между богиней любви Фрейей и повелительницей мира мертвых Хель. Последняя, изгнанная из Асгарда за неповиновение Одину, не на шутку обиделась и начала творить бесчинства в Мидгаре — подчинять себе погибших воинов и набирать армию нежити, захватывая остров за островом. Крайними, конечно же, оказались простые люди. Им в помощь Фрейя и посылает чемпиона богов, война, способного противостоять легионам Хель, — Скарина.

Действие игры разворачивается на трех внушающего размера островах: первый — с квадратный километр, второй и третий — еще больше. Чем ближе к злодейке Хель, тем холоднее будет окружающий викингов мир; если первый остров являет собой пример типичного исландского пейзажа, то на третьем нам предстоит узреть царство льда и огня.

Скарин путешествует по Мидгарду, освобождая плененных викингов и тем самым пополняя собственную армию, которую ему впоследствии предстоит девятью процентами игры посвящены именно сбору сил для масштабных





битв, коих в игре планируется всего шесть штук. На первом острове состоится лишь одна, а на третьем – все три, включая финальную схватку в цитадели самой Хель. Да, хоть подзаголовки Viking и гласит – «Битва за Асгард», сражаться придется лишь в Мидгарде – название подчеркивает, что сюжет завязан на разборках богов.

В The Creative Assembly нам дали опробовать игральную версию, демонстрирующую (пусть пока и небезупречно) все особенности грядущей новинки. Действие «Битвы за Асгард» начинается в Брайтхельме, одном из последних оплотов викингов, который вот-вот падет под напором полчищ нежити. Брайтхельм – что Тристрам в Diablo: здесь, в отсутствие врагов, можно и предметами затариться, и в кузнице оружие улучшить, и руны в



Сарнин на развесе: этот замок скоро придется осаждать.



Хотя Сарнин заметно тяжелее и мерзнее Кратоса, попрыгать и ползти по скалам ему придется вволю.



Вглядеться повнимательнее в не такую уж прозную барышню лерер Сарнинюк: герою вилась сама Хель.

Сражения не следуют предопределенному шаблону: каждый из сотен ВИКИНГОВ МОЖЕТ КАК ПАСТЬ В БОЮ, ТАК И ПОБЕДИТЬ ПРОТИВНИКА.

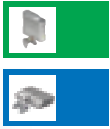
### 0 «ТВОРЧЕСКОЙ АССАМБЛЕЕ»

История The Creative Assembly насчитывает уже более двух десятилетий. Компания была основана 28 августа 1987 года, но известность к ней пришла гораздо позже. Поначалу ТСА занималась портированием на MS-DOS игр с Amiga и ZX Spectrum, а затем перешла под крыло EA, где принимала участие в создании различных проектов на спортивную тему. Однако проявила себя в полной мере The Creative Assembly лишь в 2000 году, когда вышла уникальная стратегия Shogun: Total War, сочетавшая в себе элементы RTS и RTS с участием в боях тысяч юнитов. Закончив работу над Rugby 2001, The Creative Assembly покинула EA, и двум последующим играм сериала Total War нашла издателя в лице Activision. 9 марта 2005 года компания приобрела Sega, причем за совершенно смешную сумму в 30 миллионов долларов (напомним, что Microsoft лишь за эксклюзивный дополнительный контент к Grand Theft Auto IV раскошелилась на \$50 млн.). Sega же является издателем и Stratagem: Total War, и второй части Medieval, разработанной австралийским подразделением ТСА, и «Викинга», и грядущей Empire: Total War.

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PlayStation 3
- ▶ ЖАНР:** action-adventure, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТЕР:** «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- ▶ ОПЛАТ:** www.creative-assembly.com
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:** 28 марта 2008 года

**▶ Автор:** Сергей Циплюрик  
td@gameplanet.ru







Отбивая у Хель захваченные земли, Скарин возвращает им истинный облик – как только нежить будет изгнана, природа снова вздохнет свободно.

### Секреты Viking

**?** У The Creative Assembly есть известные сериалы – Total War, Total Warrior – зачем нужно было отказываться от этих названий?

The Creative Assembly: Здесь основную роль сыграло решение построить игру на сюжете из мифологии. Мы решили показать, что это – совершенно новый продукт. Да и в геймплее мы достаточно далеко отошли от Spartan. Там игрок был очень ограничен в выборе возможностей. В «Викинге» же мы сделали упор на индивидуальные задания Скарина, на развитие. Поэтому мы решили, что использование названия Total Warrior даст людям неверное представление о том, чего ждать от новинки.

**?** Скандинавская мифология весьма популярна – но вы же британцы! Почему бы не использовать кельтские мифы?

The Creative Assembly: Ну, знаете, у нас еще полно времени! Есть очень много отличных историй, например, уэльские – легенда о короле Артуре родом из уэльского фольклора. В мире много мифов, на которые стоит обратить внимание, но в этот раз мы взяли скандинавские легенды: они захватили воображение участников нашей команды. Да и если бы мы создавали только игры о местных историях, мир бы не увидел «Рима», «Империи» и, конечно же, «Викинга».



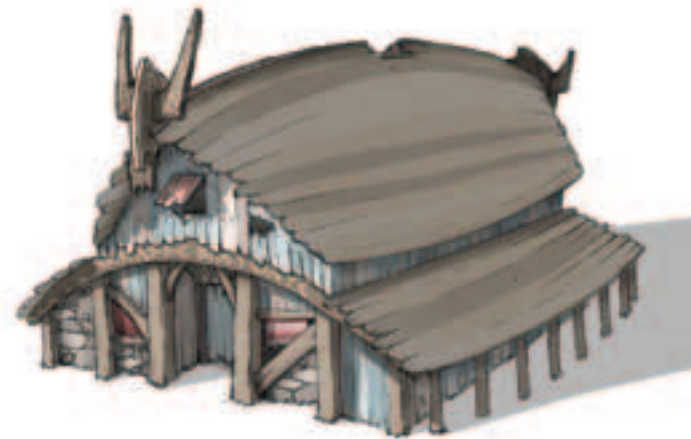
Собственно, осада. Бой только начался: ворота еще закрыты, сражение идет за мост. Вдалеке дракон готовится испепелить врага по приказу Скарина.



него инкрустировать, чтобы применять магию. Переход к находящейся под контролем Хель местности хоть и не сопровождается экраном загрузки (их тут вовсе нет), но, тем не менее, весьма заметен. Подчиненные легиону территории затянута туманом, в них царит темнота и уныние. Освобождая их, Скарин возвращает им истинный облик – как только нежить будет изгнана, природа снова вздохнет свободно. В темных землях нередки стычки с врагами. У Скарина есть меч и топор, и он исползует их в бою одновременно. Арсенал героя в будущем может пополниться мелочевой – бутылками с зажигательной смесью или метательными топориками. Разучит викинг и новые приемы, но с изначальной экипировкой не расстанется. Выполняя обычные атаки, Скарин ослабляет противников, позволяя ему осуществить добавляющие удары. Последние – наверное, ввиду особой свирелости – приходятся по нраву Фрейе, и та награждает Скарина магической энергией, необходимой для применения заклятий. Если добывание не выполнит за пару секунд, враг умрет сам, а Скарин останется без бонуса. Магия в игре разделяется на три школы. Заклинания льда замедляют врагов, а, если Ска-

рин достигнет в них должного мастерства, и вовсе замораживают целые отряды противников. А огненное заклинание зажжет ярким пламенем оружие храбреца и окружающих его соратников, тем самым подняв их боевую мощь. Основным занятием Скарина в игре, напомним, является освобождение викингов из заточения. По островам разбросаны вражеские лагеря, в которых пленники – либо связанные, либо запертые в клетке – ждут не дождутся своего спасителя. Хороши, конечно, воины – один Скарин может снести дверь деревянной хибарки, а дюжина мускулистых мужиков этого сделать не в состоянии! Вырвавшись на свободу, они придут Скарину на подмогу в стычке с находящейся поблизости нежитью, а затем останутся патрулировать и защищать окрестности. И на дальнейшие подвиги любимец Фрейи вновь отправится в одиночку. Чтобы пробраться к пленникам, Скарину придется так или иначе пройти через вражескую охрану. Герой с легкостью расправится с двумя-тремя противниками, но дюжина может его и одолеть. Нам продемонстрировали миссию в руинах, где Скарин, избегая патрулей, пробрался к клетке с викингами и освободил их. Выпущенные на волю воины присоединились к герою в бою с многочисленными вражинами,

что заметно облегчило Скарину жизнь. Естественно, уверенных в своих силах игроков ничто не удержит от самостоятельного истребления всей нежити, что попадется им на глаза – лишь бы умения хватило. Ничто не мешает бравому спасителю всея Мидгарда отвлекаться и на побочные квесты: скажем, принести в город бочки с пивом (викинги ведь изрядными алкоголиками были), чтобы заработать денег на тот же апгрейд экипировки. Некоторые квесты откроют Скарину доступ к новым возможностям: если освободить винокура, тот одарит героя бутылками с зажигательной смесью. А обнаружив специальный артефакт, удастся впоследствии один раз за бой призвать дракона, чтобы тот испепелил ключевые точки в обороне противника. Будут и квесты, необходимые для начала осады вражеского замка. Например, в середине игры, когда подопечные Хель разживутся солидными укреплениями, Скарину и его соратникам потребуется таран. Изготовить же его нельзя, не отвовав сперва лесопилку. Обещаны и более интересные задания – так, однажды Скарину придется вычислить, кто из викингов предатель, и воздать ему по заслугам. Но цель всех квестов, как можно заметить, едина – увеличение мощи ар-



### ПЕРВОИСТОЧНИК

В «Вигени Гюльви», первом разделе Младшей Эггвы, где излагаются важнейшие аспекты скандинавской мифологии, Хель описывается так: «Были у Локи и еще дети. Ангрбог звали огню великаншу из Страны Великанов. От нее родилось у Локи трое детей. Первый сын – Фенрир Волк, другой – Ермунганд, он же Мировой Змей, а дочь – Хель. Когда проведали боги, что вырастает эти трое детей в Стране Великанов, – а узнались боги у пророчицы, что ждуть им от тех детей великих бег, и чаяли все великого зла от детей такой мерзкой матери и тем паче детей такого отца, – вот и послал богов Всеотец взять тех детей и привести к нему. И когда они пришли к нему, бросил он того Змея в глубокое море, всю землю окружающее, и так вырос Змей, что посреди моря лежа, всю землю опоясал и кусает себя за хвост. А великаншу Хель Огин низверг в Ницрльхейм и поставил ее владеть девятью мирами, дабы она авала приют у себя всем, кто к ней послан, а это люди, умершие от болезней или от старости. Там у нее большие селенья, и на диво высоки ее ограды и крепки решетки. Мокрая Морось зовутся ее палаты, Голод – ее блюдо, Источение – ее нож, Лежебока – слуга, Соня – служанка, Напасть – падающая на порог решетка, Огр Болезни – постель, Злая Кручина – полוג ее. Она наполовину синяя, а наполовину – цвета мяса, и ее легко признать потому, что она сугулится и виг у нее свирепый».

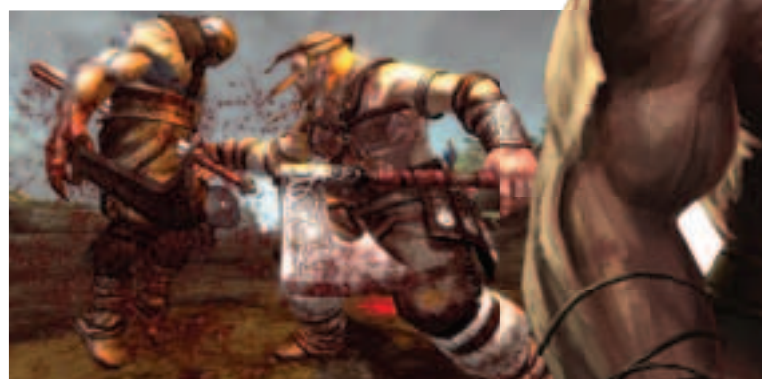




На одном из последних скриншотов, выпущенных уже после нашего визита к разработчикам, можно видеть, что викинги наконец-то обзавелись характерными рогатыми шлемами.



Алый барьер на холме прикрывает шамана: пока Скарин не разрушит поддерживающие защитную сферу артефакты, до волшебника ему не добраться.



мии. И именно поэтому главным делом Скарина станет выполнение квоты по солдатам. Например, на первом острове викингу предстоит освободить полторы тысячи викингов, чтобы начать осаду вражеской крепости. И даже если мы постараемся и спасем больше пленников, чем нужно, в бой с нами пойдет именно это установленное число. С другой стороны, это значит, что вовсе не обязательно выполнять все квесты – можно не заглядывать в не понравившиеся или слишком уж хорошо охраняемые места. Сражения напоминают сериал Dynasty Warriors – разработчики не стесняются такого сравнения. Разница, впрочем, видна невооруженным глазом: Скарин, в отличие от китайских полководцев, – не супермен, и в одиночку тысячи врагов на капусту не покрошит. Создатели игры подмечают, что в ней особенно важно следить за полем боя, чтобы вовремя успеть на подмогу тем, кто попал в передрагу. Каждый из

сотен викингов может как пасть в бою, так и победить противника – а, значит, перейти к следующему и продолжить биться. Иными словами, сражения не следуют predetermined шаблону, и предсказать что-то практически невозможно. Понятия морали и боевого духа у викингов отсутствуют – они не боятся смерти в бою, их же ждет Валгалла – поэтому они бьются до последнего. И ваша задача – не допустить, чтобы до этого самого последнего дошло дело. Противостоять викингам будет не только нежить, но и разные магические существа. Вражеские шаманы возрождают приспешников Хель – пока Скарин не расправится с ними, неприятельские силы не иссякнут. Воины-чемпионы и гиганты выйдут биться с вами – и рядовые викинги будут против них бессильны. Да и Скарину расправиться с ними непросто! Сдерживать удары вражеского чемпиона невозможно – слишком они сильны. Поэтому от них приходится уклоняться (здесь



Расчленки в игре бюджет предостаточно.



Не верите своим глазам? Неувидительно – столь крупных и детализированных сражений днем с огнем не сыщешь.



Типичный случай: Скарин находит на поле боя сильнеего воина легиона и сражается с ним.



разработчики решили использовать стильный эффект slo-mo), и в нужный момент контратировать.

За поверженного чемпиона (или за того же шамана) Скарин получает особую награду, которую волен употребить для призыва дракона. Огнедышащего змея можно призвать не в любую точку поля боя, а лишь в одно из ключевых мест – на шамана или лучников, например, или же на ворота, чтобы прикончить охрану и открыть их. Игрокам придется рассчитывать свои силы и время, выбирая, куда пойти самому, где заработать заветную награду, а куда за ее счет направить дракона. Каждое действие решает судьбы сражающихся викингов! И если Скарин умрет, Фрейя воскресит его, но время в бою пройдет без него, и викинги изрядно поубавятся в численности. А один в поле, как говорится, не воин. Поскольку викингам в бою приказов отдавать нельзя, роль главнокомандующего в масштабных битвах сводится к

уменьшению потерь. Оставьте вражеских лучников без внимания – они положат уйму ломающихся вперед союзников. Те сами решают, куда бежать, и Скарин на них никак не повлияет: например, герой может дерзко вломиться во вражескую крепость через открытые ворота, но никто из занятых разборками снаружи викингов за ним не последует. Впрочем, когда они закончат свое дело, последует сценка, дающая игроку понять, что храбрых воинов теперь стоит защищать от угроз изнутри крепости. Слабому полу в столь brutальной игре тоже нашлось место: помимо богинь Фрейи и Хель еще одним действующим лицом будет девушка-шаман, сражающаяся на стороне викингов и благословляющая их полезными заклятиями. Уроки сериала Total War явно пошли The Creative Assembly на пользу. Битвы в Battle for Asgard мы лицезреем непосредственно из самой гущи событий – и при колоссальном количестве участников битвы детализация

каждого из них остается впечатляющей. Да, в эти скриншоты сложно поверить – но у разработчиков действительно хватило умения, чтобы не только отобразить несколько сотен воинов на поле боя, но и заставить их «честно» сражаться с противниками, обмениваясь ударами, блокируя вражеские атаки и после победы продвигаясь вперед. За зрелищность «Викинга» его создателям стоит поаплодировать. Опытные игроки смогут усложнить себе задачу, а начинающие, наоборот, – облегчить прохождение, причем к разным уровням сложности будут привязаны разные достижения (скорее всего, лишь в X360-версии). Мультиплеера не предусмотрено – The Creative Assembly концентрируется на сильной однопользовательской кампании продолжительностью в 16-20 часов и размышляет над скачиваемыми дополнениями. А мы же тем временем ждем релиза и надеемся, что «Викинг» оправдает все наши ожидания. **С**

## Секреты Viking

**?** Что вдохновило вас выбрать именно скандинавскую мифологию в качестве основы для будущей игры?

The Creative Assembly: Во-первых, то, что викинги – действительно суровый народ. Они по-настоящему сильны; их манера вести бой первобытна и во многом полагается на интуицию и внутренние инстинкты. Викинги олицетворяют собой воинов как класс, саму идею жестокой, неостановимой силы. Эти люди завоевывали мир, пока остальные боялись покинуть берега. Они – очень храбрая и агрессивная раса, и это легло в основу боевой динамики игры. Во-вторых, их мифология очень богата. Очень много скандинавских мифов, как и греческих, посвящено тому, как боги вмешиваются в жизнь смертных людей, и отношениям между богами и людьми. Очень хороший материал.

**?** Раз уж вы упомянули греческую мифологию – есть же God of War, игра такой же жестокости, что и «Викинг», да и жанра схожего – как, по-вашему, эти игры будут соотноситься друг с другом?

The Creative Assembly: Сравнений здесь, конечно, не избежать: God of War – это очень успешный сериал. Но сравнения должны остановиться на жестоких боях; то, что мы делаем в «Викинге», больше посвящено наращиванию армии, которая затем используется в битвах, где приходится применять тактические навыки. Нам кажется, что в «Викинге» достаточно своего, что отличит его от игр вроде Dynasty Warriors и God of War. В «Викинге» есть то, чего в этих играх нет: взгляните на число воинов на экране и на то, как каждый из них взаимодействует с врагами индивидуально



# В РАЗРАБОТКЕ



## The Age of Decadence

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 «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал 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».

**В разработке**  
Viking: Battle for Asgard 18

**В разработке**  
Totems 26  
The Agency 28  
Destroy All Humans!: Big Willy Unleashed 30  
The Age of Decadence 32  
Imperium Romanum 34

**Репортаж**  
Conflict: Denied Ops 36

**Интервью**  
Turok 40  
Cats Who Play 44

**Галерея**  
Свежие скриншоты из лучших игр 46



## The Agency



Кожа экстремала



Реклама

**Ты идеально знаешь свою доску  
Мы идеально знаем твою кожу**  
Бальзамы Gillette® созданы со знанием мужской кожи







**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: action-adventure
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 10tacle Studios
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: 10tacle Studios Belgium
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 2008 год
- ▶ ОНЛАЙН: www.10tacle.com



▶ Автор:  
V.P.  
vp@gameland.ru

**1** Да, скриншотами авторы хвастаться не спешат, а те, что есть, пока безлюдны. Зато нам показали, какими будут персонажи, которым предстоит заселить эти декорации.

**2** Рим, Рим, Рим... а вы любите античные развалины?

**3** И какой доисторический Роген изваял этого «Мыслителя»? Хотя если приглядеться, больше похоже на каменного Царя Обезьян.

# TOTEMS

РИМСКИЕ КАНИКУЛЫ СУНЬ УКУНА.

**Е**сли помните, 10tacle Studios приобрела известность благодаря не столько собственным разработкам, сколько изданию гоночных проектов SimBin Development Team. На сей раз компания взялась за игру со странным названием Totems. Посвящена она довольно популярной, но пока еще не затронутой в компьютерных играх теме – паркуру. Если кто-то не знает, этим странным словом именуют экстремальный уличный спорт. Родился он во Франции и довольно быстро распространился по всему свету. Мир о новом развлечении узнал в основном благодаря фильмам Yamakasi и District 13 («Ямакаси» и «Тринадцатый район» в российском прокате), а также документальным лентам Jump London и Jump Britain. Суть паркура проста: добраться из одной точки в другую как можно скорее. Весь

фокус в исполнении: участники не пытаются обойти сложные препятствия (стены, автомобили, деревья и тому подобное), а преодолевают их. Со стороны это выглядит как турнир супергероев, состязающихся в скорости, реакции и умении мгновенно оценить обстановку. Зрелище, конечно, не для слабонервных, не удивительно, что прыжки и кульбиты участников оставляют неизгладимое впечатление. Главный противник здесь вовсе не соперник и даже не окружающие объекты, а чувство страха – большинство рядовых жителей этой планеты вряд ли рискнут заниматься подобными вещами в здравом уме и твердой памяти. Именно для таких людей и стараются разработчики. Ну а чтобы не заскучили те, кому паркур по плечу в настоящей жизни, авторы создали свой, основанный на мифологии мир.

10tacle Studios Belgium сообщают, что игра делается на движке NeoReality Engine, а значит, Totems будет обеспечена современной графикой и живыми, меняющимися пейзажами. Авторы говорят о полной интерактивности своего детища. Причем касается это не только прохождения игры и окружающего мира, но даже самого персонажа. По всей видимости, нас ждет некое подобие Fable, где, поступая так или иначе, главный герой меняется и внешне и внутренне. Кстати, еще одна приятная новость: движения нашего храбреца будут выглядеть очень естественно. И все это, как уверяют авторы, благодаря технологии Semantic Environment Sensing System (SESS). К сожалению, пока о сюжете разработчики ни словом не обмолвились. Да что там сюжет, если они даже не расщедрились на скриншоты! Другими словами, это все, чем поде-

лилась с нами 10tacle Studios Belgium. Вы сомневаетесь, что Totems окажется интересной? Не будьте консерваторами. Мир меняется очень быстро. Припомните, когда-то игры с Тони Хоуком в главной роли тоже казались чем-то немыслимым и совершенно бесполезным. Но прошло время, и эти развлечения заняли достойное место в ряду собратьев, а любят их ничуть не меньше, чем какой-нибудь сериал в духе Need For Speed. К тому же, над Totems работают самые настоящие профессионалы. Большая часть команды принимала участие в создании культовой Outcast, так что нас наверняка ждет если и не хит, то вполне достойная игрушка. Правда, версия для PS3 не предусмотрена – увы. Да и владельцы PC и Xbox 360 едва ли получат интерактивный паркур раньше середины 2008 года. И это еще очень оптимистичный прогноз! **CA**



# BURNOUT Paradise

Соберитесь всей тусовкой и отправляйтесь в настоящую гоночную мечту. Проявите себя за рулем самых невероятных тачек, творите беспредел на дорогах, превышайте разрешенные и запрещенные скорости - и вместе покоряйте улицы Paradise City. **ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГОНОЧНЫЙ РАЙ!**

*"Вы не поверите своим глазам - Burnout™ Paradise требует, чтобы вы в нем сыграли!"*



Загрузите демо-версию в **PLAYSTATION®Store** или **Xbox LIVE® Marketplace**.



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

РЕКЛАМА



PLAYSTATION 3



© 2007 Electronic Arts Inc. Названия Electronic Arts, EA, Burnout и логотип EA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Логотип Criterion Software и название Paradise являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками компании Criterion Software Limited в США и/или других странах. Названия "PlayStation", "PLAYSTATION" и логотип "PS" Family являются товарными знаками компании Sony Computer Entertainment Inc. Названия Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются товарными знаками группы компаний Microsoft. Подключите камеру Xbox LIVE®, чтобы создавать видеоролики и пересылать их по Интернету своим друзьям и соперникам. Подключите PLAYSTATION® Eye, чтобы создавать видеоролики и пересылать их по Интернету своим друзьям и соперникам. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

**СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:**

[www.electronicarts.ru/SupportCenter/](http://www.electronicarts.ru/SupportCenter/)

[support\\_russia@ea.com](mailto:support_russia@ea.com)

тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонок с телефона МТС бесплатный, звонок с телефонов операторов сотовой связи, а также международные/международные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.



**ИНФОРМАЦИЯ**

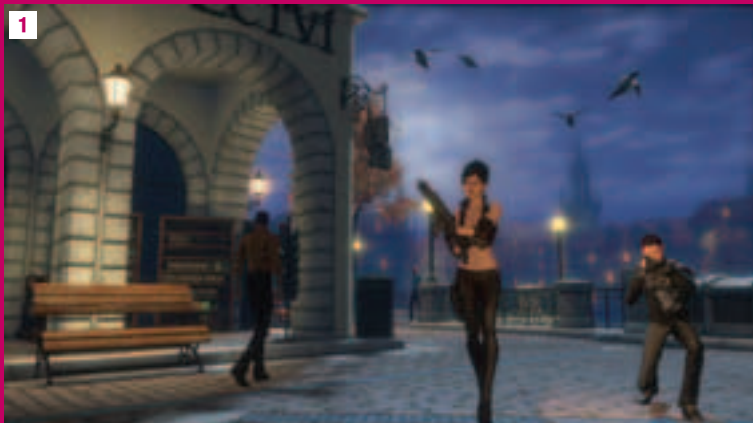
▶ ПЛАТФОРМА:  
PC, PS3  
▶ ЖАНР:  
action-adventure.mmorpg  
▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Sony Online Entertainment  
▶ РОССИЙСКИЙ  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
не объявлен  
▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Sony Online Entertainment  
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
тысячи  
▶ ДАТА ВЫХОДА:  
2008 год  
▶ ОНЛАЙН:  
<http://theagency.station.sony.com>



▶ Автор:  
Алексей «Гха» Копцев  
[gha@mail.ru](mailto:gha@mail.ru)



- 1 Вечерний променаг по улицам чешской столицы. На горизонте можно разглядеть башни Пражского Града.
- 2 Стандартная перестрелка на городских затворках. Противники здесь – все на одно лицо.
- 3 Солнце, пальмы, бутылочка с ромом и бес-платный тир в придачу.
- 4 Хотя шпионаж обещают сделать международным, пока что, кроме Праги, нам ничего не показали. Зато эту явку мы уж точно ни с чем не перепутаем!
- 5 На нашей стороне численное преимущество, а это всегда приятно.



# THE AGENCY

WORLD OF... JAMES BOND? ШЕЛКОВЫЙ СМОКИНГ ВМЕСТО ЭПИЧЕСКИХ ДОСПЕХОВ. ВОРУЕМ ИНФУ И ЗАНИМАЕМСЯ САБОТАЖЕМ.

**Ч**ем разведчик отличается от шпиона? В брюссельской «Декларации о правилах ведения войны» утверждается следующее: «шпионом... называется лицо, которое тайно или под ложным предлогом занимается сбором информации другой стороне», в то время как настоящие разведчики не скрывают своей принадлежности к вооруженным силам. Сам шпионаж – занятие крайне увлекательное: пеньки-тайники, ручки-пистолеты, пуленепробиваемые смокинги и кабаны копытца для секретного перехода через границу. Нестрашно шпионская тема так популярна. Но только сейчас это секретное искусство станет массовой забавой – компания Sony Online Entertainment сообщила о новом своем проекте, будущей action-MMO The Agency.

Авторы игры придумали две спецслужбы. Первая, UNITE (United Nations Intelligence and Tactical Experts) похожа на MI-6 и Центральное разведывательное управление одновременно. Ее сотрудники действуют осторожно и аккуратно. Тогда как парни из ParaGON (Paramilitary Global Operations Network) – безбашенные наемники и убийцы. Работают грязно, но эффективно. Обе конторы занимаются международным шпионажем, и география их «подвигов» самая обширная – от Ближнего Востока и до Южной Америки. Перемещаться по этому виртуальному миру вы будете в поездах и на самолетах. Во время подобных командировок можно найти новые задания либо просто набить... лицо мерзавцу из конкурирующей организации. The Agency – это игра для взрослых. Больше никаких магических штук,

всех этих эпических шмоток и собранных из утильсырья гномьих пеллацев. На смену шкуркам, травкам и медной мелочи пришла секретная информация, каждый байт которой стоит больших денег. Здешние шпионы активно занимаются саботажем и хакингом, участвуют в секретных операциях и просто выполняют заказные убийства. Декорации соответствующие: сияющие миллионом свечей казино и зеркальные небоскребы, тайные бункеры и военные базы. Кстати о казино. Вы получите возможность рискнуть своими шпионскими накоплениями и сыграть в рулетку, покер и другие мини-игры. Более того, на экране какого-то из «одноруких бандитов» может скрываться тайное послание, адресованное вашему герою. Отправляясь на светский раут, агенту придется переодеться в смо-

кинг. От костюма и снаряжения будут зависеть и способности агента. Профессии можно буквально менять «как перчатки», а фиксированных классов не будет. Все участники игры разнятся только умениями и формой одежды, и самый низкоуровневый игрок способен уложить ветерана с одного хедшота. Тут уж как повезет. Дизайнеры очень любят чешскую столицу, и действие первого игрового ролика разворачивается на улицах и площадях Праги. На фоне очаровательного цветочного магазинчика, рядом с которым находится явочная квартира UNITE. Картинка очень опрятная и забавная, чувствуется, что в проекте трудятся люди с отличным вкусом и хорошим чувством юмора. Их стараниями персонажи стали колоритными, будь то белокурые агентессы или обычная уличная шпана.





3 Начинать игру придется в одной из уже существующих контор: в антитеррористической организации UNITE либо в группе наемников, известной как RaGaGON. Но потом, позже, вы сумеете возглавить свое собственное шпионское агентство.

Какой Хан Соло без Чубакки? Какой Джеймс Бонд и без Манипенни? Выполняя задания, вы сможете нанимать помощников-осведомителей (Operatives) и строить настоящие агентурные сети. Максимальный размер такой организации – сто оперативников, настоящая шпионская армия.

Operatives будут снабжать вас полезной информацией, самыми разнообразными подсказками и советами, давать допуск в инстансы, обращаться к вам за помощью и благотворно влиять на ваши шпионские навыки.

Сами оперативники будут представлены в виде коллекционных карт, их можно выставлять на аукционах или меняться с товарищами, собирая целые колоды. У каждой такой «карты» будет несколько граней, количество их возрастет по мере развития помощника. Чем он опытнее, тем обширнее становится его досье, и вы узнаете все новые и новые подробности жизни своего товарища по шпионажу.



4 Форма одежды участников этой встречи не располагает к тонким переговорам.

5 Вечер перестает быть томным. Пора занимать круговую оборону.



Коварные дамочки получат возможность спаивать своих оппонентов и таким образом получать секретную информацию. Даже самому тренированному суперагенту здесь достаточно пары бокалов, чтобы мир вдруг стал голубым, зеленым и пушистым. Пришучить некоторых провокаторов будет не так-то просто – они, в полном соответствии с голливудской мифологией, смогут скрываться на территориях посольств, под защитой дипломатического иммунитета. В игре будет своя система поощрений. Просто выполнить задание явно недостаточно, нужно постараться и сделать все идеально. В качестве примера разработчики приводят ситуацию с заминированным подвалом одного из важных государственных учреждений. Взрывчатка крепится на четырех колоннах. Тот, кто сможет

разминировать все опоры, и не просто так, а под ураганном вражеским огнем – получит золотую медаль. Серебряную дают за две-три колонны и выполненное дополнительное задание. Чтобы занять третье место на пьедестале, достаточно справиться с одним зарядом. Подобный квест является постоянным и всегда можно вернуться, чтобы улучшить свои результаты. Возвращаться лучше в группе. Игра обещает быть не менее зрелищной, чем все экранизации Флеминга вместе взятые. Разработчики говорят о так называемых Agency Moments. Это ситуации, где агент может продемонстрировать все свои шпионские умения, и не просто так, а с особым шиком. Представьте себе грузовик с взрывчаткой, который несет-ся к месту теракта. Чтобы его остано-

вить, герой хватается гранату и бросает ее вслед машине. Из кузова вываливаются ящики и начинают детонировать один за другим, пока энергия взрыва не достигает самого бандитского автомобиля.

Для того чтобы получить доступ к игровому миру и отдать пару распоряжений своим сотрудникам, вовсе не обязательно выкачивать игровой клиент. Создатели The Agency занимаются разработкой специального web-интерфейса, для работы которого достаточно простого и привычного «ослика» или другого интернет-браузера. Работа и прочая ерунда не помешают вашему увлечению. Нет под рукой компьютера? Вы сможете воспользоваться сотовым телефоном и при помощи SMS отдать необходимые команды – совсем по-шпионски! Весь игровой мир будет делиться на

общие и частные зоны. Тем, кто хочет просто поболтать или найти товарища в группе (максимальная партия – восемь человек, вместимость PVP-арены – тридцать два человека), лучше отправиться на площадь. Тогда как секретные переговоры требуют уединения и тишины, общения за закрытыми дверями. Интересно выглядит экономическая модель: никакого фарминга и околачивания монстров на предмет звонкой монеты, привычных по другим MMO. Здесь есть смысл заниматься наукоёмкими технологиями и разрабатывать собственную шпионскую технику, либо – воровать идеи у других игроков, а потом, на основе прототипов, делать принципиально новые образцы оружия. Так и денег накопим, и контору свою прославим. Бонд нам в помощь. **СИ**



**ИНФОРМАЦИЯ**

**▶ ПЛАТФОРМА:**  
PlayStation 2, PlayStation Portable, Nintendo Wii

**▶ ЖАНР:**  
action-adventure.sci-fi

**▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
THQ

**▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:**  
Velod Impex

**▶ РАЗРАБОТЧИК:**  
Sandblast

**▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**  
до 2

**▶ ДАТА ВЫХОДА:**  
29 февраля 2008 года

**▶ ОНЛАЙН:**  
www.destroyallhumansgame.com



**▶ Автор:**  
Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru

**1** Берегитесь, гетишки! Большой Вилли стянул с крыши хоттог и сейчас запустит им в самого непослушного!

**2** Коварные конкуренты в оранжевом фургоне заумали похитить Вилли, разрушить ресторан и расстроить планы Кристо. Может, за них вступится сам Рональд Макдональд?



# DESTROY ALL HUMANS!: BIG WILLY UNLEASHED

КАЖДОМУ ПОКУПАТЕЛЮ КАРТОШКИ ПО-ДЕРЕВЕНСКИ – ЗЛОБНЫЙ ПОДАРОЧЕК!

**П**очти у каждой сети ресторанов быстрого питания есть свой мэскот. Посетитель, пришедший утолить голод, зачастую не задумывается о предназначении, скажем, курочки-повара с вывески «Ростикса». Он думает о том, как бы побыстрее оказаться у кассы, набрать всего повкуснее, быстро распознать свободный столик и успеть занять его раньше, чем это сделает свора громкоголосой ребятни. Знакомая ситуация? Откроем вам тайну: на самом деле, это он, посетитель, является сытной пищей. Для пришельцев вообще и лично Криптоспоридима-137. Наш давний знакомый, успевший посидеть в кресле президента США, промывший мозги миллионам жалких людшек, не раз убегавший от «людей в черном» и безумных русских каге-

бешников, открыл собственную сеть забегаловок. Разумеется, не просто так, а чтобы незаметно извлекать сочное серое вещество из голов существ, не так уж и далеко ушедших от приматов, а потому обреченных на вечный, животный голод. Разумеется, быстро растущая популярность ресторанов сети «Большой Вилли» незамеченной остается не могла, и вскоре конкуренты узнают о зловещем замысле инопланетян, вынуждая их вступить в беспощадную борьбу за потребителя. Но что могут эти никчемные члове-чишки против мыслительных способностей будущих правителей мира земного? Понизить цены на гамбургеры? При заказе двух пирожков с вишней выдавать бесплатную колу? Эти методы не для Крипто: прознав, что конкуренты сговорились мешать его бизнесу, он просит помощи у Покса, и тот

немедлительно выручает товарища. Теперь Крипто не один – у него есть десятки, если не сотни, роботизированных Больших Вилли, еще вчера приветливо махавших посетителям. Именно одаренный всеми функциями боевого робота Вилли станет главной достопримечательностью третьей серии Destroy All Humans! Он умеет швырять машины в прохожих, похищать людей, стрелять лазерными лучами из глаз, ломать танки и стучать по стенам. Находясь в нем, Крипто надежно защищен от настырных землян, даже если те призовут на помощь всю армию США. Кроме того, никто не запрещает оставить Вилли шалить в свое удовольствие, а самому отправиться на диверсионное задание, не боясь лишнего внимания со стороны спецслужб – ведь им не до того, они ломают голову,

как же защитить город от бесчисленного игрушечного мальчика. На этом, по всей видимости, нововведения и закончатся. По части геймплея и графики Big Willy Unleashed не будет сильно отличаться от двух предыдущих частей. Крипто сохранит все свои способности и приемчики, да и на летающей тарелке полетать все равно придется. Непонятно, что разработчики соберутся пародировать на этот раз, – раскрывать тайны они пока не хотят. Как не хотят говорить и про особенности управления в версии для Wii. Параллельно ведется разработка свежей DAN! для консолей нового поколения, и, очевидно, основное внимание уделяется именно ей. Это по-своему хорошо: событийно игры не пересекаются, что позволяет рассчитывать на сразу две хорошие порции черного юмора от Крипто. **СИ**

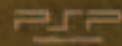
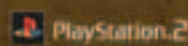
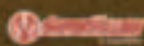
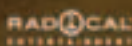
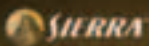


# КРАШ

БИТВА  
ТИТАНОВ

## ПОБЕДИ ТИТАНОВ!

### УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



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

© 2007 Sierra Entertainment, Inc. Crash is a registered trademark or trademark of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. Radical Entertainment is a registered trademark of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The PlayStation Family logo and PlayStation are registered trademarks or trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. All other trademarks are property of their respective owners.

PERKALIA





The Age of Decadence делается с использованием заслуженного некоммерческого, но довольно популярного игрового движка Torque Game Engine (просим прощения за невольную тавтологию). TGE является модифицированной версией графических 3D-приложений, написанных в 2001 году компанией Dynamix для шутера Tribes 2. Впоследствии движок использовался в коммерческих проектах: Marble Blast Gold, Minions of Mirth, TubeTwist, Ultimate Duck Hunting, Wildlife Tycoon: Venture Africa, ThinkTanks, and Blockland. Сейчас его развитием занимается компания Garage Games. В свое время Torque Game Engine заинтересовались государственные структуры Соединенных Штатов, а именно – NASA и министерство обороны. Американские программисты используют движок в нескольких специальных проектах. Как, например, в вертолетном симуляторе, разработанном для обучения спасателей. Пилот должен управлять вертолетом, в то время как его товарищи выручают пострадавших в горах и на море людей.



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: role-playing, PC-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Iron Tower Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.irontowerstudio.com/index.htm>



▶ Автор: Алексей «rtxa» Концев  
rtxa@mail.ru

# THE AGE OF DECADENCE

FALLOUT ПО-РИМСКИ. ДВА ДЕСЯТКА ЛОКАЦИЙ И СЕМЬ АЛЬТЕРНАТИВНЫХ ФИНАЛОВ. ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ ЧЕСТНОМУ ЛЕГИОНЕРУ?

**В**сю «остроухую» и «мохноногую» литературу можно условно разделить на два основных поджанра. High fantasy – фэнтези в самом привычном понимании этого слова. Сказания о придуманных, волшебных мирах, вроде толкиеновского Средиземья, сплошные эльфы да гоблины и своя собственная сказочная география. Low fantasy подразумевает более строгие правила и предлагаемые обстоятельства. Часто «низкофэнтезийный» мир – это наш земной глобус, с Африкой, Азией и Латинской Америкой. В таких псевдоисторических декорациях магии может не быть вовсе, либо она присутствует в крайне ограниченных количествах. Читали Говарда? Его сагу о Конане-киммерийце? Автор описывает Афгулистан, Британию и Гиперборею,

но мы угадываем другие, известные с детства названия. Да и сами контуры континентов кажутся странно знакомыми, с той только разницей, что они образуют единое целое, допотопную «пангею». Сочинения заслуженного американца – образец «низкого фэнтези», захватывающего и героического. Потому особенно странно, что игр в жанре low fantasy гораздо меньше, чем привычных ролевых похождений по драконьим подземельям. Только теперь наблюдаются какие-то перемены к лучшему. Норвежские программисты заканчивают MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures, а их канадские коллеги трудятся над постапокалиптической игрой The Age of Decadence (AoD). О ней мы и хотим рассказать нашим любимым читателям. Авторы «Декаданса» построили альтернативный Рим, а по-

том разрушили его почти до основания. Местные предания гласят, что во время последней войны маги призвали могущественных существ, которые уничтожили саму цивилизацию. По крайней мере, так говорится в легендах, а установить истину вы можете попытаться сами, хотя это будет непросто. Библиотеки и университеты лежат в руинах, а государство распалось на отдельные города, управляемые благородными домами. Бывшая великая Империя бьется в агонии, сразу несколько политических фракций рвутся к власти, процветает коррупция и уголовщина. Аристократы в содружестве с имперской гвардией пытаются восстановить порядок, но тщетно. Старые знания приходится собирать по крупицам, заново создавая утраченные технологии. Это – время отважных одиночек, настоящих героев. Время доблести и славы.

The Age of Decadence позиционируется как настоящий проект «старой школы», попытка вернуться к истокам, в Золотой век компьютерных игр, когда содержание преобладало над формой, а бюджет исчислялся на порядок меньшими суммами. Первая отсылка к прошлому – пошаговая система боя на клетчатом поле. Как в Fallout, существуют различные виды атак – быстрая, сильная или прицельная по рукам, ногам или голове. Кроме того, каждый вид оружия обладает своим специальным эффектом. Кувалды оглушают противника, топоры рубят щиты, стрелы калечат... кроме того, их можно пропитать ядом или горючей смесью. Игра предлагает самые разные варианты развития персонажа: можно поступить на службу в какой-нибудь из Благородных домов, примкнуть





**1** Вражина получил кувалдой по носу и готовится отправиться к праотцам.

**2** Экран торговли. Доспехи стоят совсем недорого – каких-то 350 золотых монет.

**3** Кадр из трейлера. Сейчас Лорд Антигас достанет арбалет и застрелит нашего легионера.

**4** Экран навыков. Харгкорщики уже урчат от удовольствия.

**5** Берем бутылку с отравой, пару листочков дерева кагор и получаем яг нового поколения.

**6** Легионеры на привале. «Наивная живопись» во всей красе – мило и примитивно.

к одной из многочисленных бандитских шаек, шпионить в пользу какой-то из группировок или стать еще одним охотником за удачей. Авторы называют игру политической, сюжет изобилует интригами, и цель многих квестов – поссорить ваших конкурентов. Впрочем, можно пройти AoD и грубой силой – но так мы получим лишь одну концовку из семи. На выбор дается целых 23 навыка, начиная с банального умения размахивать кинжалом и заканчивая искусством маскировки и перевоплощения. Такое разнообразие – еще один повод вспомнить другую постапокалиптическую RPG, знаменитую дилогию (теперь уже почти трилогию) Fallout. При желании можно обнаружить много общего между ней и The Age of Decadence. Это и обширная игровая география (два де-

сятка игровых районов), и большое количество заданий (около сотни) вкупе с запутанным сюжетом, и, конечно, полная свобода для самоопределения. Однако система развития персонажа в Age of Decadence работает по-другому. За выполнение заданий вам дают не опыт, а сразу очки навыков, которые можно тут же вложить в дело, не дожидаясь получения нового уровня. Вместо классов в AoD так называемые backgrounds (в вольном переводе – профессии), определяющие взаимоотношения со здешними организациями. Так, вор непременно связан с воровской гильдией, а рыцарь находится на службе у одного из благородных домов. Backgrounds предоставляют большую свободу в развитии персонажа, не сковывая игрока кандалами правил. Ассасин

специализируется на политических убийствах и часто используется как инструмент для мести. Еще одна интересная профессия – это хранитель знаний (loremaster), здешний ученый, который занимается сбором древностей и артефактов. Попутно он торгует, конкурируя с профессиональными коммерсантами, – ведь многие готовы платить немалые деньги за удовлетворение своей жажды знаний. Вы займетесь производством собственных товаров, сможете делать оружие и доспехи, драгоценности и одежду. Алхимики будут варить лечебные снадобья и яды, но этим дело не ограничится. В их преискуранте появится смертоносный «греческий огонь» (старинная разновидность напалма), специальная кислота для взлома особо хитрых замков и хит сезона – черный дымный порох. Правда,

дойдет ли дело до пистолет-пищалей, или все ограничится бомбами – неизвестно.

А теперь – главный сюрприз! Игра полетит на самом допотопном, можно сказать, почти античном, компьютере, ровеснике Baldur's Gate и выше-неоднократно-упомянутого Fallout. Третий Pentium 1000 с полугигабайтом оперативной памяти способен обчитать все игровые красоты. На этом настаивают разработчики из Iron Tower Studios. Им хочется поверить, ведь чудеса еще случаются, правда? И мы, наконец, получим действительно интересную и необычную ролевую игру с нетривиальной пошаговой «боевкой», качественными ветвистыми диалогами и крепким нелинейным сюжетом со множеством вариантов прохождения. Поиграем в декаданс? **СИ**





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy.city\_building.historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Kalypso
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Naemimont Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: февраль 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН: нет



▶ Автор:  
Алексей «r1xa» Кошцев  
r1xa@mail.ru

- 1 Все как положено – мосты, стены, акведуки и обязательная арена для увеселений.
- 2 Так видят Рим бессмертные боги.
- 3 Рим ночью. Пока честные граждане спят, на улицах бесчинствуют жулики.
- 4 Типичное жилище римского плебея. Все удобства во дворе.
- 5 А в этих крытых красной черепицей зданиях проживает более состоятельная публика.
- 6 Время здесь не стоит на месте, и вечер сменяется утром.
- 7 Свиначник у подножья вулкана. Что это там коптится?

Названия многих старинных и современных валют происходят от латинского *denarius* (динарий). Денье Карла Великого, динары арабских государств Ближнего Востока и Северной Африки. Итальянское *denaro*, испанское *dinero* и португальское *díheiro* (в переводе – «деньги») содержат тот же латинский корень. Даже русская «деньга», которая, согласно официальной точке зрения, имеет происхождение сугубо тюркское, звучит неожиданно похоже. В 268 году до нашей эры в обращение была введена новая серебряная монета – римский динарий. Она весила около 4 скрупулов (4,5 грамма) и распространилась по всему Средиземноморью, став наиболее твердой валютой. Но постепенно вес динария уменьшался. Император Каракалла пытался остановить экономический кризис и выпустил более тяжелый серебряный антониниан, но без особого успеха. Динарий превратился в раскожную бронзовую монету, но из употребления не вышел, возродившись на монетных ударах Священной Римской империи, а потом распространившись по всей Западной Европе и Ближнему Востоку.



# IMPERIUM ROMANUM

ЧТО НАМ СТОИТ РИМ ПОСТРОИТЬ? ВОЙНЫ, ТРИУМФЫ И ДРУГИЕ СПОСОБЫ ПОПАСТЬ В УЧЕБНИК ПО ИСТОРИИ ДРЕВНЕГО МИРА.

«**F**eci quod potui, faciant meliora potentes, – прощались с Сенатом римские консулы. – Я сделал все что мог, кто может, пусть сделает лучше». Принцип универсальный: можно высечь в граните, вывести золотыми буквами на постаменте или просто распечатать на принтере и повесить в офисе, в назидание потомкам, а заодно и всем начинающим и не очень разработчикам. Что сумеешь сделать ты, окажется ли твоя игра лучше? Зачем заново городить Рим, когда есть Сид Мейер и его идеальный градосимулятор Sim..., простите CivCity: Rome. Но жизнь не стоит на месте. Всегда найдутся самоуверенные личности, мечтающие если не посрамить, то уж превзойти точно. Мысли у них, как правило, сходятся, так и появляются на свет подражания, клоны и откровенные пародии.

С болгарами случай иной. Софийская студия Naemimont Games поднатерела в выпуске исторических стратегий и уже успела порадовать общественность такими произведениями, как Celtic Kings и Glory of the Roman Empire. Величественный титул последней игры перевели на латинский, и назвали продолжение Imperium Romanum. Концепция самая привычная – получаем место, должность и некоторое количество денег. Теперь только от нас зависит, насколько успешно пойдет развитие Римского государства, будут ли довольны его граждане и сможет ли империя противостоять варварским набегам. Господин градоправитель возведет множество знаменитых римских зданий. И это не только Колизей, но и школы гладиаторов, и Circus Maximus – грандиозный ипподром и любимое место увеселений знатных римлян. Вы

займетесь укреплением границ, конструированием фортификаций – башен, оборонительных рвов, ловушек и крепостных стен (знаменитую сигнализацию на гусиной тяге не обещают, но кто знает?). Продумана и экономическая модель, теперь к ней добавлена твердая имперская валюта – серебряный динарий. Придется заняться сбором и распределением ресурсов: древесины, камня, глины, мрамора и подневольной рабочей силы. Почему это опять должен делать император, болгары не уточняют. Мирному развитию вашего государства будут препятствовать самые разные напасти. В первую очередь – нечистые на руку чиновники, ведь коррупция поразила все ветви власти. Придется держать ухо востро и постоянно контролировать денежные потоки. Вторая беда – многочисленные стихий-

ные бедствия и природные катастрофы, вроде разбушевавшегося Везувия, в одночасье похоронившего несчастливые Помпеи. По ходу дела вам будут предлагаться различные задания, и вы сможете выбирать из них те, что придутся по душе, планируя, в каком направлении развивать империю. Полной свободы, конечно, никто не гарантирует, но поманипулировать историей удастся точно. Сумеет ли мудрый правитель обойтись без знаменитого римского пожара, допустит ли он бесчинства, принесшие печальную славу Калигуле? Хочешь мира – готовься к войне. Занимаясь гражданским строительством, нельзя забывать об армии и флоте. Imperium Romanum подразумевает прямое управление вооруженными силами. Это – шанс попробовать себя в роли полководца, а потом примерить лавровый венок триумфатора. Ave Caesar! **СИ**



ASUS рекомендует подлинную Windows Vista® Business

Object of Desire

# ASUS U6S

## Настоящий бриллиант

ASUS U6 - настоящий бриллиант среди ноутбуков. Где бы Вы ни оказались, взгляды присутствующих всегда будут прикованы к нему. Уникальное покрытие крышки матрицы и превосходное цветовое решение подчеркнут Вашу индивидуальность. 12.1" широкоэкранный ноутбук U6S создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo и оснащен подлинной ОС Windows Vista® Business.

Товар сертифицирован, на правах рекламы

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

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Всемирная гарантия 2 года

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 785-5554, Polaris (495) 755-85-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ФФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Букава (343) 2222-025, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Казань: НоутбукФ (843) 264-26-01, Краснодар: Владос (8612) 10-10-01, Санрайз (8612) 1-000-66, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламак (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

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







Friendly fire отсутствует, но свинуть напарнику в челюсть всегда можно. По-дружески.



Какой же шутер обойдется без разрушаемых ящиков и взрывающихся бочек?





# CONFLICT: DENIED OPS

ХАРДКОРНЫЙ СЕРИАЛ НА ПУТИ К МЭЙНСТРИМУ, ИЛИ КАК ИЗ ТАКТИЧЕСКОГО ШУТЕРА СДЕЛАТЬ ОБЫЧНЫЙ КООПЕРАТИВНЫЙ FPS.

Город Бат, что находится на юго-западе Англии, в графстве Сомерсет, издавна славился горячими источниками. Еще древние римляне построили здесь бани, заложив основу будущего города, который на протяжении двух тысячелетий оставался популярным туристическим центром благодаря целебным свойствам подземных вод. В наши же дни Бат прославился не только природными богатствами: здесь располагается издательство Future Publishing, которому принадлежат журналы GamesMaster, Total Film, PC Gamer и культовый Edge. Нам, впрочем, не довелось ни расслабиться в источниках, ни посетить коллег – в Бате мы оказались, чтобы провести Pivotal Games, разработчиков сериала Conflict, чей пятый выпуск вот-вот окажется в магазинах.

Conflict: Denied Ops (в России – «Conflict: Секретные операции») будет разительно отличаться от остального семейства. «Конфликты» всегда представляли собой тактические шутеры, где во главу угла ставилось руководство командой из четырех разнопрофильных специалистов: стрелка, медика, снайпера и пулеметчика. Denied Ops отбросила устоявшиеся каноны: нет более выбора между английскими и американскими войсками, количество оперативников сократилось до двух, а камера сменилась на вид от первого лица. Налицо попытки приспособить сериал ко вкусам самой широкой публики. Насколько удачным окажется этот смелый шаг?

## Двое из ларца

Снайпер Грэйвз и пулеметчик Лэнг – пара спецоперативников ЦРУ, которым поручено выяснить, откуда у мятежного венесуэльского генерала взялся ядерный арсенал. Правительство США официально отрицает их операции (отсюда и название игры), но именно поэтому Грэйвзу и Лэнгу, в отличие от того же Сэма Фишера, пятая поправка к конституции – не указ. Ради достижения цели им разрешается сносить все и вся на своем пути, и этой возможностью они воспользуются на все сто.

Что бравым оперативникам не дано, так это менять оружие. Грэйвз ни на минуту не расстанется со снайперской винтовкой, а Лэнг – напротив, не возьмется за столь деликатное устройство, отдавая предпочтение тяжелому вооружению. Первый, соответственно, отличной подходит для отстрела врагов с приличной дистанции, второй – для ближнего боя и расправы с большим количеством неприятелей. Пройти игру можно будет лишь за счет слаженной работы двух героев. За неимением возможности подбирать оружие с трупов противников Лэнгу и Грэйвзу приходится довольствоваться всевозможными улучшениями собственного арсенала. Так, у Лэнга появится ракетница, а у Грэйвза – дробовик, чтобы при случае было, чем отбиваться от наседающих противников.

## Ворошиловские стрелки

Основным режимом, как можно догадаться, станет именно кампания, причем с огромным упором на кооперативное прохождение. Denied Ops доступна и для прохождения в одиночку; тогда между оперативниками будет переключаться в любое время, а оставшемуся без надзора напарнику – отдавать команды. Стремление разработчиков сделать игру общедоступной нашло отражение и здесь: под раздачу команд выделена лишь одна кнопка (левый триггер

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC, Xbox 360, PlayStation 3
- ▶ ЖАНР:  
shooter.first-person.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Eidos
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/  
ДИСТРИБЬЮТОР:  
1С
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Pivotal Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 16
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
12 февраля 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://conflict.com>



▶ Автор:  
Сергей Цилорик  
[td@gameland.ru](mailto:td@gameland.ru)





на консолях, правая кнопка мыши на PC), которая в зависимости от контекста может означать и перемещение в указанное место, и взаимодействие с объектами, и нападение на врагов.

Оружие оперативников оснащено бесконечным боезапасом, хотя без перезарядок все равно не обойтись. Встречающиеся на уровнях ящики с амуницией позволяют восполнить «расходные материалы» — гранаты и ракеты для базуки. Если выбрать «тихий» способ прохождения уровней, Грэйвз станет основным персонажем благодаря снайперской винтовке и пистолету с глушителем. Нам показали прохождение этапа, где Грэйвз крался за вражеским предводителем вглубь базы, расправляясь с охранниками поодиночке и указывая Лэнгу на укрытия. Ухитрившись не выдать себя, он сумел зайти в компьютер оружейного магната, воспользовавшись его временным отсутствием, и добыть ценные сведения. Альтернативный вариант завершения этого уровня куда проще — большие пушки Лэнга вмиг превратят магната и его охрану в решето — но тогда оперативники не получат ценной информации, и ее придется искать уже в других местах.

Разнообразие пейзажей, на фоне которых разворачивается действие Denied Ops, выгодно отличает ее от предыдущих частей Conflict. Тут и полуразрушенный храм в тропической Венесуэле, и заснеженная китобойная станция в Северном Ледовитом океане, и город в раздираемой междоусобицами Руанде, и, не поверите, готический замок на Кольме. Очередность прохождения этапов будет иногда определять сам игрок. Достопримечательности различаются не одним лишь видом: в Африке, например, нам помогут туземцы, да и в последующих миссиях удастся привлечь на свою сторону освобожденных заложников. Также Грэйвз и Лэнг смогут покататься на разных боевых машинах: уже в первом уровне им встретится танк. Управлять им можно лишь вдвоем: один ведет, другой стреляет. При одиночной же игре не грех доверить вождение AI.

### Технологические изыски

Слышать, как разработчики нахваливают созданный ими AI, нынче приходится чуть ли не постоянно, и Denied Ops — не исключение. Впрочем, судя по увиденному, подконтрольный компьютеру напарник и впрямь ведет себя грамотно. Враги же достаточно резко реагируют на промахи героев, поднимая тревогу, но слаженности в их действиях пока все же не видать.

Conflict: Denied Ops выглядит достаточно обычно на фоне современных проектов для PC и «больших» консолей — революционной ее назвать нельзя. Заслуживает похвалы, правда, возможность проделывания отверстий в укрытиях и использования их для расправы с врагами. Pivotal Studios очень гордятся своей проприетарной технологией, реалистично моделирующей разрушения объектов из разных материалов.

Conflict: Denied Ops готова подарить нам добротный FPS-геймплей, построенный по стандартной схеме: взять напарника, прийти к врагам, всех расстрелять и все взорвать. Без претензии на новаторство, сюжетность или проработанность героев ей будет сложно противостоять таким громким проектам, как Haze и Army of Two — впрочем, с релизом, намеченным на начало февраля, Pivotal Games заметно обгонит конкурентов. А вот сможет ли Denied Ops удержать аудиторию — покажет время.



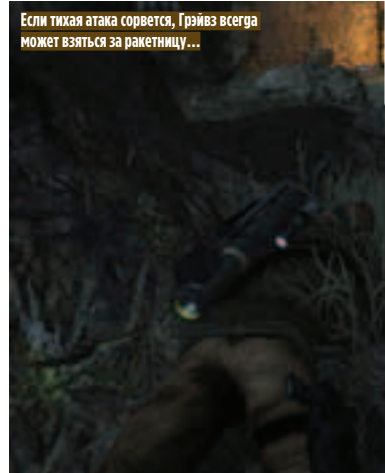
CONFLICT: DENIED OPS

В отличие от Сэма Фишера они могут позволить себе сносить все и вся на своем пути — и этой возможностью воспользуются на славу.

Где Грэйвз, там взрывы и разрушения.



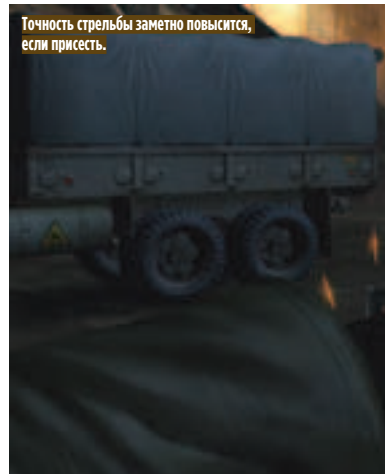
Если тихая атака сорвется, Грэйвз всегда может взяться за ракетницу...



Русские солдаты греются у костра. Скоро это будет делать Лэнг.



Точность стрельбы заметно повысится, если присесть.





Описи Pivotal Games располагаются на живописном холме в пятнадцати минутах езды от города.



Поскольку Conflict: Denied Ops на PC выходит под лейблом Games for Windows, поддержка контроллера Xbox 360 и наличие достижений гарантированы. Разработчики обещают огромное количество всевозможных ачивментов, призванных разнообразить геймплей и заставить игроков действовать неординарно. PC-версия, надо отметить, не будет отличаться от консольных – то есть, никакого увеличения сложности или увеличения количества врагов с целью компенсации возросшего удобства в управлении. Единственным отличием станет отсутствие split-screen режима – по понятным причинам.

# Во время нашего визита к Pivotal Studios нам выгалоось пообщаться с Джеймсом Николсом, старшим дизайнером Conflict: Denied Ops



**?** Как вы оцениваете продолжительность всей игры?

Где-то 10-16 часов. Очень многое зависит от того, как вы играете: если вы проходите игру с кем-то вместе, то можете выполнить некоторые задания гораздо быстрее, чем в одиночку. В игре десять уровней, и их длина ближе к концу заметно увеличивается.

**?** Что насчет стелс-прохождения?

Будет ли оно доступно на всех уровнях? Или, например, на последнем уровне нас все-таки заставят изображать из себя Рэмбо?

Обычно есть определенная точка на уровне, где невозможно избежать открытого столкновения, но ей предшествует значительный отрезок пути, который можно пройти по-тихому. И это относится ко всем этапам; в некоторых это сделать очень сложно, но, тем не менее, возможно.

**?** То есть, это всегда лишь часть уровня?

Да, но довольно большая часть; обычно можно пройти 30-40 процентов уровня, не подняв тревоги.

**?** Беспрецедентный случай: сибирский уровень без снега! (речь идет об уровне Kolyma Castle. – Прим. ред.) Когда мы услышали, что в игре будет Россия, а затем увидели снежный уровень (китобойную станцию. – Прим. ред.), мы уж было расстроились – «ну вот, опять как Россия, так снег».

Да, мы навели справки и выяснили, что иногда снега там все же нет. (смеется)

**?** Помимо кооперативного, в игре ведь будет и соревновательный мультиплеер?

Какие режимы будут в нем? Deathmatch? Да, deathmatch, командный deathmatch и завоевание – то есть, удержание пяти флагов на уровне. Достаточно типичные мультиплеерные режимы, но до 16 игроков смогут участвовать в них – на всех трех платформах.

**?** Разрешается ли в командном deathmatch воскрешать погибших товарищей, как в одиночной игре?

Нет. Каждый раз после смерти игрок может сменить класс – выбрать пулеметчика или снайпера, в зависимости от того, что нужнее команде. Но в командном deathmatch главное – набивание флагов, поэтому воскрешений не будет.

**?** Предусмотрены ли мультиплеерные достижения?

Да, конечно. Например, захват всех флагов и удержание их на протяжении некоторого времени – это достижение. Достижения выдаются и за первый выигранный deathmatch, и за первый выигранный командный deathmatch, и за многое другое.

**?** Кооперативное прохождение доступно в split-screen; что насчет deathmatch- можно ли в них играть в режиме split-screen?

Да, все режимы, включая командный deathmatch, доступны также и в split-screen на консолях, с участием до четырех игроков.

**?** А как сбалансированы персонажи? Легко представить, как пулеметчик прибегает к снайперу и вмиг превращает его в решето.

О, мы припасли для геймеров сюрприз. Все будет зависеть от того, какие апгрейды оружия вы выберете. Так, снайпер ближе к концу игры получит возможность ставить мины – и их также удастся использовать и в мультиплеере. Например, найти укрытие и заминировать проход к нему, или оставить мину на захваченном флаге.

**?** Сколько уровней будет в мультиплеерных режимах?

Одиннадцать на режим. Некоторые из них повторяются.

**?** Что вас заставило отойти от трагичий сериала? Почему, например, лишь два героя вместо обычных четверых?

Это вопрос доступности. Мы выяснили, что при одиночной игре гораздо легче управляться с двумя персонажами, чем с четырьмя. Мы не хотели терять тех людей, которым нравились предыдущие части Conflict, но одновременно старались не перенагружать геймера заданиями. Поэтому у нас сейчас только два героя, и все приказы отдаются одной кнопкой – ведь не нужно говорить трем людям, что делать. Дело даже не только в управлении – продумывать тактику для двух гораздо легче.

**?** А что насчет вида от первого лица?

С переходом на next-gen мы воплотили в жизнь немало новых задумок. В Denied Ops по-прежнему необходимо продумывать тактику: уделять внимание и тому, кто отвлекает на себя

огонь, и тому, кто заходит с флангов. Но вдобавок мы решили выйти на более широкий рынок. Поэтому в этой игре можно при желании просто ворваться к врагам и все взорвать. А можно и продумывать стратегии – на высоком уровне сложности это окажется весьма кстати.

**?** В ранних частях Conflict у игрока был выбор между британскими и американскими оперативниками. Почему вы решили отказаться от британских?

Тут тоже дело в мэйнстримовости. По сюжету, герои Denied Ops – агенты специального подразделения ЦРУ, аналогов которого у британцев нет. Это вообще очень по-американски – вторгнуться, разбомбить...

**?** У Британии же есть агенты 00, спецслужбы с лицензией на убийство?

Важно, что эти ребята (герои Denied Ops. – прим. ред.) – не шпионы. Они просто получают задание и выполняют его, правительство их никак не поддерживает. В этом – их главное отличие.

**?** Значит, британцы не опускаются до столь варварских методов.

Да, мы более сдержаны. (смеется)

**?** Что, по вашему мнению, найдут зля себя фанаты старых частей Conflict в Denied Ops?

Они обнаружат смесь новых идей и привычного геймплея. Это – первая часть Conflict, над которой я работал, и я сразу обнаружил, что она по духу не выбивается из сериала. Вид от первого лица не отменяет тактической составляющей – ровно так же нужно с умом располагать персонажей до того, как открывать огонь. Высокий уровень сложности подарит фанатам новые испытания, и у нас по-прежнему есть кооперативное прохождение. Но мы действительно ориентировались на новую аудиторию, надеялись привлечь людей, которые в прошлом даже не посмотрели бы на представительниц сериала Conflict. Проблема в том, что у Conflict есть уже сложившаяся группа поклонников, они любят эти игры, они по-прежнему их проходят, мы насчитываем 50-60 онлайн-новых кооперативных игр в неделю. Мы не хотим их терять, но их не так много, поэтому мы и хотим познакомиться с сериалом новых людей.





# Turok

ЗАГЛЯНУТЬ В ПАСТЬ ДИНОЗАВРУ  
И ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ.

Лондонская пресс-конференция с создателями кишашего древними ящерами шутера Turok (PC3, Xbox 360, PS) была обставлена как самое настоящее путешествие в джунгли будущего. Среди лиан поблескивали световые колонны, а также стенды с консолями Xbox 360 и PlayStation 3, на которых крутились демоверсии игры (кстати, видеотчет о знакомстве с демо одиночного режима вы найдете на дисковом приложении к этому номеру «СИ»). При содействии компании Snowball мы побеседовали с Джошем Холмсом (Josh Holmes; на фото – справа), вице-президентом и генеральным менеджером студии-разработчика, Propaganda Games.



Автор:  
Сергей «TD» Циллорик  
td@gameland.ru

**?** Добрый день! Прежде, чем мы заговорим о Turok, расскажите немного о вашей студии, Propaganda Games. Какие цели вы ставите перед собой и какими проектами собираетесь заняться в будущем?

У Propaganda сейчас одна цель – сделать Turok так, чтобы по качеству наше детище не уступало проектам AAA-класса. Если нам это удастся, мы заработаем себе имя.



Автор:  
Наталья Одицова  
odintsova@gameland.ru

**?** Сколько времени вы трудились над игрой? Приходилось ли вам что-то значительно менять по ходу разработки?

Turok разрабатывается уже два с половиной года. Сильней всего преобразился движок: мы заточили под свои нужды Unreal 3. Поначалу мы предусмотрели транспорт, но затем отказались от этой задумки, когда убедились, что машины ничего не привносят в игру.

**?** Действие Turok разворачивается через 200 лет в будущем на генетически измененной планете? Но почему главный герой вооружен луком, а не только сверхсовременным оружием?

Почему так важны лук и нож, вы узнаете по мере прохождения. Герой состоит в группе специального назначения, для которой самое важное – незаметность.

**?** Оригинальная Turok вместе с GoldenEye и Perfect Dark стала ключевой для развития жанра FPS: пробудила народный интерес к шутерам от первого лица и продемонстрировала возможности консоли Nintendo 64. Два последующих выпуска сериала также занимают почетные места в библиотеке игр для N64. Но в наше время, когда шутеры от первого лица правят бал и достойных соперников немало, как вы оцениваете перспективы Turok?

Наша игра – это полное переосмысление темы, а не сиквел. С предшественницами

ее роднит лишь множество динозавров, персонаж по имени Турок и жанр. На излете сериал настолько далеко ушел за грань фантастического, что стал почти абсурдным. Мы хотели, чтобы в Turok снова вернулось ощущение «настоящести». Поэтому в нынешней Turok столько внимания при разработке уделялось динозаврам. Мы напустим в Turok множество доисторических ящеров, с которыми герой вступит в битву за выживание. Кроме них в мире будут и другие обитатели, причем самых разных размеров. Еще одна важная «фишка» в Turok – многочисленные ответвления и дополнительные сценарии, по которым разыгрываются события в зависимости от того, как вы проходите игру. Геймеры могут как следовать тактике лобового натиска, так и избавляться от противников втихую, не привлекая к себе внимания. Так





### Гагрозавры-чемпионы

Самый узнаваемый доисторический хищник – тираннозавр рекс, даже оголовав, не мог развить скорость свыше 32 км/ч (для сравнения рекордный показатель гепарда – 110 км/ч). Так он успевал угнаться за большинством травоядных, но только не за гагрозаврами-утконосами, которые при весе в 3,5 тонны и длине 12 метров, уносились от охотника на всех парах, пробегая 45 км/ч. Впрочем, водились они исключительно на территории США, оставив на память обитателям Штатов как кости, так и мумию одного из сорогичей. А в остальных населенных динозаврами уголках планеты Т-рексам жилось чуточку сытней.

### Эхинодон

Травоядного эхинодона с хищным ком-согнатом рогнил размер – оба были не больше курицы. Имя же первый получил благодаря строению зубов – в переводе с греческого *echino* означает «колючий», а «odon» – зуб.

называемые «бесшумные убийства» – неизбежный, но очень действенный способ расчистить себе дорогу – герой подкрадывается к неприятелям и с помощью ножа избавляется от них одним ударом. А используя лук, можно застрелить врага с большого расстояния незаметно для его соратников.

Вдобавок мы позаботимся и об интересном мультиплеере.

**?** Что насчет тех, кто прошел и полюбил гавние *Turok*?

**■** Увидят ли они в новинке что-то знакомое? И если да, то что, по вашему мнению, впечатлит их сильнее всего?

Мы постарались сохранить немало узнаваемых примет сериала, чтобы уважить фэнов. Но и они, и новички будут впечатлены правдоподобным видом и повадками

наших динозавров. Мы потратили много сил, добываясь достоверности: для создания AI, отвечающего за поведение ящеров, использовались новейшие технологии.

**?** А что вам самому больше всего

**■** запомнилось в первой *Turok*?

*Turok* был первым шутером, где действие происходило за пределами помещений, в огромном мире. Кроме того, на героя впервые охотились динозавры: другим шутерам не удавалось так нагнетать страх.

**?** Какими современными играми

**■** вдохновлялась ваша команда?

У нас их набралось три: японская *Project Breakdown* для PS2 (на Западе – *Breakdown*), *Condemned* для Xbox 360 и *Call of Duty 2*. Мы







хотели, чтобы у тех, кто пройдет Turok, сложилось впечатление, что они и впрямь действуют от лица главного персонажа, а не наблюдают за происходящим в камеру. Project Breakdown довольно малоизвестна, но, по нашему мнению, очень убедительно подает эту идею: взглянуть на происходящее глазами героя. Справилась с подобной задачей и Condemned, в которой вдобавок были отличные приемы ближнего боя — она вдохновила нас на драки с динозаврами. Вдобавок нам понравился минималистичный HUD в Call of Duty 2 и автоматическое восстановление здоровья.

**?** Почему вы меньше внимания уделяете мотивам «магии североамериканских индейцев», которые были в оригинале?

Мы не забываем о происхождении героя, но мы хотели сделать нетипичного потомка североамериканских индейцев. Его происхождение не определяет целиком его характер.

**?** Усложнил ли выход Prey разработку Turok?

**■** Пришлось ли вам отказаться от каких-то задумок? Нет, когда мы увидели, что в Prey герой — ходячий стереотип североамериканского индейца, то убедились, что сделали правильный выбор в Turok.

**?** В большинстве игр и фильмов, где есть динозавры, в кадре оказываются огни и те же стандартные повиды: компсогнаты (мелкие злобные ящеры), птеранодоны и неизменные убервраги — тираннозавры. Пополнится ли список в Turok другими видами и чем будет различаться их поведение?

Мы постарались создать различные поведенческие схемы для всех динозавров: от травоядных до гигантских хищников и их мелких собратьев, которые предпочитали охотиться стаями (кстати, компсогнаты такими и были. — Прим. ред.). У нас будут, к примеру, Lurkers — помесь динозавра и камышового кота.

Сколько всего динозавров ожидается, мы вам пока не скажем. Но их обязательно наберется немало: от различных видов травоядных, вроде гадрозавров и эхинодонов, до крупных ящеров, вроде дилофозавров и, конечно, тираннозавров рексов.

**?** По трейлерам и демонам, которые мы видели, заметно, что динозавры в Turok живут своей жизнью, а не служат «пушечным мясом» для героя. Мы видели,

как они добывают пропитание и защищают гнезда. Какие еще стороны жизни динозавров мы увидим в игре?

В Turok встроены мощные AI, отвечающие за то, чтобы динозавры и враги-люди сразу реагировали на события в окружающем мире: оценивали угрозу и вели себя сообразно ситуации.

**?** А что насчет окружающего мира, какими видами вы нас поразите? Мы видели джунгли и военную базу, что еще у вас припасено? Чего нам ждать: больших открытых пространств, как в Turok 2, или же будут преобладать узкие, прямолинейные уровни на манер Turok Evolution?

Герой действительно проведет большую часть времени в джунглях, но будет не только блуждать среди лиан: мы предусмотрели и болотистые участки, и каменистые местности. Джунгли сами по себе — далеко не однообразные заросли. Хотя и без походов по зданиям не обойдется. Подборка уровней у нас довольно разнообразная: все зависит от того, где в игре вы находитесь.

**?** Мы уже видели, как геймеры вынуждают врагов сражаться друг с другом, отвлекая их внимание с помощью сигнальных ракет. А как нам на руку сыграют особенности местности?

Игроки смогут прятаться в листве и забираться на возвышения, чтобы избежать стычек или обстрелять врагов.

**?** Какие режимы запланированы? Будет ли в игре кооперативный режим со сплит-скрином?

Мультиплеер рассчитан на одновременную поддержку до 16 игроков. Режимы же такие: deathmatch, командный deathmatch, захват флага, assault capture the flag, war games и кооператив (до 4 человек). Мы запланировали 10 карт: 7 — для мультиплеера и 3 — для кооператива. Сплит-скрина не будет, зато непременно участниками боёв станут динозавры (изначально нейтральные) под управлением AI.

**?** Во многих шутерах все сводится к тому, чтобы перестрелять врагов и взорвать как можно больше декораций. Однако BioShock и Half-Life 2 прогемонстрировали, что и в шутере может быть сильный сюжет. Где бы вы поместили Turok на этой шкале?

Мы постарались найти золотую середину между видеороликами и игровыми отрезками, но по задумке геймплею всегда отводится больше времени, чем сюжетным сценкам. **СИ**



ОТ СМЕРТИ НЕ УЙТИ. ОНА НАСТИГНЕТ НА ПОЛПУТИ.

РЕКЛАМА

# THE CLUB

18+  
www.pegi.info

ФЕВРАЛЬ 2008

[theclub.sega-europe.com/ru](http://theclub.sega-europe.com/ru)



PLAYSTATION 3

PC DVD



SEGA

[www.sega-europe.com](http://www.sega-europe.com)



Cats Who Play. Фотография с собрания. Слева направо: Леонард Волик (технический директор), Денис Привалихин (ведуший программист отдела разработки программ и утилит), Семен Брызгунов (арт-директор), Александр Шатов (менеджер проекта «Три богатыря» (ТБ)), Андрей Макрушин (ведуший 3D-моделлер ТБ), Дмитрий Терещенко (ведуший аниматор ТБ), Андрей Стерхов (ведуший программист ТБ), Елена Мельникова (исполнительный директор) и Павел Лискин (менеджер по продажам).

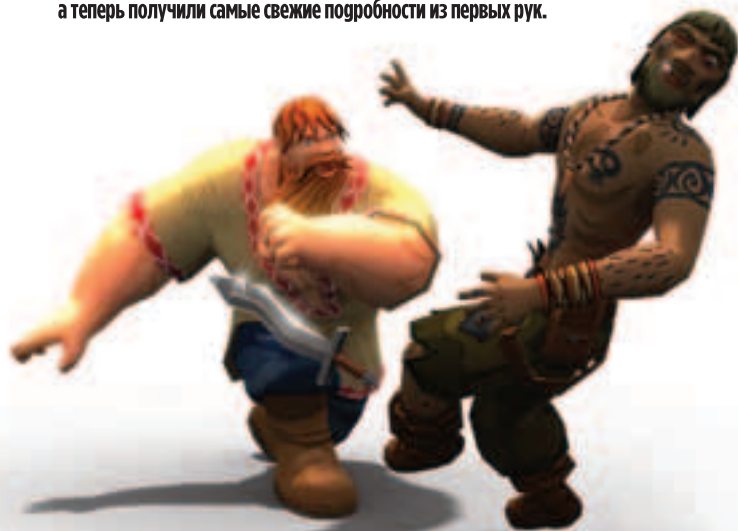


# Cats Who Play



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

Странное, «кавайное» название Cats Who Play, по словам самих авторов, появилось как символ непохожести команды и ее проектов на других разработчиков и их творения. Студии всего год, однако у каждого из сотрудников за плечами значительный опыт. Большинство из них ранее работали в GFI Russia (бывшей MIST land South) и, в частности, принимали участие в создании стратегии «ДЖАЗ: Работа по найму». Однако новая игра с истинно русским названием «Три богатыря» – совсем другого жанра. Мы уже писали о ней в прошлом номере «СИ», а теперь получили самые свежие подробности из первых рук.



**?** Расскажите подробнее об основных особенностях игры.

Богатыри в игре смогут обучаться и повышать свои навыки от уровня к уровню, разучивать новые удары и приемы, а также добывать улучшенное оружие и снаряжение. Илья Муромец будет драться мечом и умело действовать щитом. А подошедшие слишком близко противники рискуют поучаствовать в любимой забаве Ильи – городках в качестве спортивного инвентаря.

У Добрыни есть надежное копьё, которое помогает ему не только валить недругов, но и преодолевать высокие стены и опасные болота, как настоящему прыгуну с шестом. Алеша долгие годы посвятил охоте, и время это не прошло даром. Нет на Руси лучшего стрелка из лука, чем самый младший из богатырей! Кроме простых ударов, всем героям будет доступно и множество комбо-атак, если, конечно, у персонажа хватит «силы богатырской»!

**?** По каким историческим и литературным источникам работает команда? Чем вдохновляетесь?

Источник нашего вдохновения – это серия мультипликационных фильмов студии «Мельница». Хорошие добрые мультфильмы, не лишённые здорового юмора и красиво нарисованные, заставили задуматься – а почему бы не создавать игры по их мотивам?

**?** Игра выйдет на PC и Xbox 360.

**?** Расскажите об отличиях версий.

Управление изначально ориентировано на максимальное удобство работы как с геймпадом, так и с помощью клавиатуры и мышки. Выбор Xbox 360 обусловлен еще и близостью архитектуры и общими библиотеками кода с PC.

**?** Пару слов о юморе в игре. Сгораем от любопытства!

Цитировать шутки героев все-таки не будем, хотя большинство диалогов и текстов к игре уже готово. Заметим, что сценарии для отечественной версии и западной будут отличаться. Думаю, не стоит напоминать, что в России и за рубежом совершенно разный юмор.

**?** А как будут отличаться русский и «экспортный» юмор? Собираетесь ли вы нанять «специального американца» для сценария зарубежной версии, или обойтись своими силами?

Для «буржуев» он будет более... «глупый», что ли. Преломленный через призму их восприятия России и русских сказок. Мы уже привлекаем к созданию сценария западной версии отдельного сценариста.

**?** А как, думаете, воспримут игру за рубежом?

**?** Как некий русский феномен в духе матрешек, балалайки и «Ночного Дозора» или..?

Для Запада это будут просто сказочные герои, славяне. Эпосы и истории об их





мужестве и силе существуют в пересказах не только на русском языке, но и многих других. Сказки разных народов отличаются в мелочах, а по сути многие истории одинаковы. И самое главное в наше непростое время – политкорректны! (улыбаются).

**?** Наверняка во время разработки игры возникло множество интересных и необычных ситуаций, а порой и крайне смешных.

Смешных и интересных случаев, конечно же, происходило немало. Недавно показали версию одному зарубежному издателю. Все понравилось, хорошие отзывы о геймплее... И только один недочет: «Портит игру баг – Добрыня далеко прыгает на своем копые» (в игре Добрыня использует копые не только в драке, но и для выполнения заданий типа «перепрыгни через забор и открой ворота друзьям»).

Наверно, издатель имеет более точные сведения, на какую учетную длину и высоту обязан летать Добрыня. Однако мы считаем, что его высокий и дальний полет является не багом, а особенностью, разработанной специально, чтобы сделать геймплей еще более увлекательным. Хотя, с другой стороны, замечательно, что только этот «баг» портит игру – значит, все остальное в порядке на строгий и непредвзятый взгляд иностранцев!

**?** В дневниках разработчиков на сайте DTF вы упомянули о том, что «особое внимание уделили ловушкам»... Внезапно скатившийся камень или неуместно вырытая яма не дадут вам соскучиться. Рассказывать обо всех ловушках не будем, пусть они станут для вас неожиданностью. Для многих из них используются простые физические законы: героев может резко подбросить в воздух, а бревна скатятся по склону, если выбить подпорку. Конечно, все это уже было, разница лишь в том, что у нас это не заскриптованные ролики, а рассчитываемые в реальном времени физически верные объекты.

**?** В «Шреке» Dreamworks удалось очень удачно живить отсылки к современности в антураж средневековой сказки. Будут ли в вашей игре намеки на реалии сегодняшнего дня?

Мы, наоборот, не хотим, чтобы в игре присутствовали намеки на современность. Это эпос, с его неповторимыми колоритными шутками и бытом. К тому же, идущий в кинотеатрах «Илья Муромец и Соловей Разбойник» с законом под «Шрека 3» явно проигрывает предыдущему мультфильму из серии – «Добрыня Никитич и Змей Горыныч». Вот где был настоящий искрометный юмор и остроумные шутки!

**?** А как обстоит дело с верными погругами? Ждут ли нас невесты-суженые, которых надо спасать, или богатырь-девицы, с которыми предстоит сражаться? Былины, например, рассказывают, что Алеша был

весьма любвеобилен и даже сватался к жене Добрыни в отсутствие мужа – будет ли этот интересный эпизод отражен в сериале?

Любовных линий в игре нет, а вот русские девицы-красавицы – конечно, будут. Однако игра имеет рейтинг от 10 лет и выше, и потому было бы нехорошо учить детей, как к чужим женам в отсутствие мужа ходить. Вырастут – сами научатся! (улыбаются)

**?** Богатырей трудно представить без верных коней. Будут ли богатырские лошадки в игре?

Богатыри рослые, поэтому лошадки им в игре не понадобятся. По крайней мере, в этой серии. Как говорится – не все сразу!

**?** На вашем официальном сайте мы увидели любопытную надпись: «Три Богатыря. Первая серия». То есть, получается, будет сериал?

Времена в Древней Руси были нелегкие, враги то с одной, то с другой стороны подступали, а потому и трем друзьям придется не одного врага победить, чтобы Русская земля могла, наконец, вздохнуть свободно. Отсюда появились «серии». На данный момент их планируется четыре. Игроку предстоит навести порядок в самой Руси, избавившись от лютующих разбойников. Снять осаду с Новгорода, разбив Тевтонско-Литовское полчище. Вернуть корову добрыниной бабушки, похищенную подлыми ордынцами. И забыть неведомое Чудо-Юдо восточное, поселившееся в горах Уральских!

**?** Будет ли режим совместного прохождения? И игра по Сети?

В первой серии сетевого режима не будет. Игрок управляет одним персонажем, а двое других следуют за ним. В любой момент времени можно переключиться на нужного богатыря и задействовать его уникальные способности. В дальнейшем появление мультиплеера не исключается. Именно «кооператив», на наш взгляд, самый интересный из режимов для подобной игры.

**?** Очень важный момент – озвучка.

**?** Ждут ли известных народных мелодий и песен? Кто будет озвучивать главных героев?

Знакомых мелодий в игре не будет. Однако весь саундтрек готов и по атмосферности, характерной для былинных мотивов, он не уступает народным песням. Озвучивать героев будут профессиональные актеры, в чьем таланте и способностях мы никоим образом не сомневаемся. Многие из них участвуют в телевизионных рекламных роликах и даже работают официальными «голосами каналов».

**?** Определитесь ли вы с издателем? Когда планируете релиз? Ожидается ли демоверсия игры?

Релиз запланирован на I квартал 2008 года. Демоверсия появится ближе к релизу. Информация об издателе пока не разглашается. **СД**



Cats Who Play создает не только забавные игры, но также разрабатывает и множество полезных программ. Например, специальные плагины для 3ds Max, позволяющие засеять поля травой, добавлять эффекты «палящего солнца» и «рисованного мультфильма» в сцены – зачастую очень востребованные в разработке игр вещи.

Все это можно бесплатно скачать с официального сайта компании Cats Who Play (<http://www.catswhoplay.com>) и использовать свободно для создания своих картин. А вот если захочется использовать их в коммерческом проекте – тут уж придется заплатить авторам. Цены более чем гостеприимны.



P.S. Выражаем отдельную благодарность Елене Мельниковой за помощь в подготовке интервью.





**ЧТО ЗНАЕМ?**

Сериал, с таким трудом осиливающий новые цифры в названии, наконец-то дополз до четверки!

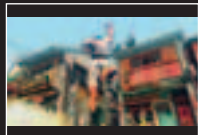
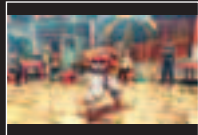
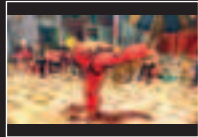
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Что крутая полигональная графика не испортит качества именитого двумерного файтинга.



# Street Fighter IV

ПЛАТФОРМА: АРКАДНЫЕ АВТОМАТЫ | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО





# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, заказов  
и другой работы  
клетка 1С/Мультимедиа  
адресовать в фирму 1С:  
123026, Москва, ул. 64-я,  
Саломовская, 21,  
Тел.: +7(495) 727-93-07,  
Факс: +7(495) 687-48-07  
e-mail: 1s@1s.ru, www.1s.ru

Создай свою легенду!

## King's Bounty™ ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"  
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.  
РЕКЛАМА

**KATAURI**  
INTERACTIVE





**ЧТО ЗНАЕМ?**

«Звездные» новобранцы в строю героев Soul Calibur IV: Дарт Вейгер в версии для PS3 и Иода – на Xbox 360.

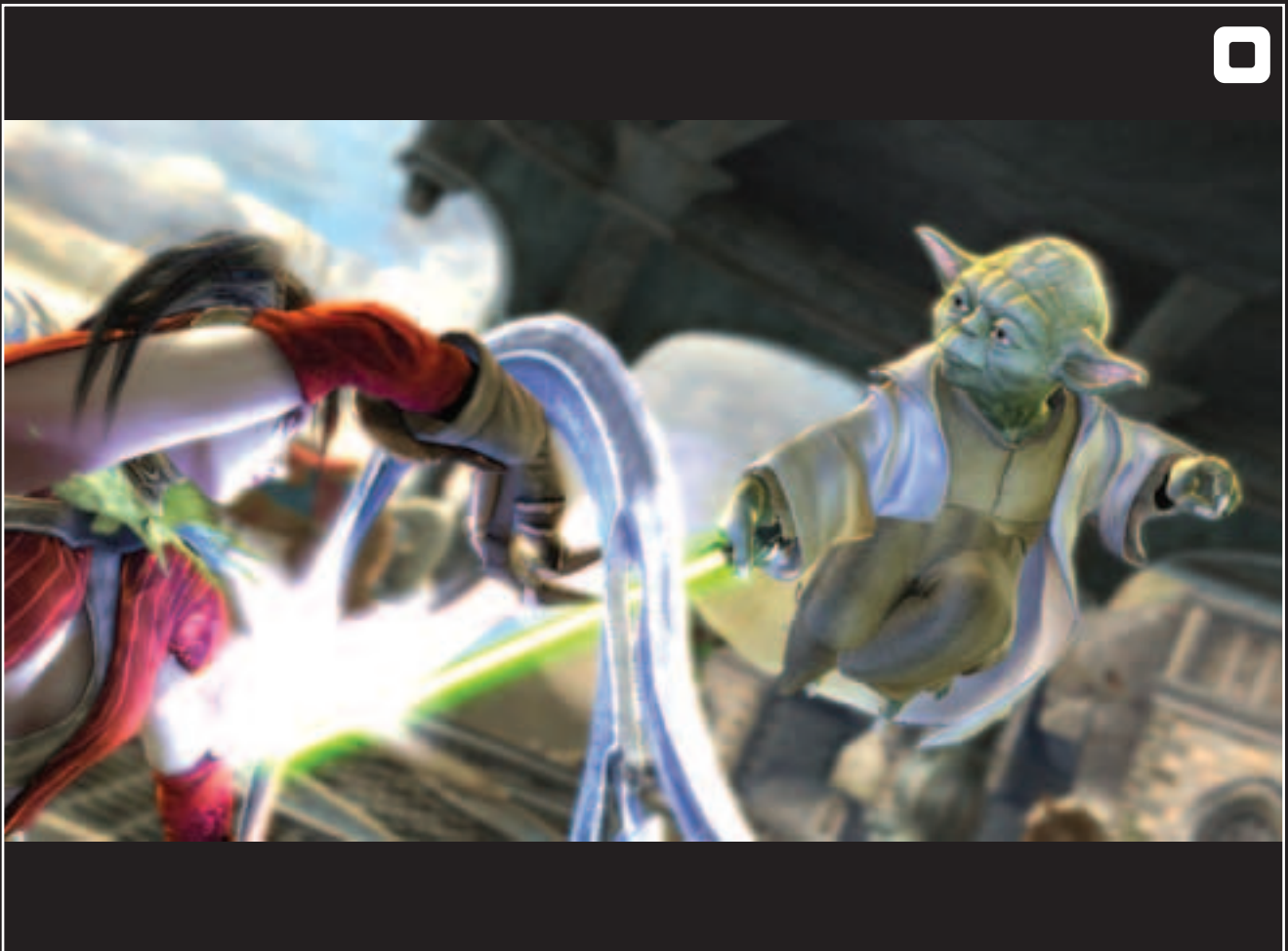
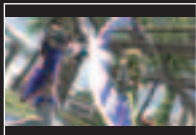
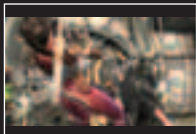
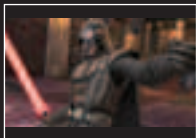
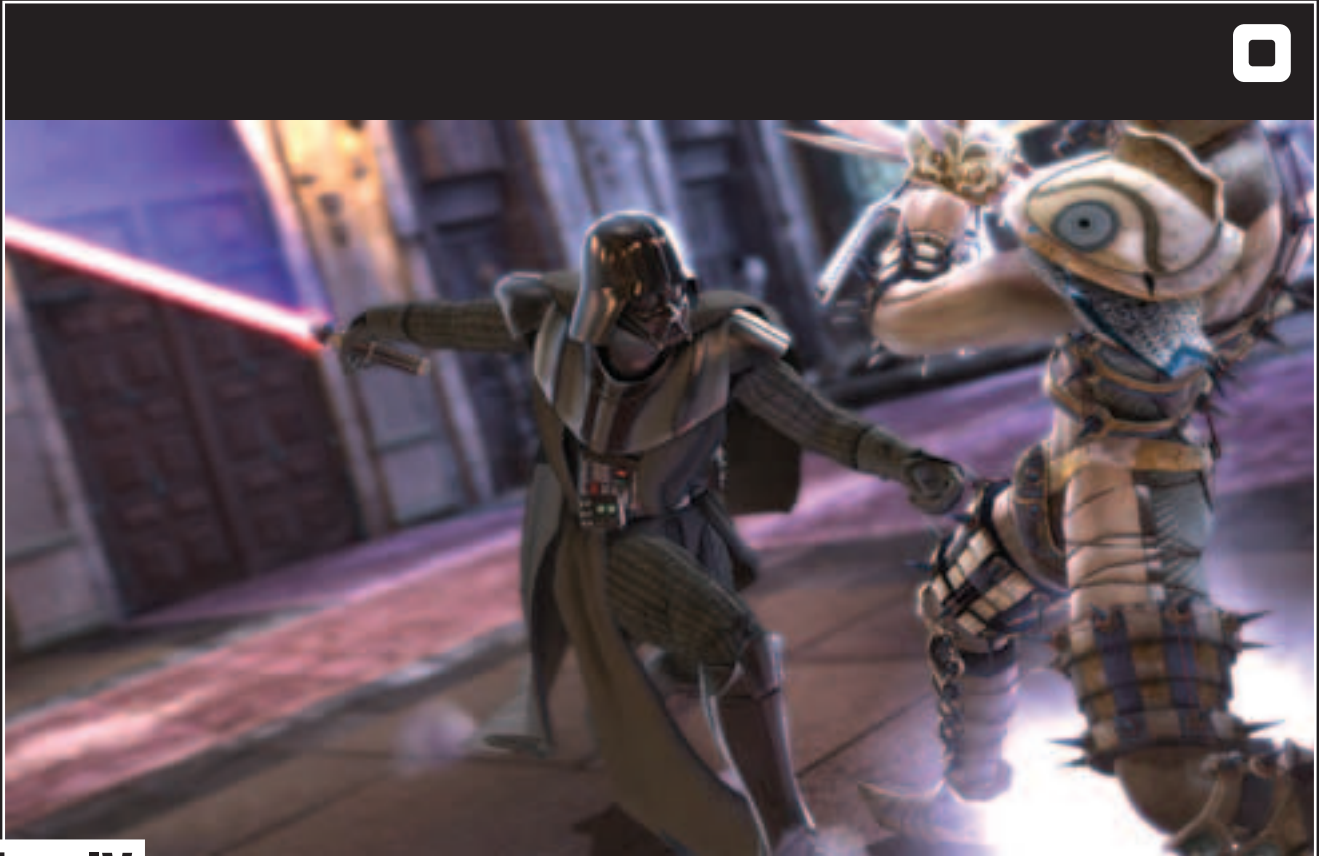
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Подчеркнутой «бонусности» этих персонажей: запретов на их использование на турнирах и в онлайн. Баланса, как водится, не ждем, но на всякий случай надеемся. Заодно надемся и на межплатформенный мультиплеер – уж больно хочется сравнить Вейгера и Иоду!



# Soul Calibur IV

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: В III КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА





# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам рекламы, заказов  
и другой работы  
в сети 1СМультимедиа  
обращайтесь в фирму 1С:  
123018, Москва, ул. 04 д.4  
Саломовская, 21  
Тел.: +7(495) 721-93-07  
Факс: +7(495) 687-48-07  
e-mail: info@1c.ru, www.1c.ru



© 2007 1С. Все права защищены. © 2007 Universal Entertainment. Все права защищены.  
РЕГИСТРАЦИЯ







### ЧТО ЗНАЕМ?

В восьмой раз неутомимая раскитительница гробниц Лара Крофт появляется на наших экранах с новой игрой. В этот раз – более серьезной и более мрачной.

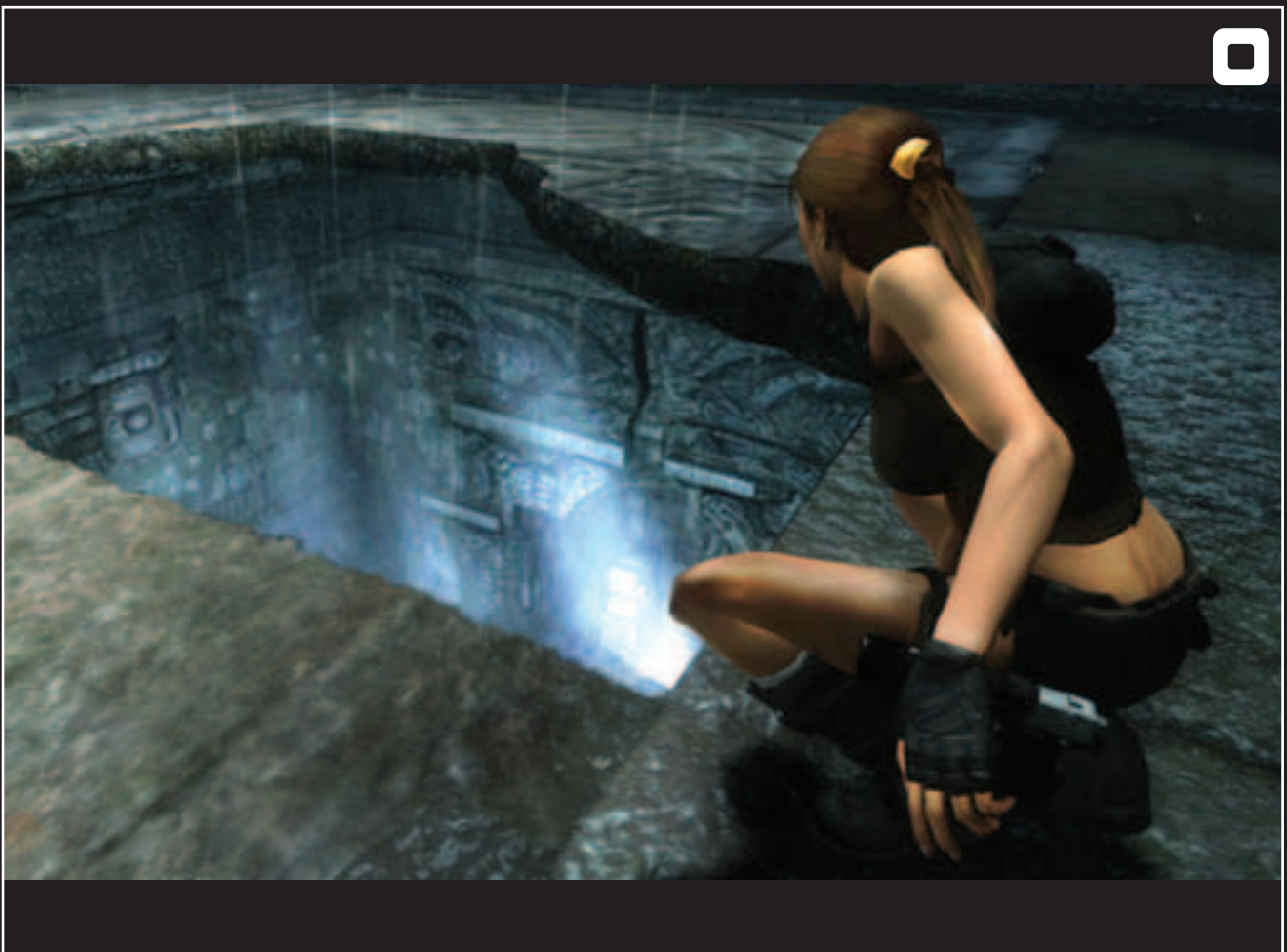
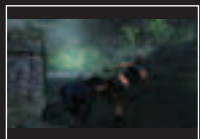
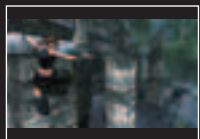
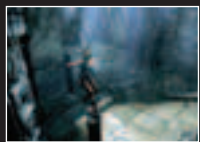
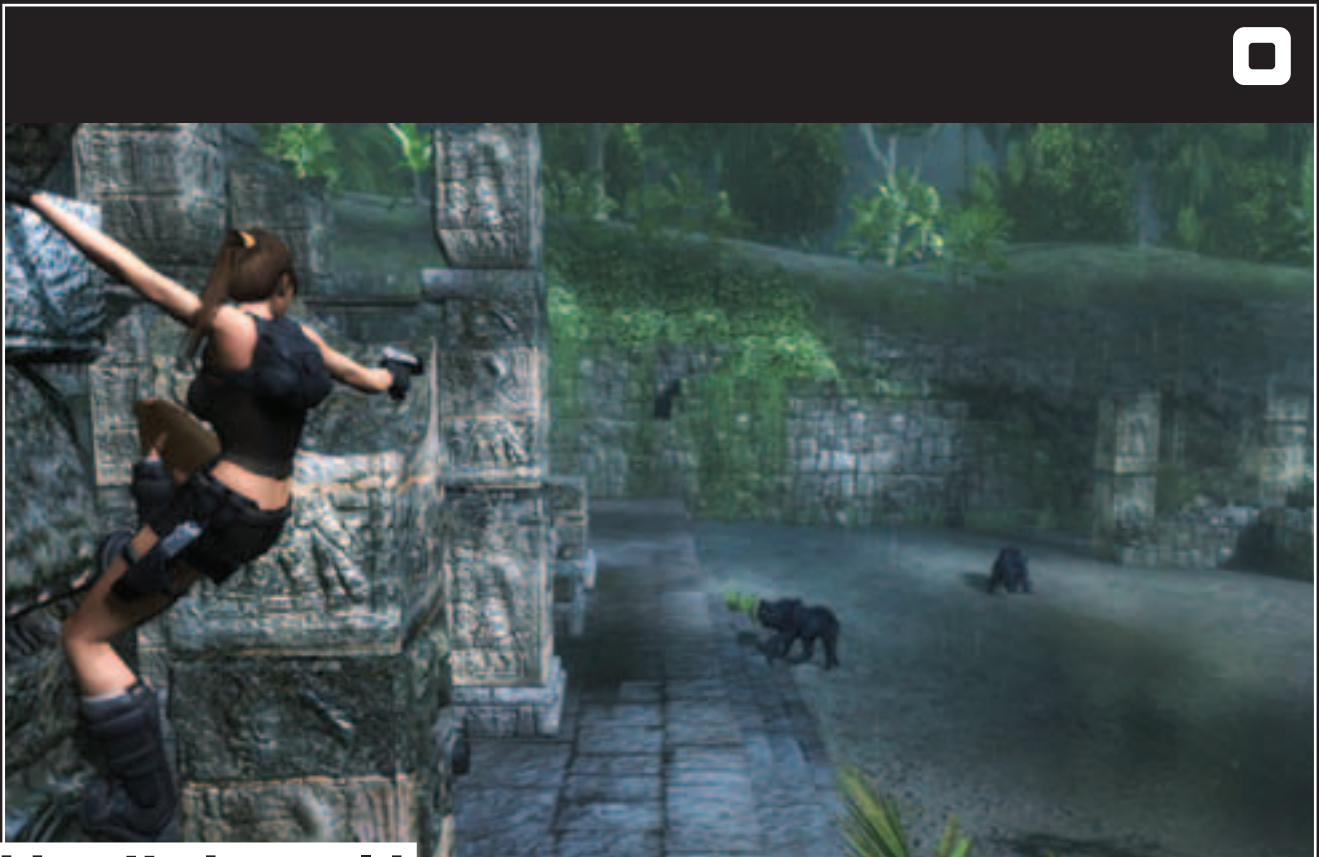
### ЧЕГО ЖДЕМ?

Продолжения оборванной на полуслове истории, отличного дизайна подземелий и завораживающих диалогов, столь запомнившихся по Legend.



## Tomb Raider: Underworld

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3, PC, DS, WII, PS2 | КОГДА В США: В IV КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА





# 1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам рекламы, заказов  
и других рубрик  
к сети 1С:Мультимедиа  
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

## GEARS OF WAR

ЛИБО МЫ ИХ –  
ЛИБО ОНИ НАС

ДОЛГОЖДАННАЯ РС-ВЕРСИЯ ЗНАМЕНИТОГО БОЕВИКА  
ПЯТЬ НОВЫХ СЮЖЕТНЫХ ГЛАВ ДЛЯ ОДИНОЧНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ  
ТРИ СЕТЕВЫЕ МИССИИ

9.0

"Страна Игр"

9.0

Игры@Mail.ru

Более 30 титулов "Лучшая игра года"

РЕКЛАМА



Microsoft  
game studios



© 2007 BAO «1С». Все права защищены. © 2007 Epic Games, Inc. Gears of War, the Crimson Omen, and Unreal are either registered trademarks or trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and/or other countries. © 2007 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Windows, Windows Live, Windows Vista, the Windows Vista start button, and Xbox 360 are trademarks of the Microsoft group of companies.

 Games for Windows



**ЧТО ЗНАЕМ?**

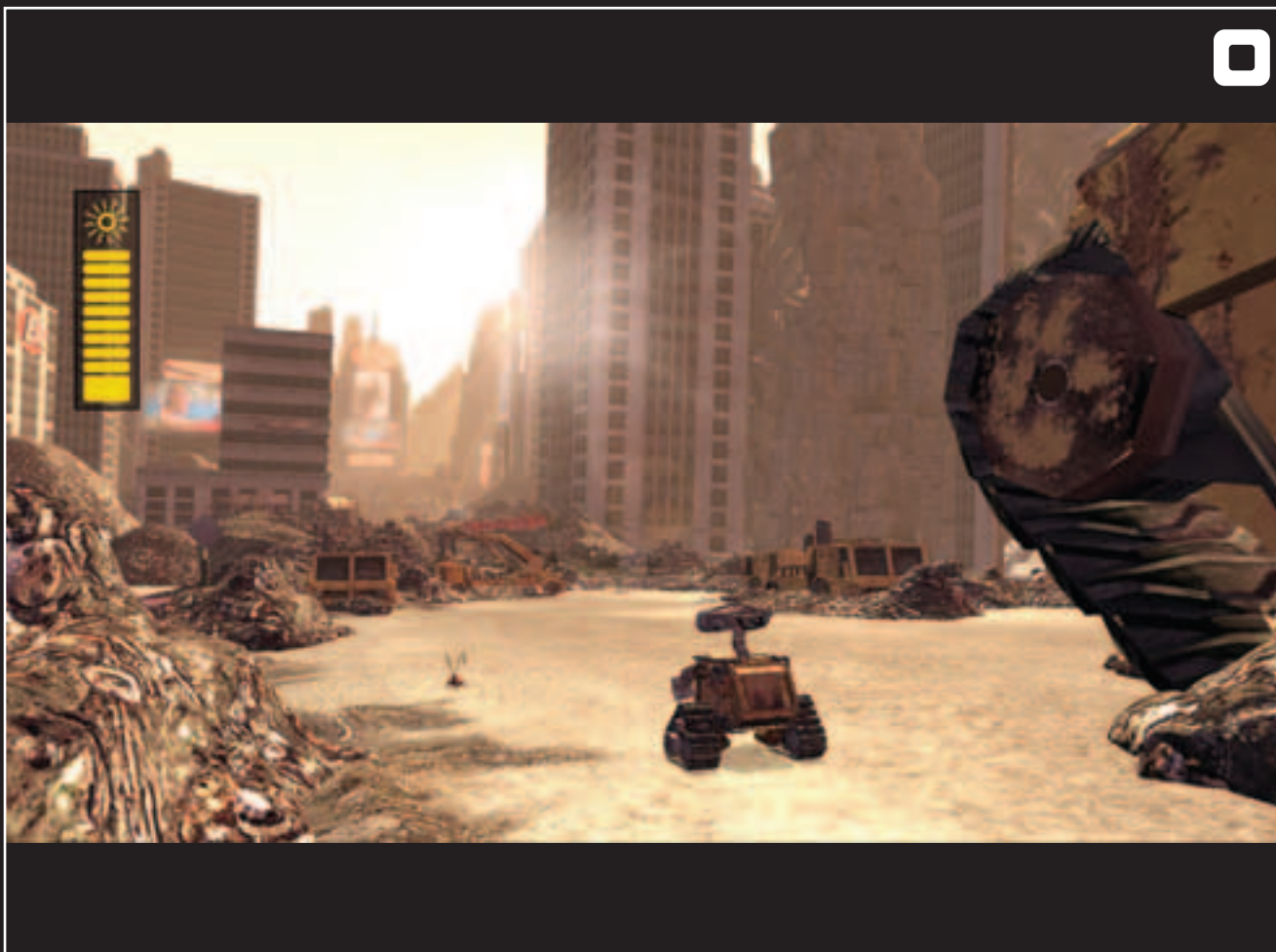
Обязательная игра по новому мультфильму от Disney/Pixar. Как водится, будет не только строго следовать сюжету фильма, но и как следует дополнит его.

**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Того, что валящие толпой из кинозалов люди побегут сметать с магазинных полок коробки с игрой. И никак иначе!

**WALL•E**

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS2, PS3, DS, PSP, WII, X360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: ЛЕТОМ 2008 ГОДА





# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы, заказов  
и условий работы  
к сети «1СМультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»  
123058, Москва, ул. 04-я,  
Саломовская, 21,  
Тел.: (800) 727-93-07,  
Факс: (800) 687-48-07  
email: info@1s.ru, www.1s.ru

## АНАБИОЗ

С О Н П Р А З У М А



© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms Ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА



ACTION FORMS



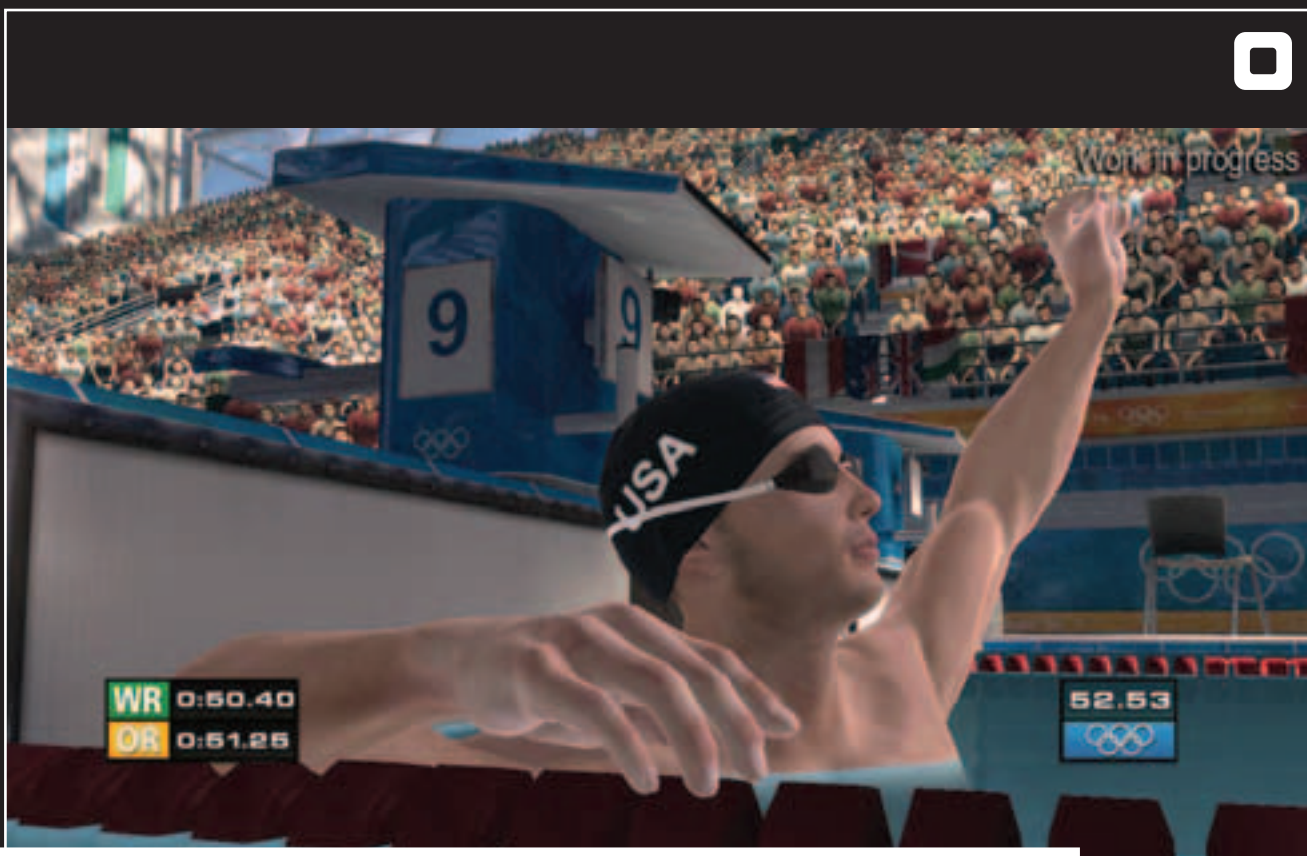


**ЧТО ЗНАЕМ?**

Плавание, стрельба, бейсбол, баскетбол, бокс, гребля, бег, фехтование, футбол, гимнастика, гандбол, дзюдо, пятиборье, тхэквондо, парусный спорт, софтбол, настольный теннис, триатлон, теннис, волейбол, тяжелая атлетика, борьба.

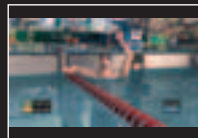
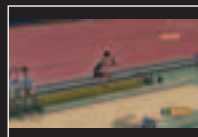
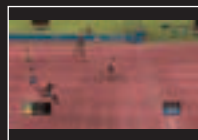
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Того, что Sega справится с игровым воплощением хотя бы большей части этих видов спорта. А то Олимпийским играм с официальными играми «по мотивам» не больно-то везет.

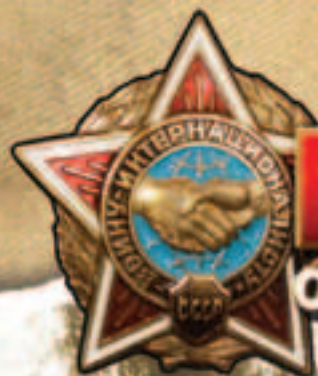


# Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic

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

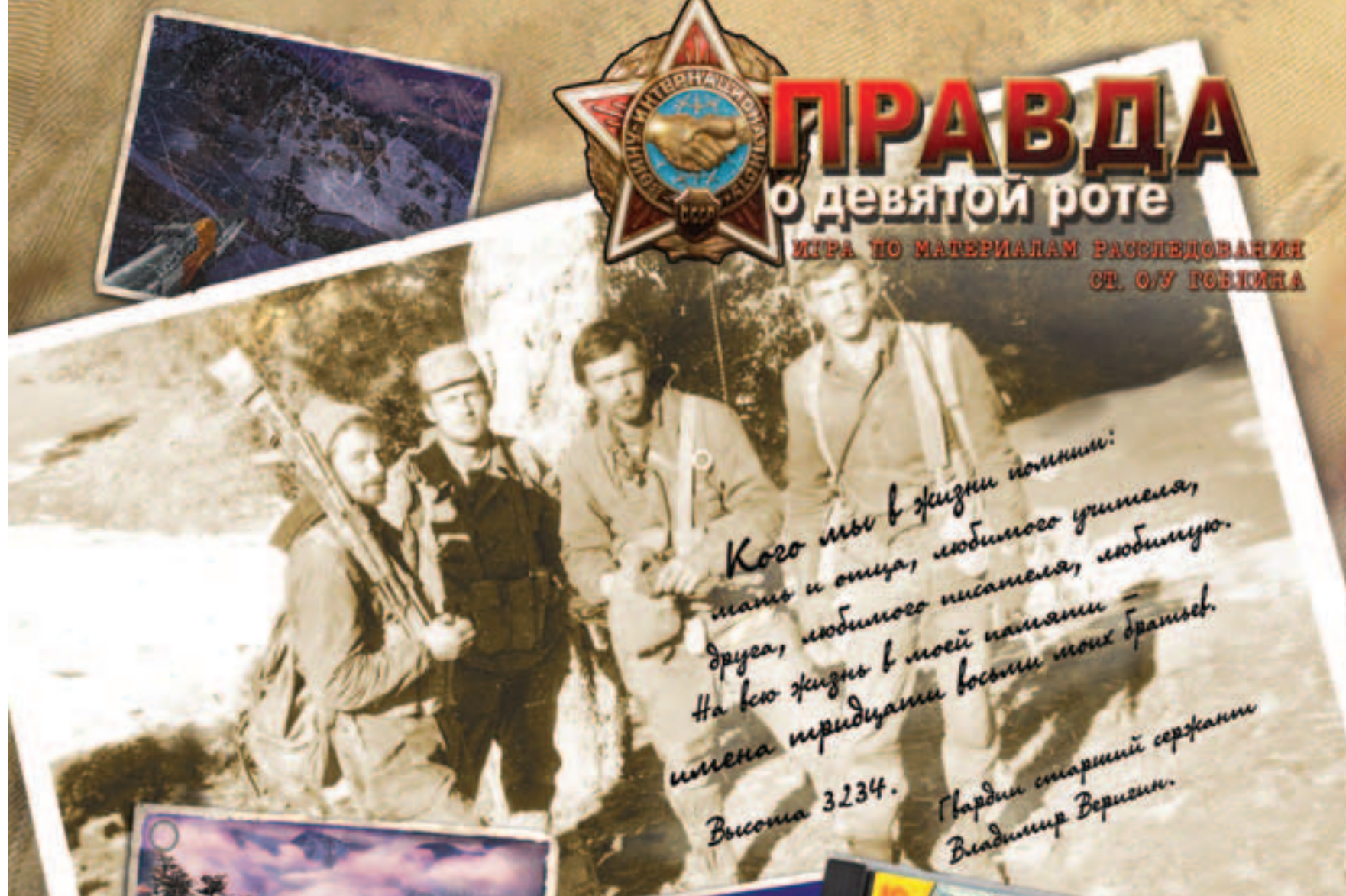






# ПРАВДА о девятой роте

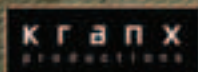
ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ  
 СГ. О/У ГОВТИНА



*Кого мы в жизни помним:  
 маму и отца, любимого учителя,  
 друга, любимого писателя, любимую.  
 На всю жизнь в моей памяти  
 имена тридцати восьми моих братьев.  
 Высота 3234. Гвардии старший сержант  
 Владимир Вершин.*



## РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА







**ЧТО ЗНАЕМ?**

Возвращение самого реалистичного теннисного симулятора на платформы нового поколения.

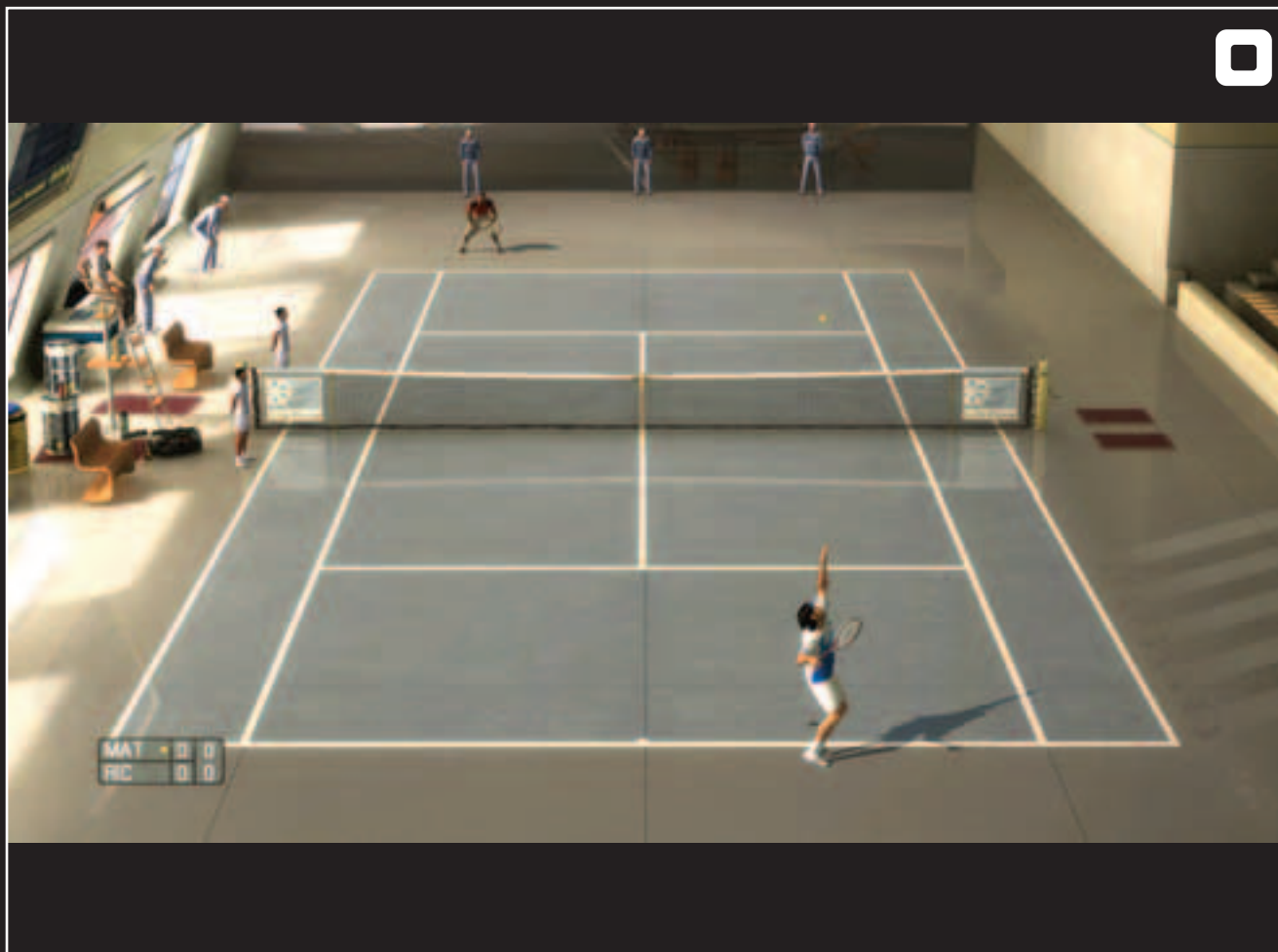
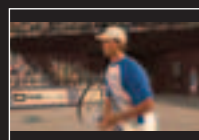
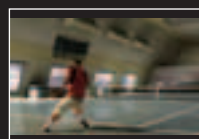
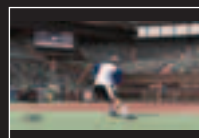
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Достойной смены Virtua Tennis 3.



# Top Spin 3

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В США: ОСЕНЬЮ 2008 ГОДА

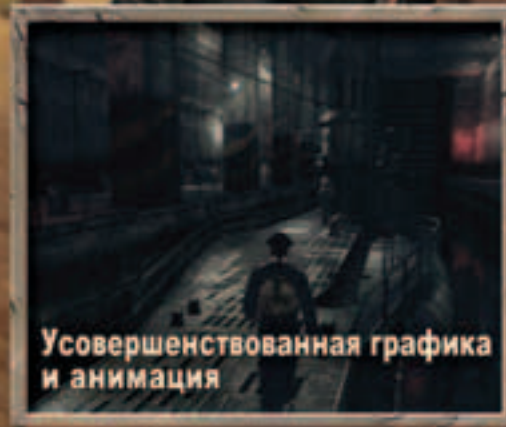
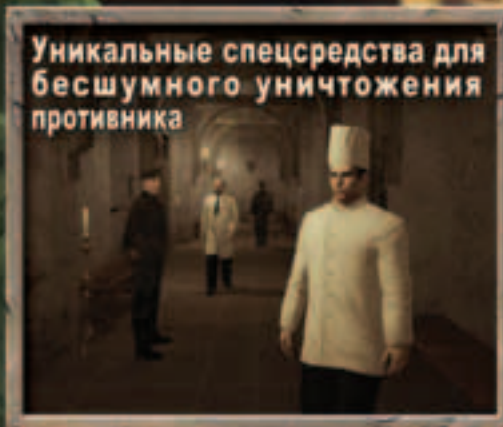
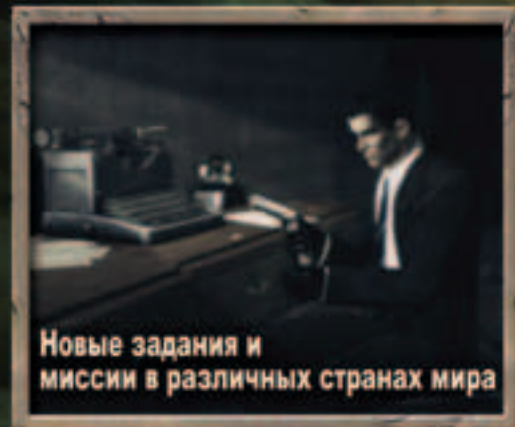




ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

# СМЕРТЬ ШПИОНАМ

## МОМЕНТ ИСТИНЫ





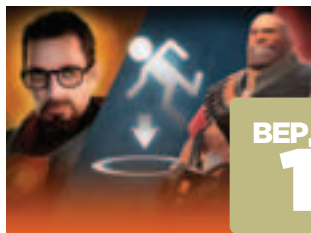
# Гид покупателя: Игры

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 В АШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

## PC

### The Orange Box

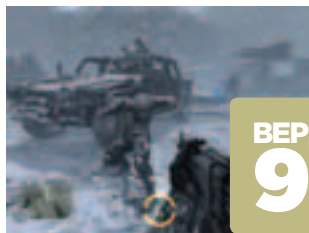


**ВЕРДИКТ**  
**10**

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

- ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PS3
- ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Valve

### Crysis

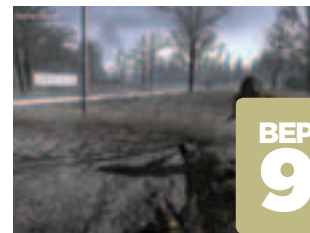


**ВЕРДИКТ**  
**9.5**

А вот и он: самый, пожалуй, раскрученный FPS этого года. Даже если ваша машина соответствует заоблачным системным требованиям, это не поможет: эта графика рассчитана на компьютеры завтрашнего дня. Смерть пришельцам!

- ПЛАТФОРМЫ: PC
- ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: Crytek

### Call of Duty 4: Modern Warfare



**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, неумеренно и затеряться, однако ж продолжению прославленного сериала это вряд ли грозит: актуальная тематика, непрерывный экшн и оригинальный мультиплеер «с ролевыми элементами».

- ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, Playstation 3
- ЖАНР: shooter.first-person.modern
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
- РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
3	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
4	Unreal Tournament 3	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
5	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин	№18(243)
6	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
7	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
8	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
9	Supreme Commander: Forged Alliance	PC	strategy.real-time.sci-fi	Алексей Копцев	№03(252)
10	Hellgate: London	PC	role-playing.action-RPG	Александр Каньгин	№01(250)

## ПРИСТАВКИ

### The Orange Box



**ВЕРДИКТ**  
**10**

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

- ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PS3, PC
- ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК: Valve

### Super Mario Galaxy

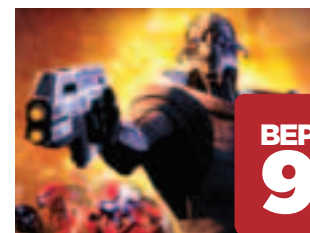


**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пленок находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. И ведь довольно остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба гело точно не обошлось!

- ПЛАТФОРМА: Wii
- ЖАНР: action-adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

### Mass Effect



**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюю гемонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

- ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ЖАНР: role-playing.pc-style.sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
- РАЗРАБОТЧИК: BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Денис Никишин	№21(246)
2	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрник, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилюрник, Евгений Закиров, Даяна Леви	№19(244)
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
6	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
7	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин, Red Cat	№18(243)
8	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артем Шорохов	№18(243)
9	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
10	Ratchet & Clank Future: ToD	PS3	shooter.third-person	Red Cat	№01(250)



# Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

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



**Константин Говорун**  
wren@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Ас

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Ace Combat 6: Fires of Liberation

На днях по совету друзей посмотрел сериал Californication (в оригинале). Это история о писателе, который потерял вдохновение и жену, но сохранил привлекательность в глазах слабого пола, безбашенность и любовь дочери. Действие происходит в Лос-Анджелесе, практически там же, где мы бываем во время выставки E3. Сериал собираются показывать по российскому телевидению (канал ДТВ), рекомендую. Если, конечно, вам уже исполнилось хотя бы 18 лет.

**Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Демонический редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Lost Odyssey

Кажется, будто еще вчера подводили итоги 2006 года, а между тем давно пройдена Persona 3 (Прекрасно! Восхитительно! Жгу не дождусь FES!), прикинул у телевизора Xbox 360, организаторы TGS подтвердили, что в 2008 году выставка пройдет с 9 по 12 октября, и до выхода Devil May Cry 4 осталось всего ничего. Кстати, я действительно играю в Lost Odyssey: Microsoft предоставила «СИ» превью-версию творения Сакагути, о котором мне уже не терпится написать.

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



**СТАТУС:**  
Хранитель хрупких границ

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Team Fortress 2  
Bladestorm: THYW

Тяжело мультиплатформенному журналу подводить итоги года: номинаций тьма-тьмущая! И все надо взвесить, обдумать, отместь личное... А если сплеча? Вот чем ушедший год мил лично мне? Лучшая хардкорная боевка – God Hand. Лучший неждан-ный погарок – Tomb Raider Anniversary. «Назло и вопреки» – Bullet Witch. Самая крышесносящая – Super Paper Mario. Самый запомнившийся мультиплеер – в GRAW2. Агский аг – в Earth Defense 2017. «Обнять и плакать» – Portal.

**Александр «Sohy-kip» Солярский**  
solyarskiy@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Злобный монтажёр

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Castlevania: Symphony of the Night, Mass Effect

Знаете, когда приходит время подводить февральские итоги, расставляя по полочкам в своей голове все более-менее значимые проекты года ушедшего, то приходишь в полное смятение, с трудом представляя себе, какая же из увиденных тобой игр была лучшей. Именно поэтому, удобнее обратиться к журналу нужной тематики, дабы появилась возможность составить общую картину, и было что обсудить с коллегами и друзьями.

**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Le Petit Redacteur

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
«Войны Сакуры»  
Another World

Пользуясь случаем, хочу сказать большое спасибо своей маме. Кто знал, что двадцать лет спустя ее уроки пригодились, когда я буду писать обзор французской версии Experience 112? Ничто не сравнится с интеллектуальным удовольствием, которое получаешь, понимая, что «петрантит» – это на самом деле буква и две цифры. В том числе, увы, и весьма неплохие головоломки, придуманные авторами.

**Марина Петрашко**  
bagheera@gameland.ru



**СТАТУС:**  
воньпир

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
«Наследие Каина. Defiance»

В свое время я пропустила все серии эпоса Legacy of Kain, начиная с третьей, о чем невероятно жалею. Среди игр вампирской тематики разве только Castlevania смогла продержаться большее количество серий на достойном уровне, а среди японских сюжетно-ориентированных action-adventure я вообще таких успешных долгожителей не припомню. Можно ли надеяться на перезагрузку остальных частей? Дашь свободу выбора!

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

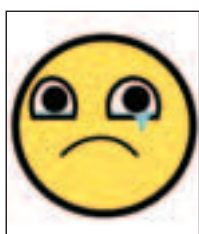


**СТАТУС:**  
Директор всех низшей

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Call of Duty 4

Пока триста пятьдесят тысяч человек продолжают томиться в CS, Сонин с пятью тысячами соотавищей рубится в Team Fortress 2, настоящие бойцы несут нелегкую службу на просторах CoD4. Практически идеальный многопользовательский шутер портит только одно: отсутствие женских моделей бойцов. Это же губит и вот-вот уже выходящий The Club. Игра не может быть удачной, если в ней нет хотя бы одной сексапильной красотишки!

**Сергей Цилюрик**  
td@gameland.ru

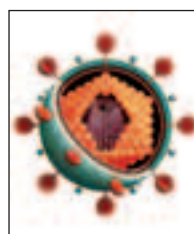


**СТАТУС:**  
Грустный смайлик

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Team Fortress 2  
Fire Emblem: The Sacred Stones

Концовка Eternal Sonata – самая отвратительная из всех, что я видел в играх за всю свою жизнь. Грустно видеть, как игра с такой неординарной завязкой утонула в клоаке пресно-пафосных диалогов убогих персонажей, не обзаведясь даже победим сносного сюжета. Обидно и что в жанре после «Сильмерии» и FFXII ничего толкового не появилось, и что Шопена без боли вспомнить уже не смогу.

**Red Cat**  
chaosman@rambler.ru



**СТАТУС:**  
Вредный вирус

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Battalion Wars 2

Дабы отдохнуть от игр консольных, запустил наметни Rome: Total War на PC – так как более современной Medieval 2 мой комп-пенсия уже не тянет. Навел шороху на Сицилии, прижал к ногтю испанцев, вторгся с большой армией в Галлию. Жить бы да радоваться. Ан нет, какой-то залетный македонский царек пришел и все испортил. Все-таки нет души в PC-играх, один холодный расчет и безразличие к пользователю.





**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

«ВЫХОДИМ ЗА ПРЕДЕЛЫ КОСМОСА!», ИЛИ ДЕТИ НУРИКАБЪ

**ИДЕЯ ЭТОЙ КОЛОНКИ ПОЯВИЛАСЬ У МЕНЯ, КОГДА ДВА МОИХ КОЛЛЕГИ ПОЧТИ ОДНОВРЕМЕННО ВЫСКАЗАЛИСЬ НА НАБОЛЕВШУЮ ТЕМУ. «НЕВИДИМЫЕ СТЕНЫ КАНЫОНА В CRYSIS – КАКОЙ ЖЕ ЭТО УЖАС!» – ВОЗМУЩАЛСЯ ИГОРЬ СОНИН. «В ASSASSIN’S CREED НАЛИЧИЮ НЕВИДИМЫХ СТЕН ЕСТЬ ЛОГИЧЕСКОЕ ОБЪЯСНЕНИЕ!» – РАДОВАЛСЯ КОСТЯ ГОВОРУН.**



Честно говоря, я и сам когда-то сгоряча призывал убивать разработчиков об эти самые незримые преграды. Однако игроки напрасно надеялись, что пришествие некстгена уничтожит границы уровней. Ведь если Альтаир может взобраться на любое видимое препятствие, что его остановит?

Исторически проблема проявилась с развитием трехмерных игр. В эпоху 2D все было просто – если стены явно не появлялись на экране, границей уровня негласно считался край монитора. Все усложнилось, когда игрок смог взглянуть за этот самый край глазами персонажа. И что же он там увидел? Да ту же самую стену – точнее, если вспомнить Wolfenstein 3D, фашистские застенки. Но с появлением открытых пространств возникла и необходимость их огораживать – делать бесконечные карты дизайнерам было не по силам, не говоря уж о том, что их вряд ли могли отобразить тогдашние (да и сегодняшние) компьютеры. Разумеется, проще всего было, например, сделать персонажа не умеющим плавать, и огрести карту водой. Или, допустим, ограничить скалолазные способности героя и наткаться вокруг утесов. Но игроки, не понимая, что все делается для их же блага, начинали жаловаться – что, мол, за ерунда, почему нельзя плавать, лезть на стену и летать?

Разработчики, не ведая, что роют сами себе яму, постепенно начали все это прикручивать. Вот и получилось, что любую обычную преграду герой может преодолеть – море переплывет, ров с лавой перепорхнет и на самую высокую гору взберется. Как же его сдерживать, чтобы он не вывалился за край уровня?

А можно мир сделать замкнутым. Пошел налево – пришел справа. Пошел вверх – пришел снизу. Получится шарик, как в Super Mario Galaxy (SMG), или бублик, как в «Вангерах». Очень красиво и необычно. SMG, кстати, решает и вторую проблему – конца-края нет не только у отдельных планет, но и у всей

вселенной (галактики) в целом. С одной стороны, Марио свободно перепрыгивает с планеты на планету, создавая иллюзию свободы; с другой – «в белый свет, как в копеечку» он сигануть не может. Да и зачем лететь туда, где ничего нет?

На схожем принципе построены многие космосимуляторы. Космос там бесконечен, но объектов в нем сравнительно мало, и расположены они далеко друг от друга. Игрок, скорее всего, все равно будет прыгать с планеты на планету, но если захочет отправиться «куда-то», сможет лететь хоть целый месяц. Движок будет исправно наращивать его координаты, и рисовать черной-черной (красный-красный, розовый в разводах...) космос.

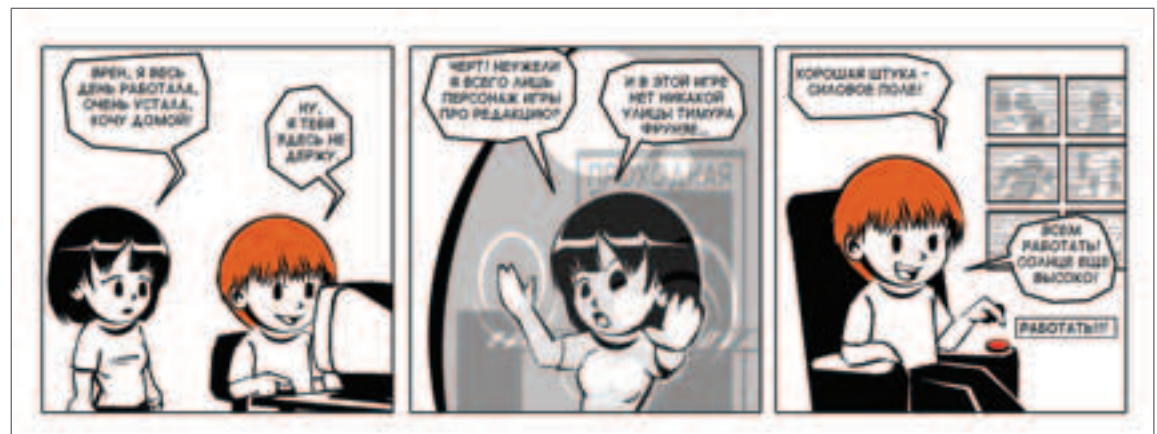
Однако в играх с насыщенным миром такой подход не годится. Тот же Crysis, например, детализирован до невозможности, однако действие ограничено одним большим островом. Глупо надеяться, что, улывая от него все дальше, мы в конце концов доберемся до «большой земли». Игра ведь все-таки про солдат, которые борются с пришельцами, а не про дезертиров. Поэтому «заглушка» выглядит так – если долго-долго плыть от острова, на экране появится предупреждающая надпись «Вы вышли из зо-

ны боевых действий. Вернитесь, иначе будете уничтожены через 5 секунд. 4... 3... 2... 1». С окончанием отсчета нанокостюм убивает героя.

Когда мы поговорили с Игорем, выяснилось, что этот вариант он как раз принимает: если в игре есть некая «буферная» зона, в которой героя предупреждают, что он идет не туда, и вежливо заворачивают назад, либо уничтожают, если он упорствует в своем заблуждении. Как ни странно, принять такое ограничение игроку гораздо легче, чем биться головой об невидимую стенку. В жизни ведь тоже мы обычно не бежим во все стороны сразу, и если сбиваемся с курса, вскоре соображаем, что пошли не туда. Конечно, иногда заблудиться бывает интереснее, чем попасть по адресу, но для этого делаются секретные зоны и уровни. Если же в игре четко прописанные персонажи и сильный, осмысленный сюжет, лучше смириться с тем, что отыгрыш роли главного героя здесь означает не выездные «полевки» толкинистов, а строгое следование сценарию, как в настоящем театре. Да, зрители любят импровизации, иногда актеры даже спускаются со сцены в зрительный зал, но вряд ли кому-то понравится спектакль, в котором прима после пер-

вого действия выбегает на улицу и продолжает произносить реплики, удаляясь в сторону канадской границы. Пусть не все игры можно сравнить с песцами, но и не все они обязаны быть песочницами!

Подумаем еще вот о чем: те драгоценные творческие усилия, которые авторы затратят на убедительное объяснение феномена невидимых стен, они могли бы вместо этого сосредоточить на территории, этими стенами огороженной. Иначе получится, как в Assassin’s Creed, где стенки были обыграны весьма изящно, а вот сама игра страдала от обилия повторов. Создание больших миров требует больших временных затрат, а увеличение мощности консолей и компьютеров не означает рост созидательных способностей разработчиков. Конечно, возможности DirectX 10 и SpeedTree в чем-то облегчают их труд, автоматизируя создание однотипных объектов. Но разве за количество деревьев и камней в кадре мы любим игры? Увы, карты от ATI и NVIDIA пока не научились сочинять уникальные головоломки, ситуации, диалоги и сюжетные повороты. Так что, встретив в игре невидимую стену, задумайтесь: возможно, она ограждает вас от скуки и рутин.





разнообразие видов  
**NOBBY**  
аксессуары для мобильных

# НОВИНКИ!

зимой оставайся яркой...

Товар сертифицирован. Рязань



- Сумочки для iPod
- Женские сумочки

**ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ**  
+7(495)105-11-94, 925-11-94  
[www.direc.ru](http://www.direc.ru), [www.nobby.ru](http://www.nobby.ru), [sale@nobby.ru](mailto:sale@nobby.ru)

**МОБИЛК Ш М**





Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**Алексей Беспалко**  
retrofreak@mail.ru

INDEPENDENT: DINO RUN ОТ PIXELJAM

**PIXELJAM – ЭТО РИЧАРД ГРИЛОТТИ (ХУДОЖНИК), МАЙЛЗ ТИЛМАН (ПРОГРАММИСТ) И МАРК ДЕНАРДО (МУЗЫКАНТ). В ФЕВРАЛЕ ОНИ ПЛАНИРУЮТ ВЫПУСТИТЬ (ВЫЛОЖИВ НА WWW.PIXELJAM.COM) СВОЮ НОВУЮ ИГРУ – DINO RUN.**



**В**ообще-то широкая известность к PixelJam пришла после Gamma Bros. 2006 года, несмотря на название – не платформера, а космической стрелялки. Хотя это и отличная игра, немного похожая на древние Vanguard и Robotron 2084, я по-настоящему заинтересовался PixelJam, только когда увидел скриншоты из готовящейся Dino Run. Если вы однажды тоже переболели динозаврами, то можете представить, как забилось мое сердце, когда я увидел картинки вроде тех, которые представлены на этой странице. Dino Run выглядит как мечта палеонтолога-любителя. Я поспешил записаться в бета-тестеры, только чтобы поскорее поиграть.

И, словно новогодний подарок, письмо с трехмегабайтной бетой пришло 31 декабря. Из сопроводительного текста следовало, что кроме меня в тестировании принимают участие еще более 160 человек, а сама бета – это игра, законченная где-то на 70 процентов.

В Dino Run вы – велоцираптор, который стоит на полянке, никого не трогает (пока) и видит, как с неба падает что-то действи-

тельно большое. Это «что-то действительно больше» поднимает бурю, сметающую все на своем пути. Run, raptor, run! Dig that hole, forget the sun... Но, на самом деле, есть еще надежда добраться до «своих» и избежать вымирания, по крайней мере – вымирания лично себя.

Этот сценарий, согласно которому динозавры и еще многие виды животных и растений, вымерли в результате столкновения Земли с астероидом, сам по себе звучит как старинное предание, но обыгрывают его редко. Прямую аналогию можно провести с диснеевским CGI-фильмом Dinosaur, с которым у Dino Run много общего (и там и там животные стремятся к какому-то оазису, и там и там разработчики жертвуют реалистичностью ради зрелищности). Но в остальном этот сценарий похож на сценарий ядерной войны, а уж о ней-то написано и снято немало.

Мне нравится Dino Run, и я несколько не разочарован. Мне нравится пиксельный дизайн персонажей, напоминающий игры для Mattel Intellivision. Мне нравится, как изображена природа. Мне нравится дисторшн в музыке. Мне нравится, что

я могу пройти игру за полчаса, знать, что все самое главное я в ней видел, а в следующий раз пробежаться уже по альтернативным дорожкам и, собрав те призы, которые не успел, обнаружить новые возможности. Мне нравится, что я могу держать всю игру в голове, понимая ее общую идею. По ощущениям игра похожа на Sonic the Hedgehog, только вместо Роботника – смерч за спиной, а вместо врагов – холмы и камни.

Вся игра сделана на Flash. Эта технология успела подмочить себе репутацию бесчисленным множеством игр крайне низкого качества, но PixelJam считают, что в последнее время ситуация меняется, и на флэше начинают появляться действительно хорошие игры.

[www.pixeljam.com](http://www.pixeljam.com), который сейчас сам выглядит как игра, появился в конце 90-х как сайт абстрактного пиксельарта Ричарда Грилотти – просто нагромождения разноцветных квадратов и надписей, группы еще не было. В 2005 году Ричарда попросили сделать оформление показа мод в Чикаго, и он нарисовал для него предельно маленьких пиксельных моделей. Потом

Майлз Тилман заставил этих персонажей двигаться по экрану, а там недалеко было до первой игры. Последовали Ratmaze (2006), Gamma Bros. (2006), Ratmaze 2 (2007), теперь вот Dino Run, а следующей будет, очевидно, вторая часть Gamma Bros. Разработка игр занимает обычно по несколько месяцев, и, хотя у Грилотти есть работа, чтобы поддерживать деятельность в области компьютерных игр, однажды он чуть было не продал свою коллекцию трансформеров, чтобы оплатить счета. Пока разработки держатся на чистом энтузиазме, но постепенно PixelJam ищут пути, чтобы проекты не требовали от них финансовых вливаний. Ratmaze 2 они выпустили под эгидой Crazy Monkey Games, у Dino Run будут мультиплеер и онлайн-таблица рекордов, которые помогут найти спонсоров. Они говорят, что хотели бы собрать уставной капитал – тогда можно было бы начать зарабатывать, причем не собственноручно на играх – так как они бесплатны, а на сопутствующем мерчендайзе вроде футболок. Что хотели бы запустить свои игры на Xbox Live Arcade и на сотовых телефонах. Эти динозавры хотят жить и делать игры.





# -SLEDGE- HAMMER



На трассах с марта 2008

PC  
DVD  
ROM

TARGET  
GAMES

© 2008 Target. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@yandex.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail: buka@buka.ru. Компания "Бука": 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

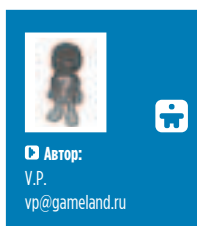
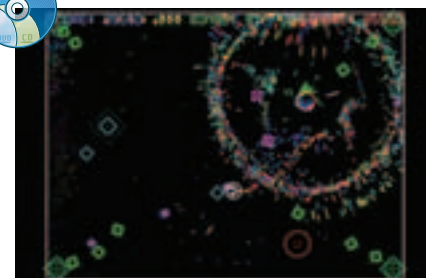
Бука

ЦЕНТРАЛЬНАЯ РЕКЛАМА





# ТОЖЕ ИГРЫ: SHAREWARE 2007



**Н**ередко за громкими именами игроки забывают про менее известные, но не менее интересные проекты. Остановитесь на мгновение и задайте себе вопрос – чего вам больше всего хочется от компьютерной игры? Кто-то жить не может без потрясающих спецэффектов и сногсшибательной графики. Кому-то не обойтись без эксклюзивных песен от известных музыкантов и голосов популярных голливудских актеров. Третьим подавай захватывающий сюжет, который будет держать до последних минут игры в напряжении. Но посмотрим правде в глаза – игра может быть хорошей, увлекательной и в отсутствие какого-то или даже всех этих элементов. Вы сомневаетесь? Мы постараемся доказать вам это на примере условно-бесплатных проектов: в некоторых графическая оболочка соответствует лишь стандартам минувших дней, в других практически отсутствует саундтрек, в третьих нет и намека на сюжет. Важно не это – суть в том, что любая из предложенных игр готова увлечь вас не только на несколько часов, но и на несколько дней, и даже недель.

Напомним, что под условно-бесплатным программным обеспечением (shareware) понимают такую модель распространения, когда пользователю предоставляется версия программы с ограничением по времени использования или без некоторых возможностей. Многие уверены, что рынок shareware пережил свой подъем и уже не может предложить ничего интересного, кроме бесчисленных клонов Zuma и Columns. Это не совсем так: среди условно бесплатных проектов до сих пор появляются очень оригинальные творения, которые заслуживают пристального внимания.

Вы не встретите здесь Zuma, Bejeweled, Big Kahuna Reef и массы их последователей – мы старались отойти от тех проектов, с которыми и так все знакомы (за редким исключением). При этом мы решили не давать оценок и не расставлять игры по ранжиру: изучайте и делайте выводы сами, ведь наша цель в данном случае – не оценить, а рассказать о существовании.

## Geometry Wars: Retro Evolved

Разработчик/издатель: Bizarre Creations/Microsoft Game Studios

Жанр: shooter.static

Онлайн: [www.bizarrecreations.com/games/geometry\\_wars\\_games](http://www.bizarrecreations.com/games/geometry_wars_games)

Перед нами симбиоз стареньких Asteroids, Tempest и Robotron 2084. Главное – смешать все в правильных пропорциях. На выходе получилась затягивающая игра о маленьком кораблике, который с огромной скоростью уничтожает массу замысловатых объектов. Казалось бы, ничего серьезного, но после релиза второй части Project Gotham Racing, где Geometry Wars присутствовала в качестве приятного бонуса, мелкополигонистый шутер стал весьма знаменитым и породил не меньшее количество клонов, чем та же Zuma. Со временем игра появилась на XBLA, а в 2007 году – в версиях для Windows XP и Vista. Кстати, для Windows существует прекрасный аналог Geometry Wars под названием Grid Wars, распространяемый абсолютно бесплатно.







## Brass Hats

Разработчик/издатель: Square Earth Games  
 Жанр: strategy.turn-based.modern  
 Онлайн: [www.brasshats.com](http://www.brasshats.com)

Разработчики пошаговой стратегии Brass Hats явно равнодушны не только к гексагональной исторической Panzer General, но и к менее серьезной Advance Wars. Собственно, несмотря на шестиугольники, «Продвинутых войн» здесь даже больше, чем «Панцирного генерала» — мультипликационный визуальный стиль, а также схожие юниты и строения наводят на мысли о замечательном творении Nintendo. Сложность освоения весьма невысокая, да и размеры карт далеки даже от средних по меркам Panzer General. Малая продолжительность кампании, состоящей из 28 сражений на весьма небольших полях, — один из немногочисленных минусов этой замечательной игры. Зато есть многопользовательский режим — редкая возможность для shareware.



## Urban Legend

Разработчик/издатель: Electronic Entertainments Studio  
 Жанр: strategy.turn-based  
 Онлайн: [euthanize-today.com](http://euthanize-today.com)

Пошаговые игры в духе классических Jagged Alliance и UFO: Enemy Unknown, где можно собственноручно набирать людей в отряд, снабжать их необходимым снаряжением и следить за их профессиональным ростом, всегда пользуются спросом — об этом знаем не только мы, но и разработчики Urban Legend. Пусть возможности в Urban Legend не такие большие, как в упомянутых стратегиях, — игра берет за живое неповторимым визуальным стилем и абсолютно сумасшедшим (в хорошем смысле этого слова) сюжетом, полным черного юмора (только взгляните на адрес сайта!). Только не ждите связи с одноименным фильмом — он тут ни при чем. Лучше загляните в рубрику Live Network Channel, там вы найдете гораздо более подробный рассказ об этой игре и ее разработчиках.

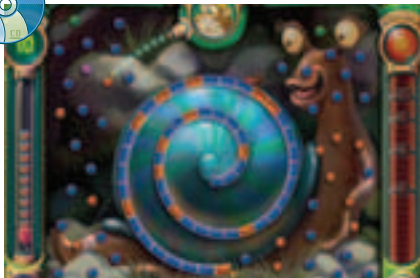


## Geneforge 4: Rebellion

Разработчик/издатель: Spiderweb Software  
 Жанр: role-playing.PC-style  
 Онлайн: [www.spiderwebsoftware.com/geneforge4](http://www.spiderwebsoftware.com/geneforge4)

В компании Spiderweb Software не придают значения графической оболочке — внешне все их продукты напоминают старые добрые ролевые Ultima конца восьмидесятых — начала девяностых, разве что с поправкой на высокие разрешения и возможностью набирать в команду большое количество персонажей. Однако под страшенькой оберткой скрывается потрясающий мир, десятки часов игрового процесса и неожиданные сюжетные ходы, которым было бы не стыдно появиться в иных именитых RPG. К основной истории прилагаются десятки разнообразных сайд-квестов с возможностью выбора между дипломатическими и боевыми решениями, а также несколько концовок. Если даже этого покажется мало, обратите внимание на 3 предыдущих части игры, а также Avernum — схожую RPG от тех же разработчиков.





## Peggle Deluxe

Разработчик/издатель: PopCap Games  
 Жанр: special.puzzle  
 Онлайн: [www.popcap.com/games/peggle](http://www.popcap.com/games/peggle)

Вы рвете на себе волосы каждый раз, когда мячик в очередном из несметных клонов Arkanoid проходит мимо ракетки и улетает в неизвестном направлении? «А и пусть себе улетает!» – решили в PopCap Games и придумали Peggle Deluxe. А если серьезно, то сама идея частично перенята у японской забавы – пачинко. В отличие от пинбольных автоматов, шарики в пачинко исчисляются десятками и сбрасываются сверху, а от игрока требуется попасть в нужную лунку. В Peggle Deluxe такая лунка тоже есть, однако при попадании в нее мячик попросту не «сгорает», а основная цель – выбить необходимые составляющие конструкции на игровом поле. Кстати, владельцы Windows-версии The Orange Box наверняка уже познакомились с Peggle Extreme – 10-уровневой версией Peggle Deluxe, оформленной в стиле проектов от Valve.



## Cave Days

Разработчик/издатель: Insolita Studios  
 Жанр: action.platform  
 Онлайн: [www.cavedays.com](http://www.cavedays.com)

Скучаете по классическим платформерам? Cave Days настолько традиционна, что в ней экран даже не прокручивается влево-вправо. Зато есть несколько интересных особенностей, придуманных разработчиками: например, наши персонажи могут складировать к себе в сумку динозавров, чтобы потом использовать их в качестве оружия. Помимо этого, имеется толика здорового юмора, запоминающиеся герои, а также забавные ролики. Последние хотя и мало связаны с происходящим в игре, являясь скорее небольшими зарисовками из жизни пещерных людей, но оставляют весьма приятное впечатление.



## Нямстеры!

Разработчик/издатель: KranX Productions  
 Жанр: special.puzzle  
 Онлайн: [www.lolo.ru/game/Yumsters](http://www.lolo.ru/game/Yumsters)

«Нямстеры!» – российская разработка, получившая на КРИ 2007 профессиональный приз «За лучший игровой дизайн». Основные правила просты: есть фрукты, и есть червячки, которые должны слопать определенное число этих фруктов. С одной стороны, довольно просто перетаскивать червячков мышью от яблочка к яблочку, слушая забавную музыку. С другой – кольчатые едоки не могут между собой пересекаться, и каждый из них ест вкусности только того же цвета, что и он сам. Оставлять их голодными тоже не годится, а фрукты имеют обыкновение появляться не там, где надо... еще позже на поле выползут вредные жуки – другими словами, простыми будут только первые несколько уровней «Нямстеров».



## Penumbra: Overture

Разработчик/издатель: Frictional Games  
 Жанр: action-adventure.horror  
 Онлайн: [www.penumbra-overture.com](http://www.penumbra-overture.com)

Жутковатая разработка от малоизвестной студии умудрилась пощекотать нервы не одной тысяче любителей приключений – дикая смесь action и stealth оказалась одной из самых неоднозначных shareware-игр 2007 года. Весь игровой процесс основан на необычных головоломках – чтобы добраться в очередной «пункт Б», нужно использовать подручные предметы, которые реагируют на наши действия в соответствии с законами физики. К примеру, если вы откроете ящик стола, то находящийся в нем карандаш не будет лежать кирпичом, а выкатится прямо к нам в руки. Это лишь маленький пример: за остальными – добро пожаловать в игру. Второй (и последний) эпизод Penumbra выходит в начале 2008 года. А пока что на прилавках можно найти локализованную версию от компании «Новый Диск».



## Peacemaker

Разработчик/издатель: ImpactGames  
 Жанр: strategy  
 Онлайн: [www.peacemakergame.com](http://www.peacemakergame.com)

Вы знаете, каким виртуальным развлечениям уделяют время настоящие полководцы? Израильский генерал Дани Ятом, например, регулярно играет в необычную политическую стратегию Peacemaker, действие в которой разворачивается во время конфликта Израиля и Палестины. И наша цель – не развернуть войну, а наоборот – свести столкновения к минимуму. Этому же хочет и вторая сторона, вот только найти компромисс будет непросто. За основу взяты реальные события, игра иллюстрирована фото- и видеофактами. Несколько уровней сложности, а также постоянная помощь советников позволят разобраться во всех тонкостях как бывалым стратегам, так и начинающим игрокам. Кстати, не путайте Peacemaker с одноименной игрой 1999-го года.



## Kudos: Rock Legend

Разработчик/издатель: Positech Games  
 Жанр: strategy.management  
 Онлайн: [www.positech.co.uk/rocklegend](http://www.positech.co.uk/rocklegend)

Замечательный, хотя и весьма неоднозначный «симулятор человека» под названием Kudos появился в середине 2006 года, а годом позже Positech Games порадовала нас симулятором целой музыкальной группы с экономическими элементами. Здесь можно собрать свою команду, сочинять песни (причем каждый участник будет вносить посильный вклад), устраивать концерты и продавать атрибутику – все в ваших руках. До этого момента уже встречались подобные игры, но именно Rock Legend предлагает не только качественный, но и понятный любому игровой процесс. Знать даже основы бизнеса или нотной грамоты совершенно необязательно – именно этим Rock Legend и цепляет простого обывателя. **СД**



ТОЖЕ ИГРЫ: SHAREWARE 2007



# ИГРЫ



## Журнал для настоящих **Геймеров**

ОДИН ИЗ КРУПНЕЙШИХ В РОССИИ ЖУРНАЛОВ, ГДЕ ПУБЛИКУЕТСЯ ОПЕРАТИВНАЯ,  
ПОДРОБНАЯ И ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ.

2 ПОСТЕРА, 2 НАКЛЕЙКИ, 2 УНИКАЛЬНЫХ DVD, 240 СТРАНИЦ





# ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2007 ГОДА:



Подводя итоги года, мы неизменно пересматриваем список номинаций: если, к примеру, в позапрошлом году разработчики выдавали на-гора отличные игры в жанре beat 'em up, то в году нынешнем достойных представительниц традиций «отмутузть их всех» не появилось, за исключением приподнявшейся God Hand, которую пришлось определить в более всеобъемлющую категорию — action. Зато отличных FPS вышло — пруд пруди: тут вам и продолжения известных сериалов — вспомнить хоть Halo 3 и Call of Duty 4 — и одиночки вроде BioShock, не уступающие прославленным конкурентам. Но хотя количество «дисциплин» меняется, правила отбора остаются прежними: кандидаты отбираются среди тех проектов, которые были официально изданы в Европе, и исключения для разработок, чьи обзоры уже появились на страницах журнала с пометкой import review, мы не делаем. Они соревнуются лишь в категории «лучшая импортная игра».

После долгих размышлений сборник The Orange Box, составленный из игр разного качества и новизны, было решено судить по отдельности: Portal и Team Fortress 2 вполне хороши сами по себе, а не только в комплекте с Half-Life 2.

Напомним, что выбор победителя — коллективное решение редакции «СИ», а не отдельных ее сотрудников. За абсолютной объективностью мы не гонимся, однако постарались учесть интересы поклонников всех жанров и сериалов.



БЫСТРЕЕ  
ВЫШЕ,  
СИЛЬНЕЕ!



Автор:  
Редакция «СИ»





# Номинации по жанрам

## shooter.first-person

**Номинанты:** Call of Duty 4: Modern Warfare, Crysis, Halo 3, Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 (Xbox 360), The Darkness

**Победитель:** BioShock

Конкуренция среди шутеров от первого лица в 2007 году была как никогда высока, причем поклонников радовали как продолжения уже успевших завоевать популярность сериалов, так и оригинальные проекты, стартовавшие с места в карьер. Борьба за звание лучшего вышла ожесточенной и бескомпромиссной – каждый из полудюжины номинантов имел самые веские основания претендовать на лидерство. Бодрая, шумная, но в то же время верная традициям Call of Duty 4 почти дотянулась до золотой медали – финишировать первой ей помешали не очень-то модные нынче линейные уровни. На те же грабли наступила The Darkness: карму ей также изрядно подпортили малая продолжительность и технические шероховатости. Грандиозная Crysis кому угодно понравится сногшибательной картинкой, но едва ли удивит оригинальными находками в геймплее. Ну а разработчики Halo 3 и нововведениями предпочли не увлекаться, и с графическими технологиями обращались чересчур осторожно – к слову, как и авторы GRAW2. Ясное дело, аутсайдерам, вроде странноватой Clive Barker's Jericho и откровенно провальной Blacksite: Area 51, о победе и вовсе приходилось лишь мечтать. В итоге, на высшую ступень пьедестала почета, грубо растолкав соперников, выбралась BioShock – красочное, параноидально-жутковатое и невероятно увлекательное, творение Irrational Games по праву признается триумфатором.

Big Daddy и «сестричка» выхоят на финишную прямую.



## shooter.third-person

**Номинанты:** Bullet Witch, Earth Defense Force 2017, Lost Planet: Extreme Condition, Stranglehold, Uncharted: Drake's Fortune

**Победитель:** Uncharted: Drake's Fortune

С шутерами от третьего лица, наоборот, разобраться оказалось куда проще, хотя без интриги не обошлось. Январь 2007 года «выстрелил» хардкорной Lost Planet: Extreme Condition для Xbox 360 – игрой в чем-то исключительно консервативной, в чем-то, условно, новаторской, с несколько сомнительным сюжетом и уровнем сложности, сбивавшим с толку даже кое-кого из опытных пользователей. Вышедшие несколько позднее Bullet Witch и Earth Defense Force 2017 – проекты в своем роде неплохие – на соперничество с детищем Capcom едва ли могли претендовать: сказывалась разница в бюджетах и амбициях разработчиков. Зато и того, и другого в избытке хватало авторам Stranglehold. Недаром совместное начинание издательства Midway, режиссера Джона Ву и актера Чоу Юн-Фата долгое время числилось среди самых ожидаемых новинок прошедшего Рождественского сезона. К сожалению, ряд досадных промахов лишил Stranglehold шансов на победу. И быть бы Lost Planet чемпионом, не появившись на прилавках Uncharted: Drake's Fortune – гремучая смесь из идей Gears of War и Tomb Raider, которой и досталось призовое «золото».

«Держись, Елена, они не обойдут нас на повороте!»

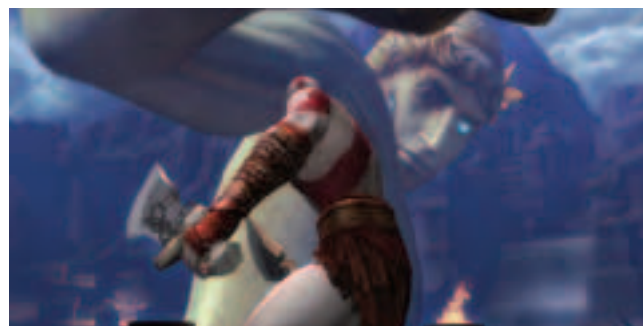


## action

**Номинанты:** Conan, God Hand, God of War II, Heavenly Sword

**Победитель:** God of War II

2007 год для экшнов прошел под знаком God of War, увидевшей свет двумя годами ранее. Неистовый спартаец Кратос, казалось бы, на образец для подражания тянет с трудом: и до него славные военачальники из Dynasty Warriors единолично рубили в капусту тьму-тьмущие врагов, а герои Mortal Kombat раздирали противников на части мощными fatality. Но God of War не оставляет впечатления, что ее наспех слепили из понравившихся «фишек» других игр; нет в ней, несмотря на трещины позвоночника, и «чернушного» смакования насилия. Той же ладности мы ждем и от новых саг о войнах-одиночках. Heavenly Sword для PS3 и Conan для Xbox 360 отличились подходом к вооружению героя: в первой героиня получила универсальный меч, видоизменяющийся сообразно одной из трех стоек. Во второй же у мечей, топоров и копий в придачу к богатому арсеналу приемов оказалось по три варианта fatality. Еще основательней к схваткам подошла приподнившаяся God Hand для PS2, где на радость хардкорщикам предлагается составлять собственные комбы из более чем сотни ударов. И все же пальму первенства мы отдаем God of War II, которая, что скрывать, не переосмыслила жанр, но и не ударила в грязь лицом, упаковав интересную и доступную не только профессионалам джойпада боевую систему в завораживающе красивую обертку. Работа над ошибками проделана: хитроумных противников-боссов лишь прибавилось, а всевозможные испытания для Кратоса почти не требуют невиданного глазомера и скорости реакции.





## adventure

**Номинанты:** Culpa Innata, Darkness Within, Hotel Dusk, Phoenix Wright 2, Trauma Center: Second Opinion

**Победитель:** Darkness Within

Как и предсказывал два года назад Илья Ченцов, приключенческий жанр, начавший было угасать на PC, получил второе дыхание на Nintendo DS (а теперь еще и на Wii). Сенсорный экран действительно удобно использовать для заметок, а микрофон – для разнообразных звуковых загадок. Создатели Hotel Dusk в очередной раз обыграли даже то, что консоль можно сложить пополам, совместив один экран с другим. Однако в целом у них получилась больше интерактивная книга, чем игра, пусть и с увлекательным «как бы мистическим» сюжетом. Phoenix Wright: Justice For All и Trauma Center: Second Opinion неплохи сами по себе, но блекнут на фоне блистательных предыдущих выпусков. Впрочем, на PC положение тоже изменилась к лучшему. Хотя зубры, вроде Lucas Arts и Sierra, жанр забросили, на пустыре проросли плоды трудов множества независимых студий и гениев-одиночек. Darkness Within от турецкой студии Zoetrope Interactive засосала нас в свою хитро закрученную лавкрафтианскую историю. Ввергая героя в пучину безумия, игра требовала от геймера сохранять ясность ума: выискивать ключевые фразы в текстах и комбинировать факты. Составление конспектов еще никогда не было таким увлекательным!

## action.platform

**Номинанты:** Ratchet & Clank: Size Matters, Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, Super Mario Galaxy, Super Paper Mario

**Победитель:** Super Mario Galaxy

Быть может, подобное заявление покажется кому-то чересчур громким, но в жанре платформеров победителя, с немалой долей уверенности, можно было объявлять заранее – Super Mario Galaxy едва ли оставила бы пространство для маневра другим претендентам, в том числе дальней родственнице, замечательной, но куда более скромной Super Paper Mario. Вероятно, у бойких Рэтчета и Клэнка нашлось бы, что на это возразить, – благо, в 2007 году дуэт отметился сразу двумя удачными премьерными – но и High Impact Games (авторы Size Matters), и трудившийся над Tools of Destruction коллектив Insomniac побоялись экспериментировать с хорошо знакомым материалом, предпочтя обойтись багажом проверенных на практике идей. Так же поступили и создатели Sonic Rush Adventure: один из лучших, если не лучший в этом году платформер для Nintendo DS не баловал нас нововведениями, зато помог забыть позорнейшую Sonic the Hedgehog конца 2006. К несомненным успехам синего ежа отнесем и Sonic and Secret Rings для Nintendo Wii, не столь уж однозначную, но, безусловно, достойную игру.

Марио и целой галактики мало!



## action-adventure

**Номинанты:** Castlevania: Portrait of Ruin, Metroid Prime 3: Corruption, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Tomb Raider: Anniversary

**Победитель:** Metroid Prime 3: Corruption

«Чистых» представителей жанра в ушедшем году не набралось: из номинантов все – полукровки. Две полу-RPG, один полу-шутер и один римейк полу-платформера десятилетней давности. Но – все хороши, как на подбор. Castlevania: Portrait of Ruin порадовала поклонников разнообразием уровней и прохождением за двух персонажей одновременно, сохранив все особенности, за которые столь многие полюбили сериал. The Legend of Zelda: Phantom Hourglass продемонстрировала, как в полноценной приключенческой игре можно все управление перенести на тачскрин. Вместе с тем как «Зельда» она всего лишь хороша, но не столь замечательна, как Link to the Past, Ocarina of Time или Twilight Princess. Tomb Raider: Anniversary оказалась отличным римейком классического хита, подарив ранним приключениям Лары Крофт графику и физику великолепной Tomb Raider: Legend. Но Metroid Prime 3: Corruption скрестила идеальное для шутеров управление с классической «метроидовской» игровой механикой, совместив всю кинематографичность блокбастерного FPS и увлекательность исследования новых миров, характерную для сериала Metroid Prime. И она-то и заслуживает награды.



«Чистых» представителей жанра action-adventure в ушедшем году не набралось: из номинантов все – полукровки.



## action-adventure.freeplay/shooter.first-person.freeplay

**Номинанты:** Assassin's Creed, Crackdown, Naruto: Rise of a Ninja, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

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

Термин «freeplay» мы начали использовать полтора года назад, чтобы обозначать игры, находящиеся где-то между Shenmue и Grand Theft Auto. Долго время «свободными» делали только вещи в жанре action-adventure, однако теперь все по-другому. Платформер The Simpsons, гонки Burnout Paradise и шутер от первого лица S.T.A.L.K.E.R. – первые признаки надвигающегося шторма. «Свобода действий», которая раньше была отличительным признаком RPG (да и то – с оговорками), нынче в моде. В следующем году в продажу поступит Grand Theft Auto 4, и новой волны подражаний не избежать.

Самая главная новость в этой номинации – победа отечественной игры (к «отечественным» в российской игровой индустрии принято относить все проекты, созданные на просторах СНГ). Впервые наши не только участвовали в одной номинации с западными блокбастерами, но и одержали вполне заслуженную победу, хотя без доли везения не обошлось (перенос даты релиза GTA4, недоработки Assassin's Creed). Разработчиков упрекали в том, что они не выполнили все обещания – что ж, чудес не бывает. Но им действительно удалось создать огромный мир, меняющийся как под влиянием геймера, так и по своим внутренним причинам. И в нем интересно не только жить, но и играть.



«Свобода действий» – отныне не удел лишь одного жанра.

## racing.simulation

**Номинанты:** Colin McRae: DiRT, Forza Motorsport 2, Need for Speed ProStreet, Race 07 – The WTCC Game

**Побегитель:** Forza Motorsport 2

Для жанра автосимуляторов прошлый год оказался ярким: помимо логического продолжения многих сериалов, нас ожидали и приятные сюрпризы. Например, новая игра под лейблом Need for Speed отошла от канонов аркадных гонок, которых придерживались предыдущие выпуски, и, как и обещали разработчики, попыталась достоверно отобразить особенности заездов на высоких скоростях. Может быть, не так основательно, как Race 07 от маститых автомобилистов из SimBin, но вполне на должном уровне, чтобы все поклонники прошлых NFS объявили ProStreet полным провалом, так как управлять машинами стало в разы сложнее. Нельзя не упомянуть и безумно красивую Colin McRae: DiRT, которая, конечно, была не столь реалистична, как Richard Burns Rally, но точно заслужила звание самого красивого и зрелищного симулятора внедорожных гонок в прошлом году. А безоговорочным победителем в номинации стала Forza Motorsport 2 от Turn 10, настолько глубокая, реалистичная и интересная, что ей удалось покорить не только заядлых симуляторщиков, но и многих совершенно не знакомых с автогонками игроков. Постоянная поддержка со стороны разработчиков в виде череды официальных чемпионатов, а также обновлений с новыми трассами и машинами, сделала вторую Forza взаправдашним раем для автомобилистов.

## racing.arcade

**Номинанты:** Excite Truck, Flatout: Ultimate Carnage, Motorstorm, Project Gotham Racing 4, Sega Rally Revo

**Побегитель:** Project Gotham Racing 4

В жанре аркадных гонок, как, всегда наблюдалась ожесточенная борьба за кошельки покупателей. Всех обладателей PS3 радовала яркостью и безглючным мультиплеером Motorstorm: не отличаясь передовой графикой и огромным набором трасс, она все равно оставалась очень увлекательной и затягивающей. Владельцев Wii гонки также не обошли стороной, им досталась совершенно безбашенная Excite Truck с управлением, заточенным под Wii-mote. Но больше всего повезло владельцам Xbox 360. Помимо новой Sega Rally (которая, к слову, вышла и на PS3) им достались две самые великолепные аркадные гонки этого года – Flatout: Ultimate Carnage и Project Gotham Racing 4. Многие, конечно, могут поспорить, что Sega Rally, с ее новаторской системой деформации трека, не хуже этой парочки, но все же излишняя сложность и желание разработчиков воссоздать дух тех самых игровых автоматов не пошли проекту на пользу. А вот новый Flatout и PGR порадовали разнообразием, безумной красотой и отличным мультиплеером. И лишь потому, что Ultimate Carnage по сути – всего лишь переиздание второй части на новом графическом движке, ей не удалось победить в номинации.





## role-playing.PC-style

**Номинанты:** «Ведьмак», Mass Effect

**Побегитель:** Mass Effect

В 2006 году впервые за долгое время поклонников жанра осчастливили сразу тремя хитами: четвертой частью The Elder Scrolls, третьей Gothic и Neverwinter Nights 2, не считая пучка игрушек рангом помельче. Но в прошлом году все вернулось на круги своя: классические «писишные» RPG – вымирающий вид, и издатели сторонятся их как чумы. Слишком дорогие, слишком долгие, слишком сложные, и поэтому не окупающиеся. Только настоящие энтузиасты в наши дни способны не подсчитывать барыши и риски, а год за годом ковать игру мечты. Поддержка крупнейшего польского издателя и непротивление катящейся в финансовую пропасть и посему готовой на все Atari, конечно, внесли свою лепту в то, что «Ведьмак» наконец-то вышел. Творение CD Projekt можно ругать и за несовременную графику, и за общую нескладность, но обилие действительно новых идей искупает многое.

Bioware находится на противоположном полюсе: студия заработала право делать что угодно и сама диктует условия издателю. Пускай вас не отвлекают прогулки на БТР по медвежьим углам галактики и лесбийский секс с инопланетянками: несмотря на антураж, в сердце Mass Effect ровно та же игра, что вышла десять лет назад и заставила всех говорить о возрождении серьезных RPG. Критиковать канадцев за то, что они раз за разом повторяют Baldur's Gate – все равно что сетовать, что Civilization не меняется вот уже 17 лет. Все равно ведь купим и пройдем новую часть, вспоминая попутно, «как оно было». Великие игры не стареют. А как зовут вашего Шепарда?



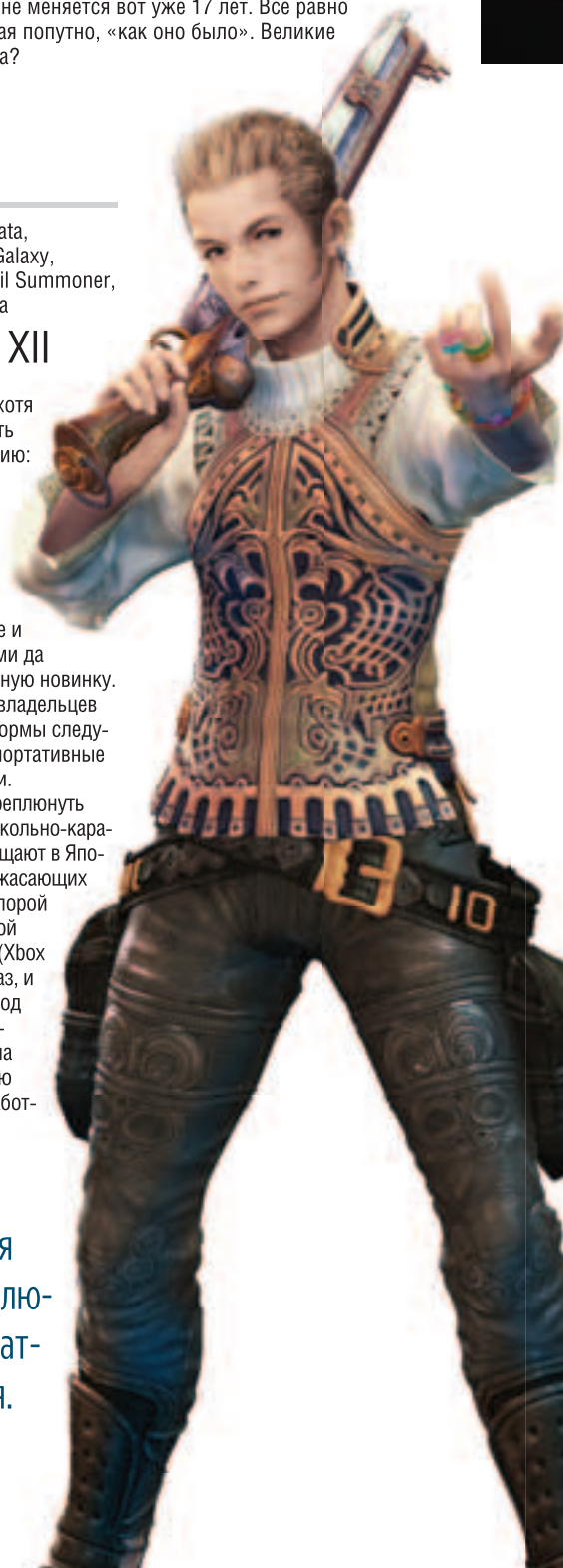
## role-playing.console-style

**Номинанты:** Blue Dragon, Eternal Sonata, Final Fantasy XII, Rogue Galaxy, Shin Megami Tensei: Devil Summoner, Valkyrie Profile 2: Silmeria

**Побегитель:** Final Fantasy XII

PS2 успела заслужить прозвище «старушка», хотя поклонники RPG, особенно в Европе, и слышать не хотят о том, чтобы препроводить ее на пенсию: до нас наконец добралась и Shadow Hearts: From the New World, и представительница сериала Megami Tensei, которую за глаза чаще всего называют по титулу главного героя – KuzunoRa Raidou, и второй выпуск Valkyrie Profile, и блистательная Final Fantasy XII – все те игры, что будоражили воображение и заставляли завидовать японцам с американцами да искать возможности импортировать вождельную новинку. Но разработчики уже не так рвутся одаривать владельцев PS2 эксклюзивами – их умами владеют платформы следующего поколения. Не в лучшем положении и портативные приставки – на них царствуют порты и римейки. Тем не менее, пока next-gen RPG не удалось переплюнуть дряхлеющих родственников по содержанию: кукольно-кармальная «Вечная Соната» (которую, кстати, обещают в Японии перенести с Xbox 360 на PS3) страдает от ужасающих по занудству диалогов, незамысловат сюжет и порой до смешного просты сражения (это при отличной боевой системе-то!) в самобытной Blue Dragon (Xbox 360). Зато двенадцатая «Фантазия» и радует глаз, и покоряет дворцовыми интригами, и утоляет голод по нестандартным решениям. «Программирование» персонажей с помощью гамбитов, битвы на манер MMORPG без переключения на отдельную арену – все эти находки открывают перед разработчиками консольных RPG новые горизонты.

Разработчики уже не так рвутся одаривать владельцев PS2 эксклюзивами – их умами владеют платформы следующего поколения.



## role-playing.action-RPG

**Номинанты:** Avencast: Rise of the Mage, Folklore, Hellgate: London, Monster Hunter Freedom 2

**Побегитель:** Folklore

Жанр action-RPG не мог похвастаться обилием представителей ни в позапрошлом году, ни в прошлом: японские разработчики по-прежнему отдают предпочтение традиционным консольным RPG, западные же увлекаются дополнениями: так умельцы из Iron Lore, выпустив отличную Titan Quest, в 2007 году порадовали нас лишь довеском – Titan Quest: Immortal Throne. Долгожданная Hellgate: London от Flagship Studios взяла за основу каноны Diablo, но повторить успех легендарной игры не смогла – подвело обилие багов и однообразные простенькие уровни. Не удалось пробиться к вершине и Avencast: Rise of the Mage, несмотря на любопытную систему комбо-заклинаний. Monster Hunter Freedom 2 покорила лишь сердца японцев: охоту на мамонтов сплоченным виртуальным племенем высоко оценили посетители Tokyo Game Show. А вот Folklore удивила всех: начавшись, как скучный и заурядный Diablo-клон, она затем превратилась в мрачноватую сказку с оригинальными и интересными боями. Недостатки и у нее нашлись, зато не отыскалось более сильных конкурентов, чтобы отбить звание лучшей в жанре.

Folklore покоряет особой мрачноватой эстетикой.





## strategy.global

Номинант и победитель:

## Europe Universalis III

В жанре глобальных стратегий уже давным-давно царствует издательство Paradox Interactive со своими играми и сериалами Europa Universalis, Hearts of Iron, Crusader Kings и Victoria. В ушедшем году оно выпустило лишь один проект – Europa Universalis III (в России – «Европа III»), который и победил в номинации. Казалось бы, зачем в таком случае вообще выделять столь редкий жанр, почему нельзя «Европу» записать либо к пошаговым стратегиям, либо к RTS? Во-первых, глобальные стратегии, строго говоря, не относятся ни к первым, ни ко вторым. Время в них течет постоянно, но его скорость можно регулировать, а многие действия и вовсе выполняются на паузе. Во-вторых, проекты этого жанра с их возможностями по моделированию человеческого общества и истории Земли в планетарном масштабе куда ближе к симуляторам, чем собственно к стратегиям. В-третьих, конкретно в России глобальные стратегии (как и многие другие «умные игры») всегда пользовались большей популярностью, чем в среднем по миру. Не в последнюю очередь благодаря отличным и оперативным локализациям компании Snowball. Конкретно «Европа III» посвящена одному из самых любопытных этапов истории – эпохе Великих географических открытий и массовой колонизации Америки, Африки и Азии европейскими государствами. Мечтаете превратить Московское княжество в Российскую империю и прочно укрепиться не только на Аляске и в Калифорнии, но и на всем западном побережье нынешних США? Вам сюда.



Persona 3 не вышла в Европе в 2007 году, а жаль!



Нетривиальный пересказ событий Столетней войны дополнен отличной боевой системой; пара недель жизни безвозвратно потеряны.

## sports.traditional

**Номинанты:** FIFA 08, PES 2008, Virtua Tennis 3

**Победитель:** PES 2008

Самый застойный жанр в 2007 году пережил нешуточную встряску: главенствующий EA-триумвират (FIFA, NHL, NBA) уверенно взял курс на next-gen, отчего преобразился не только внешне, но и «внутренне». Гламурная гордячка FIFA наконец-то начала отходить от тотальной аркадности, а консольная NHL (сильно отличающаяся от компьютерной товарки) оказалась так хороша, как вообще нельзя было представить себе в течение последних нескольких лет, когда с серией творилось что-то кошмарное. «Такой хоккей-футбол нам не нужен!» – обиженно вопил российский Интернет два года назад. Но теперь поклонники спортивных успокоились: FIFA, NHL и NBA 08 – это как раз то, что им нужно.

Кроме того, жанру дали «нагоняй» два онлайн-проекта – уже вышедший FreeStyle Street Basketball и пребывающий в «бете» Football Superstars. Но как бы жанр ни расширился за счет сближения с ММО, как бы ни тянулся к новым графическим стандартам, наиболее сильное влияние на его развитие в этом году оказала PES 2008. Убийца времени, сочетающая в себе и отличную графику, и реалистичный геймплей, и неплохой мультиплеер, а главное, полностью открытая для моддеров, однозначно была признана лучшей из лучших.



## role-playing.tactical

**Номинанты:** Jeanne D'Arc, Luminous Arc

**Победитель:** Jeanne D'Arc

Для любителей тактики 2007 стал годом PSP. Консоль, идеально подходящая для неторопливых пошаговых баталлий во время долгого перелета или поездки в метро, с момента запуска прозябала с парой-тройкой достойных игр (например, The Lord of the Rings: Tactics). Но теперь все поменялось: вышли два римейка нестареющей классики – Final Fantasy Tactics: War of the Lions и Disgaea: Afternoon of Darkness, а также сугубо фанатская Dungeons & Dragons: Tactics (не верьте негативным обзорам – если вы знаете, чем сбросок отличается от скилчека, лучше покупки не найти). А главное, – фанфары, аплодисменты – переделанная на фэнтезийный лад история Орлеанской девы. Взять знакомую каждому школьнику средневековую легенду, объявить английского короля одержимым демоном и разбавить рассказ анимешными заставками: такое могло прийти в голову только японцам. И вот что удивительно – армии орков, рыцари-трансформеры и вечно возвращающиеся злодеи не вызывают отторжения. Хочется узнать, чем все закончится, сожгут ли Жанну и как бы выбить из циклопов восстановление здоровья второго уровня. Нетривиальный пересказ событий Столетней войны дополнен отличной боевой системой; пара недель жизни безвозвратно потеряны.





## strategy.turn-based

**Номинанты:** «Кодекс войны»,  
«Обитаемый остров: Послесловие»

**Победитель:** «Кодекс войны»

Еще один жанр на грани исчезновения: кажется, еще чуть-чуть, и реальное время победит окончательно. Несправедливо было бы забыть о Sid Meier's Civilization 4: Beyond the Sword, Galactic Civilization 2: Dark Avatar и «Heroes of Might & Magic 5: Повелители Орды», но все это пускай и замечательные, но дополнения. И очень показательно, что все полноценные номинанты родом с постсоветского пространства – похоже, единственного (пускай и не маленького) уголка мира, где все еще любят гексы. При этом и «Кодекс войны», и «Обитаемый остров: Послесловие» – отличные стратегии, получившие высокие оценки и на Западе, чем может похвастаться редкая отечественная студия. Главная беда «Острова», пожалуй, что благодатная тема используется, по большому счету, только для названий юнитов. При всем при том «Послесловие» – единственная вменяемая игра из трех, созданных по роману Стругацких.

Краснодарский варгейм тоже не может похвастаться хитросплетениями сюжета, но за утыканные шипами моделики боевых орков и рыцарей, ростом превосходящих своих скакунов, простишь и не такое. Пошаговая стратегия может быть красивой – это, наверное, главное впечатление, остающееся от «Кодекса». А под конец года появилось еще и дополнение, в котором и без того суровый AI вообще перестал давать геймерам поблажки. For the Horde!



## strategy.real-time

**Номинанты:** Command & Conquer 3, Supreme Commander, World in Conflict

**Победитель:** World in Conflict

Несмотря на отсутствие новых игр от Blizzard, жанр RTS в 2007 году пережил расцвет. Наконец-то добралась до геймеров Supreme Commander, духовная наследница Total Annihilation, культовой стратегии 90-х годов. Принципиальное отличие TA от C&C и Warcraft – размах происходящего. Во многих ситуациях приходится наблюдать за сражением с орбиты и управлять квадратиками и треугольничками, которые воюют с ромбиками и кружочками. Это настоящая стратегия – с линией фронта, артподготовкой, прорывом обороны противника, воздушными налетами, десантом на побережье и прочими прелестями, недоступными любителям тактических игр (что с базой и производством юнитов, что без). Лучшим представителем последних стала третья часть Command & Conquer, со всеми присущими сериалу особенностями, вроде видеороликов с живыми актерами, зрелищных сражений и не слишком-то хорошо сбалансированного геймплея. Победу в номинации, впрочем, одержал новичок на рынке RTS – стратегия World in Conflict. Она предложила не только свежий сюжет о конфликте США и СССР, но и любопытные нововведения в игровом процессе. Например, геймеру предлагается взять на себя одну из нескольких ролей (пехота, авиация, бронетехника и поддержка) и сосредоточиться на своем секторе; в мультиплеере так можно играть вчетвером за одну сторону. Минималистичный интерфейс и отсутствие базы позволяют сконцентрировать все внимание на микроменеджменте юнитов. Так что если вам нравятся вертолеты, а танки и авиазаводы вы терпеть не можете, World in Conflict – ваш выбор.

## special.puzzle

**Номинанты:** Crush, Mind Quiz: Your Brain Coach, Portal, Puzzle Quest

**Победитель:** Portal

Хороших головоломок в этом году вышло достаточно. Mind Quiz, лучший из «мозготренингов», хоть и не изобрел велосипед (это за него сделали другие номинанты), но смог объединить большое количество упражнений для извилин, приправив такой сборник красочной оболочкой и обилием режимов. Puzzle Quest скрестила классическую match-three головоломку а-ля Bejeweled с RPG, дав «ролевикам» затягивающую с головой боевую систему, а любителям пазлов – огромное разнообразие в стилях игры. Наконец, Crush основывалась на «сплющивании» трехмерных уровней до двухмерности – концепции, принесшей успех и Super Paper Mario.

Но все вышеперечисленное меркнет перед тем, что для всех игроков сделала Portal. Взяв за основу знакомый всем и каждому FPS-геймплей, она внедрила в него порталы, которые вмиг перевернули все представление о том, как можно играть в подобные игры. Геймерская жизнь четко делится на «до Portal» и «после»; порталами не просто пользуешься – ими начинаешь думать. И все сильнее ощущать их необходимость в мире реальном. Что же до сценария Portal, тут всякие слова излишни – он выше любых похвал.





# Номинации по платформам

## Хbox 360

**Номинанты:** BioShock, Call of Duty 4, Forza Motorsport 2, Halo 3, Mass Effect

**Победитель:** Mass Effect

В ушедшем году Microsoft рассталась с \$1 млрд., чтобы пострадавшие от «красного круга смерти» Xbox 360 подлежали бесплатному ремонту и обмену в течение трех лет со дня покупки. В России же состоялся долгожданный официальный запуск консоли: с ноября, спустя 2 года после общемирового запуска, Xbox 360 начала официально продаваться в комплектациях Premium (причем свежей конфигурации, с HDMI-портом) и Elite. Согласно официальным сообщениям, с начала продаж по всем регионам разошлось 17.7 млн экземпляров приставки. А линейка отличных игр (как эксклюзивов, так и мультиплатформенных проектов) – сильный аргумент для еще не определившихся с выбором геймеров.

Всплеск популярности FPS сказался на подборке претендентов: отличные шутеры соревновались между собой за наше внимание, покоряя и детально продуманной предысторией (BioShock), и отличным мультиплеером в сочетании с достойным продолжением идей сериала (Call of Duty 4, Halo 3). Вторая Forza же на корпус обошла прочие гоночные игры. «Звездные» конкуренты буквально дышали Mass Effect в затылок, но хоть в детище Bioware и угадываются явственно черты KotOR, а для прохождения основной сюжетной линии не потребуется и 30 часов, мы не можем не признать – игра не только проходит на одном дыхании, но к ней хочется возвращаться вновь и вновь.



## PlayStation 3

**Номинанты:** Call of Duty 4: Modern Warfare, Heavenly Sword, Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, Virtua Fighter 5, Uncharted: Drake's Fortune

**Победитель:** Uncharted: Drake's Fortune

В прошедшем году нас чаще, чем когда-либо, упрекали в неприязни к PS3, хотя редакция «СИ» коллективно радовалась и российскому запуску консоли в конце апреля, и появлению в магазинах долгожданных эксклюзивов, вроде Heavenly Sword и Ratchet & Clank Future с Uncharted, не забывая освещать все значительные для платформы события в журнале. Что поделать, ярые фэны не признают полумер: отдай любимой игре «десятку» и точка.

Ушедший год отмечен в истории PS3 и неудачами, вроде миграции бывшего эксклюзива Devil May Cry 4 на Xbox 360 и PC, и победами: после прибытия «экономичной» PS3 с жестким диском на 40 Гбайт (пусть и без обратной совместимости с PS2) продажи консоли пошли заметно бойчее.

Шутер от третьего лица Uncharted: Drake's Fortune в демоверсии и на скриншотах ловко маскировался под action/adventure: мы чуть было не поверили, что перед нами приключенческий брат-близнец. Полное издание расставило все по своим местам: разработчики из Naughty Dog не побаловали нас головоломками и платформенными элементами, зато возможностей пострелять, расчетливо используя укрытия и разнообразные виды вооружения, выдалось немало. Эксклюзивность стала последним доводом в пользу Uncharted при столкновении с Call of Duty 4, чья PS3-версия при всей увлекательности мультиплеера – зеркальное отражение товаров для Xbox 360 и PC.



## PC

**Номинанты:** BioShock, Call of Duty 4: Modern Warfare, Crysis, Europe Universalis III, S.T.A.L.K.E.R., World in Conflict

**Победитель:** BioShock

Раньше мы всегда называли эту номинацию «PC», подразумевая, что владельцы Unix, Linux, OS/2 и MacOS остаются в стороне от праздника жизни. Но, вероятно, это был последний год – если уж сама Microsoft завела лейбл «Games for Windows», пора и нам перестать скрытничать. Ирония в том, что в рамках этой кампании выходят мультиплатформенные релизы, а зачастую просто порты с Xbox 360, и не всегда идеального качества. Впрочем, шутерами, вроде BioShock и Kane & Lynch, хотя бы удобнее управлять с помощью клавиатуры и мыши. Зато Xbox 360 выдает лучшую графику при приемлемой частоте кадров, а «писишникам» приходится жертвовать красотами ради скорости. Чудесный «непортируемый» Crysis мы, вероятно, догоним только в следующем году, а S.T.A.L.K.E.R. поставил себе планку, до которой сам не смог допрыгнуть. World in Conflict предложила очень интересную схему многопользовательской игры, которая, однако, не так изящно работала в сингле. Хорошего (вернее, длинного) однопользовательского режима не хватило и Call of Duty 4. Награда же достается BioShock – игре, которая потрясла мировую критику и геймеров и заняла почетное место в истории индустрии.



## PlayStation 2

**Номинанты:** Final Fantasy XII, God of War II, Guitar Hero III, Okami, Rogue Galaxy, Valkyrie Profile 2: Silmeria

**Победитель:** God of War II

PlayStation 2 уйдет в Европе на покой не раньше 2009 года: еще не все прошлогодние новинки американского рынка перебрались в Старый Свет, и больше всего нам жаль великолепной Persona 3. В скором прощание с PS2 не верят и представители Sony: в Японии с конца ноября продается еще более «диетическая» консоль, чем та, что представлена в наших магазинах, — ее вес составляет 720 г (в противовес 820 г обычной PS2 Slim).

Построенная на японской мифологии Okami от Ацуси Инабы, (который не раз признавался в интервью, что не считает свои игры искусством), вопреки заверениям создателя воспринимается ожившей подборкой иллюстраций — порой потешных лубков, порой изысканных миниатюр. Но в отличие от бедных на геймплей интерактивных новелл в Okami без дела сидеть не придется и интересных задумок немало, удручает лишь однообразие второй половины игры.

Так же не можем мы пройти мимо и Rogue Galaxy, добротной RPG от Level 5, которая особняком стоит среди череды ролевых сиквелов от прочих компаний, и необычайно красивой Valkyrie Profile 2, где среди героев не найти надоедливых 12-летних подростков. И все же золотую медаль уносит God of War II, затмивший даже Final Fantasy XII цельностью образа, — зрелищный и интересный для всех, от новичков до профи, экшн, использующий ресурсы платформы с таким блеском, что рядом с ним блекнут и иные next-gen проекты.



PlayStation 2 уйдет в Европе на покой не раньше 2009 года: еще не все прошлогодние новинки американского рынка перебрались в Старый Свет.

## PSP

**Номинанты:** Crush, Jeanne D'Arc, Metal Gear Portable Ops, Pursuit Force: Extreme Justice, Ratchet & Clank: Size Matters

**Победитель:** Jeanne D'Arc

PSP уступила DS по продажам во всем мире (по сборной статистике сайта vgchartz.com на две проданных PSP приходится пять DS), но в России, напротив, нежно любима, да и озадачиваться муками выбора из скудной библиотеки игр уже не приходится: на карманной консоли от Sony представлена почти вся палитра жанров и порты мирно соседствуют с новинками. Подстегнул продажи и выпуск новой модели — более легкой за счет похудевшей аккумуляторной батареи, с более емкой внутренней памятью и возможностью подзарядки по USB. Вдобавок, в конце ноября состоялся запуск PlayStation Store для PC (<http://store.playstation.com>), где все желающие могут приобрести избранные хиты для PS one, оптимизированные под PSP (ранее, напомним, подобные покупки предлагалось совершать через PlayStation Store для PS3), а заодно и скачать демоверсии игр для PSP. Выбор финалиста был непросто: и пазл Crush, и обе action/adventure (Size Matters и долго избегавшая наших берегов Portable Ops), и адреналиновая Pursuit Force: Extreme Justice достойны высокого звания победителя. Похождения Орлеанской Девы в стратегической RPG Jeanne D'Arc тем не менее полюбили нас капельку больше: за контратаки на каждом ударе, демонического Генриха VI Английского, интересные задания и попытку хоть на немного, но отойти от канона, установленного десять лет назад Final Fantasy Tactics.







Elite Beat Agents влюбляет в себя с первых же минут.

## DS

**Номинанты:** Contra 4, Elite Beat Agents, Pokemon Pearl/Diamond, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Hotel Dusk: Room 215

**Победитель:** Elite Beat Agents

Как свидетельствуют данные продаж консолей, к концу года Nintendo DS оставалась самой желанной приставкой во всем мире: покупатели расхватали более 30 млн «двухэкранников». Теперь в Nintendo ломают голову, как приучить публику к мысли, что существуют игры и помимо Brain Training с Nintendogs: продолжение популярного «мозготренажера» (вышедшее, кстати, также в 2007 году) расхватывают куда охотней свежей The Legend of Zelda, зубодробительной Contra 4 и неторопливой Hotel Dusk: Room 215. Но ведь не скажешь, что все три недооценили: «детские» диалоги не пошли на пользу похождениям Линка, хотя стилизованное управление отлично вписывается в геймплей и без него решать головоломки было бы куда скучней; Contra 4 чересчур хардкорна для новичков, а Hotel Dusk – отличная интерактивная новелла, но не самый лучший квест. Pokemon Pearl/Diamond на нехватку поклонников жаловаться не пришлось: свежие выпуски «про покемонов» оказались на удивление достойными и интересными не только для тех, кто знает всех соплеменников Пикачу по именам. Впрочем, выбирая победителя мы учитывали не рыночный успех претендентов, а увлекательность вкупе с оптимальным использованием возможностей платформы. И без лишних колебаний отдали золотую медаль Elite Beat Agents, задорному и юморному музыкальному симулятору.



## Wii

**Номинанты:** Metroid Prime: Corruption, Super Mario Galaxy, Super Paper Mario, Resident Evil The Umbrella Chronicles, WarioWare: Smooth Moves

**Победитель:** Super Mario Galaxy

Прошедший год для Wii выдался весьма неплохим. Ярко начавшись с WarioWare: Smooth Moves, сборника безумных микроигр, великолепно продемонстрировавшего, на что способен пульт Wii, он до осени тянулся вяло, выстрелив подряд четырьмя суперхитами. Metroid Prime 3: Corruption, лучшая action-adventure года. Super Paper Mario, ломающая мировосприятие переходами из 2D в 3D и обратно. Resident Evil: The Umbrella Chronicles, отличный рельсовый шутер с тоннами фансервиса для фанатов именитого хоррор-сериала. Super Mario Galaxy, потрясающий платформер с революционным дизайном уровней. Первой отсеклась WarioWare, которая при всей своей чудесности все же была слишком фрагментирована на крохотные микроигры и не блистала внешне. Metroid Prime 3: Corruption слишком похожа на предыдущие игры сериала, хотя, конечно, это отличный пример революции в управлении в FPS на Wii. Resident Evil: The Umbrella Chronicles при всех своих достоинствах – игра несколько меньшего масштаба, чем остальные номинанты. Впрочем, что я говорю – с платформером Super Mario Galaxy в любом случае не смог бы сравниться никто. Это настоящий символ Wii и Nintendo нашего времени.



## Специальные награды

### Лучший порт

**Номинанты:** Crazy Taxi: Fare Wars, Disgaea: Afternoon of Darkness, Gears of War (PC), Final Fantasy Tactics: War of the Lions, Final Fantasy VI Advance, Resident Evil IV Wii Edition, Valkyrie Profile: Lenneth

**Победитель:** Resident Evil IV Wii Edition

Переиздания былых хитов в 2007, как на подбор, – одно громче другого. Популярностью переиздания обязаны и ностальгии, и стремлению геймеров-новичков наверстать упущенное, и консерватизму некоторых жанров (так, для тактических RPG Final Fantasy Tactics, несмотря на десятилетний возраст, и по сей день остается эталоном), и просто тому, что некоторые хорошие игры не стареют геймплеем, даже увядая внешне. Square Enix переправила на PSP оригинальную Valkyrie Profile и смахнула пыль с FFT, снабдив обе нарисованными по случаю видеорезками; в FFT вдобавок появились две новые профессии, персонажность (пират Балтэе) из FF XII и мультиплеер, а главное – сменился перевод. Но, в отличие от той же Disgaea с добавленной кампанией за дьяволицу Этну, Tactics вовсе не смотрится оптимизированной под экран PSP: картинку как будто размыло. Превзошла же их всех, по нашему мнению, Resident Evil IV Wii Edition с переработанным управлением (от которого, к слову, можно отказаться) и весьма современной для Wii графикой. В основу этой инкарнации четвертого выпуска лег вариант для GameCube, но разработчики снабдили ее и дополнениями из PS2-версии. Похождения специального агента Леона Кеннеди – теперь с нунчаками и Wii-mote!



### Лучший римейк

**Номинанты:** FF I&II Anniversary, Final Fantasy III, Ninja Gaiden Sigma, Tomb Raider: Anniversary

**Победитель:** Tomb Raider: Anniversary

Игры с трехмерной графикой стареют куда быстрее, чем их спрайтовые предшественницы: наше воображение дорисовывает пиксельным болванчикам узнаваемые лица и помогает увидеть в наборе квадратиков роскошный дворец или мрачное подземелье, а вот неправдоподобность полигональных моделей бросается в глаза сразу же. Тем не менее, сохранив Final Fantasy I&II (PSP) ретро-облик, разработчики из Square Enix не последовали собственному примеру при переносе Final Fantasy III на DS и потрудились на славу: в объемном виде герои третьей «Финалки» все так же умилны, что и в двухмерном. Геймплей же подвергся лишь косметическим изменениям: пройти все испытания под силу лишь самым стойким игрокам, которые не убоятся лишиться всех тех удобств, которыми их потчуют современные RPG. Так же бережно обошлась с содержанием и Ninja Gaiden Sigma (PS3). Третья инкарнация недалеко ушла от второй: враги с не угасшим со времен Xbox зловредством дают Рю Хаябусе отпор, а камера то и дело подкладывает отважному ниндзя свинью. Впору решить, что за год не появилось римейков, берущихся исправить недочеты оригинальной версии, – ан нет, в Tomb Raider: Anniversary самые первые похождения Лары стали еще увлекательней!



### Лучший add-on

**Номинанты:** «Heroes of Might & Magic V: Повелители Орды», NWN2: Mask of Betrayer, World of Warcraft: Burning Crusade

**Победитель:** World of Warcraft: Burning Crusade

Если за последние годы разработчики компьютерных игр и научились что-то делать хорошо, так это дополнения. Большие и маленькие, самостоятельные и скачиваемые, в разную цену и число новшеств: учесть все ошибки и критику и продать еще раз то же самое – чем не выгодная схема? Что интересно, потихоньку перебирающаяся (процесс, конечно, начался давно, но сейчас особенно заметен) и на консоли: «Золотое издание» Oblivion или Virtua Fighter 5 Online иначе и назовешь. Другая тенденция позаимствована студиями у MMORPG – оригинальная игра выходит не то чтобы дрянной, но с изначальным прицелом на дальнейшие добавки и заплатки, и лишь после одного-двух дополнительных раскрывает потенциал. Это в равной мере касается всех номинантов, и все же Burning Crusade стоит особняком. World of Warcraft сегодня – уже не просто игра, а культурный феномен, сравнимый, к примеру, с появлением Dungeons & Dragons в 70-х: то, что определяет образ жизни целого поколения. Посему, нужно ли удивляться продажам по сто тысяч копий в час (!) за первые сутки после запуска? Многие российские игры не достигают такого тиража не то что за час, за несколько лет. Назовите сухие факты: новая область, две расы, 70-й уровень – и ничего не дрогнет в душе. Найдите на YouTube историю Jimmy и узнайте, как заканчивается настоящая дружба.



## Лучшая отечественная игра

**Номинанты:** «Кодекс Войны», «Обитаемый остров: Послесловие», 7.62, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

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

Все достижения российской индустрии за год, все сделки, слияния и поглощения попали в «Тень Чернобыля» и отошли на второй план. Когда-нибудь команда разработчиков напишет книгу про семь лет Пути; когда-нибудь PR-директор GSC выпустит учебник по продвижению игровых проектов; а над четвертым блоком ЧАЭС наконец-то поменяют трещащий по швам бетонный саркофаг. Никогда еще все российские журналы, как по команде, не ставили одинаковую игру на обложку одновременно; ни одна украинская студия за годы существования не становилась такой кузницей кадров; и невероятно редко долготрой со столь сложной судьбой оказывается действительно хорошим. Победителей не судят, и мы простили киевлянам все переносы релиза, все невыполненные обещания, поток патчей, только после выпуска которых стало комфортно играть, и дурацкое название, которое так неудобно писать. Выход S.T.A.L.K.E.R. – вежа, событие, то, чем запомнятся двухтысячные будущим обозревателям игровой истории. Ждем приквел и анонс версии для Xbox 360.



## Лучшая импортная игра

**Номинанты:** Fire Emblem: Radiant Dawn, Persona 3, Phoenix Wright: Ace Attorney Trials & Tribulations, Rockband

**Победитель:** Persona 3

Хотя в нынешнем списке претендентов нет японских релизов без американских переизданий, отродно видеть, что издатели из Страны восходящего солнца продолжают – пусть пока для очень небольшого количества названий – снабжать игры английским переводом и в варианте для Азии. Выбор языка присутствует в Operation Darkness, тактической RPG для Xbox 360, пока не добравшейся до Запада; не обошлась без него и третья часть «адвокатского симулятора», которая до Штатов уже домчалась. Глядишь, и настанет тот день, когда мы уже не будем вздыхать над строчками в новостях: «пока только для Японии». Судьба новой Fire Emblem туманна и по сей день: для нее как в наших, так и в соседских краях издатель пока не объявился. А вот Rockband и PW3, к слову, до Европы все-таки доберутся, как доберутся до нее и It's A Wonderful World для DS, и Odin Sphere для PS2 – более нишевые, и по этой причине не отобранные в претенденты, но не менее возжеленные. Не останутся жители Старого Света (а заодно и мы с вами) и без третьей «Персоны». Продолжение ролевого сериала от Atlus еще более, чем прежде, доброжелательно к новичкам, а ветеранов впечатляет удачным сочетанием «школьного симулятора» и боевых вылазок. Выйди Persona 3 у нас в 2007 году – и FF XII в жанровой категории пришлось бы туго.

Продолжение ролевого сериала от Atlus еще более, чем прежде, доброжелательно к новичкам, а ветеранов впечатляет удачным сочетанием «школьного симулятора» и боевых вылазок.

## Лучшая игра по мотивам

**Номинанты:** «Ведьмак», Naruto: Rise of a Ninja, Stranglehold, The Darkness, The Simpsons Game

**Победитель:** «Ведьмак»

Как правило, игры по мотивам отличаются низким качеством и полным отсутствием хоть какой-то изюминки. В этом году нас ждало сразу несколько исключений из этого правила. Создатели The Darkness взяли в качестве источника комикс, Stranglehold стала вольным продолжением кинобоевика, а Naruto: Rise of a Ninja как будто специально создавалась для читателей нашей рубрики «Банзай». Немного особняком стоит The Simpsons Game – что-то вроде отдельного выпуска мультсериала, посвященного индустрии электронных развлечений. Приколы по поводу Соника, Марио, клонов популярных игр и шаблонного геймплея пошаговых RPG понравились многим. Увы, если забыть о шутках, The Simpsons Game оказывается довольно посредственным платформером. Так что наиболее цельным и качественным игровым проектом по мотивам чего-либо (в данном случае – цикла книг Анджея Сапковского) стала RPG под названием «Ведьмак». С учетом катастрофической нехватки ролевых проектов писишной школы в последнее время, она стала просто манной небесной для поклонников жанра – в том числе и тех, кто никогда не слышал о первоисточнике.





## Лучший персонажный дебют

**Номинанты:** Алисия (Bullet Witch), Натан Дрейк (Uncharted: Drake's Fortune), Жанна д'Арк (Bladestorm, Jeanne d'Arc), Кайл Хайд (Hotel Dusk), Нарико (Heavenly Sword), Принцесса Ашелия Б'Наргин Далмаска (FF XII)

**Победитель:** Принцесса Ашелия (FF XII)

Феминистки придирчиво оглядывают костюмы героинь видеоигр и замеряют на глаз объемы бюстов, кляня разработчиков-мужчин за сексизм. Дескать, уделяют внимание только волнующим формам барышень и низводят их до положения красивых кукол. Действительно, подобных «манекенов» за всю историю индустрии наберется немало, но наравне с ними появляются и сильные характером девушки, которые не только в помощницах отсиживаются, но и лицом проекта становятся. И рыжеволосая Нарико из Heavenly Sword, и Алисия из Bullet Witch не прочь щегольнуть женскими прелестями, однако с легкостью заменят собой целую армию, да и их несгибаемой воле можно только позавидовать. Идеал воительницы являет собой и Жанна д'Арк: об Орлеанской деве, слышавшей голос Бога и преданной соратниками, в 2007 году независимо друг от друга вспомнили сразу две студии. Герои-мужчины, впрочем, тоже не уступают: Дрейк из Uncharted: Drake's Fortune выступил таким современным Индианой Джонсом, а саркастичный детектив Кайл (Hotel Dusk: Room 215) живо напомнил героев Рекса Стаута.

Но никто не удивил нас так, как принцесса Эш из FF XII. Опальную наследницу трона Далмаски до выхода игры считали отзвучившей и всепрощающей, одним словом – клоном Айрис. А получили – мстительную и решительную вдову, которая загнала собственное добросердечие в самый дальний угол души и вспоминает о нем лишь по праздникам. Да здравствует принцесса Эш!



За дизайн персонажей в FF XII отвечал Акиико Йосида, художник FFT и Vagrant Story.



## Лучшая пара персонажей

**Номинанты:** Big Daddy и «сестрички» (BioShock), Джеки и Тьма (Darkness), Кейн и Линч (Kane & Lynch), Медик и Хэви (Team Fortress 2)

**Победители:** Медик и Хэви (Team Fortress 2)

Игра вдвоем за одной консолью или даже одним компьютером вновь популярна. Но так ли интересно совместное прохождение, если оба персонажа совершенно одинаковы? На смену парам «пушистый-железный» и «молчаливый-болтливый» пришли «колдунья-качок» и «одноглазый-очкастый».

Неожиданный союз Кейна и Линча учит нас, что иногда общее дело может помочь преодолеть взаимную неприязнь. Как и Кейн с Линчем, Джеки и Тьма – интересная недружная команда «два в одном», но для знакомых с оригинальным комиксом, увы, не новая. Шарлотта и Джона-тан из Portrait of Ruin взмутили замшелое болото «Каслвани». По сути вышла классная имитация кооператива для одного игрока – но, увы, собственно полноценного кооператива нам не досталось.

Из 9 классов персонажей Team Fortress 2 можно составить 36 разношерстных пар, однако именно связка «медик + хэви» стала настоящим олицетворением единения двух базовых принципов – «ударить побольнее» и «полечиться» – в их девственном, первозданном виде.

Специальный приз – пропитанный слезами носовой платочек – достается мистеру Баблсу и его подопечной. Big Daddy, нам очень жалко было тебя убивать, но злобные дизайнеры не придумали другого способа спасти твою «сестренку».

## Лучший персонаж второго плана

**Номинанты:** Елена Фишер (Uncharted), Glados (Portal), Годо (Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations), Миньоны (Overlord), Тьма (The Darkness), Эндрю Райан (BioShock), Weighted Companion Cube (Portal)

**Победитель:** Weighted Companion Cube (Portal)

2007 год подарил нам немало ярких персонажей, один лучше другого. Милейшие приверженцы Оверлорда вызвали у нас не одну улыбку. Годо, любитель кофе и заклятый противник Феникса Райта, был достойным соперником на протяжении третьей части приключений бравого адвоката. Елена стала отличной парой Натану Дрейку в приключениях на таинственном острове. И, наконец, троица злодеев, которые на протяжении соответствующих игр появлялись лично лишь однажды, но чей голос неотступно преследовал нас через стерильные лаборатории Aperture Science, полузатопленные руины и улицы Нью-Йорка. Эндрю Райан, трагический правитель подводного города; Тьма, хищно шепчущая на ухо героя одноименной игры; Glados, самый честный искусственный интеллект в мире – все они запомнились нам, оставили отпечаток в памяти. Glados, впрочем, особенно постаралась: неужели вас не мотивировали обещанные тортик и вечеринка? Но что у нее особенно удалось – так это пробудить в нас чувства к кубику-напарнику. Кубик, который не проронил ни слова и даже не пытался заколоть нас. Кубик никогда не врал нам. Кубик даже ждал нас на вечеринке. Ах, Кубик!





## Лучшая локализация для PC

**Номинанты:** Kane & Lynch, Need for Speed ProStreet, Portal

**Победитель:** Portal

Хотелось бы дать утешительный приз русской версии BioShock. Видно, что локализаторы «работали над собой» и в конце концов нашли мужество отказаться от мутаголиков и Акваграда. Однако «мутанты» вместо «splicers» звучит уж очень нейтрально, и даже если отбросить вкусовщину, апострофы вместо кавычек, изуродованная карта, «эстетические идеалы», «пирожные» и фразы с двумя словами «который» в одной строчке отбирают у перевода право претендовать на лавры. Хотя актерская работа весьма неплоха, особенно речи рядовых мутантов и рекламные ролики по местному радио. В ушедшем году мы выбираем не между локализациями, а между актерами. Николай Фоменко, как и обещал, сделал русскую Need for Speed ProStreet более интересной, более честной, что ли, чем оригинал. Борис Репетур вытянул на себе Kane & Lynch – в русской версии, по крайней мере, можно было на слух отличить Кейна от Линча. Однако фильтр «монстр из преисподней» применять к голосу человека, говорящего через респиратор, было незачем. И золотая медаль достается Виктории Фишер за самоотверженный почти часовой монолог нечеловеческого голоса в Portal. Иногда играть без эмоций тоже надо уметь.



## Лучшая графика

**Номинанты:** Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Crysis, DiRT, Uncharted: Drake's Fortune

**Победитель:** Crysis

Чистые графические технологии из года в год совершенствуются, и в первую очередь это касается PC (хотя и консоли нового поколения тоже показывают класс). Поэтому неудивительно, что в число номинантов в основном вошли мультиплатформенные проекты. Из консольных эксклюзивов стоит отметить Uncharted: Drake's Fortune – отличная попытка нарисовать правдоподобные джунгли. Впрочем, сейчас сравнивать качество графики в хороших проектах (бюджетные поделки в расчет не берем) – дело благодарное. Восточные города Assassin's Creed и безупречная анимация Альтаира против зрелищных перестрелок Call of Duty 4 на просторах матушки-России? Битва слона с китом. Количество полигонов и там и там зашкаливает. Все попавшие в номинанты игры используют возможности современного железа так, как на это способны современные программисты. И именно поэтому победа достается Crysis – шутеру от первого лица, который рассчитан на видеокарты... завтрашнего дня. Это немного нечестно по отношению к другим номинантам – ведь игры делаются для геймеров, и если те в принципе не способны использовать то, что купили, к чему было стараться? Но именно поэтому Crysis не может стать лучшим FPS или, тем паче, лучшим проектом 2007 года. А вот в номинации «графические технологии» одерживает заслуженную победу.



## Лучшая консольная локализация

**Номинанты:** God of War II, NFS ProStreet, Pursuit Force, Rayman Raving Rabbids 2, Viva Pinata: Party Animals

**Победитель:** God of War II

По количеству локализаций консоли продолжают проигрывать PC: вникать во все тонкости дворцовых интриг Final Fantasy XII или вылавливать шутки в судебных процессах второй Phoenix Wright – по-прежнему удел лишь хорошо знакомых с английским (или другими основными европейскими языками) геймеров. Впрочем, все не так безнадежно: например, компания «Софт Клуб» отлично перевела новую Pursuit Force для PSP, Microsoft не поленилась локализовать Viva Pinata для Xbox 360, а усилиями «Нового Диска» по-русски под Новый Год заговорили отвязные кролики (вернее, кролеги) из второй Rayman Raving Rabbids. Сохранить дух оригинала – главная задача переводчика, но Николай Фоменко, приглашенный EA для озвучки Need For Speed ProStreet, профессионализмом превзошел иностранного коллегу: комментарии по существу нам куда милей самолюбования. Самую же высокую оценку заслужил труд команды локализаторов из «Софт Клуб», подаривших нам вторую God of War: приглашенные актеры прекрасно вписываются в роли, и уличить их в излишней патетике нам не удалось ни разу. Не менее хорош и сам перевод – что называется, и придаться не к чему.





## Лучший арт-дизайн

**Номинанты:** BioShock, Okami, Sam & Max Episode 5, Super Paper Mario, «Три маленькие белые мышки. Визит морской крысы»  
Uncharted: Drake's Fortune

**Победитель:** Okami

Слово «атмосфера» на дух не переносит наш литературный редактор Александр Глаголев, когда речь идет не о воздушной оболочке Земли, а о том эмоциональном отклике, который особо колоритные игровые вселенные вызывают у рецензентов. Уютный кукольный мирок мышиной семьи из «Три маленькие белые мышки» совсем не похож на ждущие новых индиан джонсов джунгли из Uncharted: Drake's Fortune, но в обоих случаях узнаванию способствует множество деталей: перед нами не коллажи из понадерганных отовсюду обрывков декора, а цельные картины. Точно так же последователен и наиболее удачный (пятый) эпизод Sam & Max о буднях частных американских детективов; в коридорах подводной станции из BioShock охотно верится в Big Daddy и «сестричек»; Super Paper Mario размывает границу между 2D и 3D.

Как же получилось, что на первое место вышла Okami от почившей студии Clover? Признаемся, мы не смогли устоять перед обаянием традиционной японской живописи нихонга и белой волчицей Аматаэрасу, которая в трудную минуту полагается не на клыки и когти, а кисточку для каллиграфии.



## Лучший мультиплеер (консоли)

**Номинанты:** Call of Duty 4: Modern Warfare, GRAW 2, Halo 3, Tekken DR (только PS3), VFS Online

**Победитель:** Call of Duty 4: Modern Warfare

Чрезвычайно приятно, что в пятерку лучших пробилась не только шутеры, но и файтинги – игры исконно консольных кровей. Отказавшись от идеи выпускать обновленный Tekken 5 отдельным диском, Namco Bandai продает похорошевшую Dark Resurrection прямо через Интернет, да еще и с полноценным сетевым режимом. Не отстает и Sega с Virtua Fighter 5, одарившей владельцев Xbox 360 самыми качественными онлайн-поединками в жанре при почти полном отсутствии лага. Совсем разными, но одинаково классными на просторах Сети оказались GRAW 2 и Halo 3: первая удачно симулирует реальные боевые условия, требуя от участников аккуратной, слаженной и вдумчивой игры на стыке боевика и тактики; вторая все гранит и без того блистательный алмаз исконно консольного многопользовательского шутера. И наконец – Call of Duty 4, «многопользовательский шутер с одиночной кампанией в качестве бонуса». Здесь есть все: отличная графика, добротная механика, хороший баланс оружия и перков, настройка классов и – вуаля! – настоящая онлайн-прокачка. Все это обеспечило CoD 4 столь горячую народную любовь, что по одному только количеству играющих меркнут все прочие претенденты, включая не менее достойную, но куда более скромную по числу именно консольных поклонников Team Fortress 2.

## Лучший оригинальный геймдизайн

**Номинанты:** Crush, Experience 112, Portal, Super Paper Mario

**Победитель:** Portal

Французы Lexis Numerique не устают экспериментировать с квестами, безжалостно расправляясь с условностями жанра. В Experience 112 авторы четко обозначили на карте все интересные места, на корню убив пиксельхантинг (так ему и надо!); аккуратно разложили по папочкам документы и разрешили игрокам самим выбирать, под каким ракурсом смотреть на героиню. Ах, если бы Леа Николс вела себя хоть немного более интересно, а не бездумно подчинялась нашим сигналам, как будто ей пересадили мозг бабочки!

Crush и Super Paper Mario с двух сторон подошли к модной в этом году теме игры с измерениями. В Crush главной «фишкой» стало превращение трехмерных уровней в плоские, а в Super Paper Mario – наоборот, классические платформенные «миры», поворачиваясь на 90 градусов, неожиданно становились объемными. Тема, безусловно, будет развиваться – впереди нас ждут echochrome и Fez. Но гораздо интереснее узнать, что же вырастет из Portal. Игра получилась «в себе» – законченный набор основанных на уникальном принципе головоломок, выстроенный вокруг вполне завершенного (в отличие от Half-Life!) сюжета. Продолжение, если оно будет, может запросто испортить все очарование оригинала, которому мы ставим заслуженную высшую оценку.





## Лучший мультиплеер (PC)

**Номинанты:** Call of Duty 4: Modern Warfare, Enemy Territory: Quake Wars, Team Fortress 2, UT III, World in Conflict

**Победитель:** Team Fortress 2

Поначалу казалось, что основная борьба за сердца геймеров развернется между мастодонтами Unreal Tournament 3 и Enemy Territory: Quake Wars. Однако UT3 разочаровала отсутствием свежих идей, а Quake Wars получилась излишне сложной в освоении для новичков. World in Conflict – игра для любителей RTS, а большинство таковых уже давно режется в Warcraft III: The Frozen Throne или StarCraft: Brood War и слышать не хочет, что где-то там появилась новая вроде бы классная игра про очередную мировую войну. Что касается Call of Duty 4, тут разговор отдельный. Мультиплеер в CoD 4 прекрасен и удивителен, и победить бы ему в этой номинации, если бы Valve не выпустила Team Fortress 2. У нее есть все задатки, чтобы стать самой популярной сетевой забавой и переплюнуть даже Counter-Strike. Графика в TF2 – чудо как хороша и при этом не требует особо мощного компьютера. Веселая анимация персонажей заставит улыбнуться даже самого прожженного сетевого хардкорщика, а звуковое сопровождение лишь подливает масла в огонь всенародной любви к Team Fortress 2. При этом геймплей на удивление серьезен и сбалансирован. И вот результат: серверы в Интернете забиты геймерами, TF2 появляется в качестве соревновательной дисциплины на чемпионатах мира (к примеру, Electronic Sports World Cup 2008), а единственный недостаток оригинальной версии TF2 – небольшое количество карт – исправлен моддерами. Bravo Valve, виват Team Fortress 2!



Мультиплеер в CoD 4 прекрасен и удивителен, и победить бы ему в этой номинации, если бы Valve не выпустила Team Fortress 2.



## Лучшее нововведение в игре

**Номинанты:** Верчение мира в Super Paper Mario/Super Mario Galaxy/Crush; непрямое управление героем в Experience 112; физика в игровом процессе (Bullet Witch/Crysis/Portal)

**Победитель:** Верчение мира в SPM/SMG/Crush

Физический ускоритель от AGEIA еще не стал обязательным компонентом всех игровых систем, но уже доказал свою бесполезность. И даже те проекты и платформы, которые его не используют, активно обращаются к старым добрым законам Ньютона и его коллег. Нет на свете ничего приятнее, чем треснуть себя же самого физически корректным булыжником – доказано Bullet Witch! Ну, разве что, с разбегу нырнув в одну дырку, вынырнуть из второй в совершенно другом месте – но сохранив при этом кинетическую энергию. Надеемся, что будет подхвачено и начинание Lexis Numerique – непрямое управление персонажами, когда игрок намеренно дистанцируется от человечка на экране. Такой подход, по крайней мере, хорошо объясняет ситуации, когда игроку уже все понятно, а герой отказывается совершать очевидные действия. А победителем в номинации становится очень красивая фишка, помирившая (ведь помирившая?) любителей 2D и 3D – превращение объемных уровней в игральные плоские проекции и наоборот. Поворачиваем камеру – и квадратик оказывается кубиком, кружочек – шариком, а два концентрических круга – мексиканцем на коне. Учите геометрию!

## Самая богатая на отсылки к современной культуре

**Номинанты:** Phoenix Wright: Ace Attorney Justice for All, Sam & Max, Super Paper Mario, The Simpsons Game

**Победитель:** Super Paper Mario

Юмор в играх, как правило, идет рука об руку с отсылками к современной массовой культуре. Если, конечно, это не одноклеточные «смешные квесты» для PC. При этом «массовая культура» – не только кино, литература и анекдоты, но и другие игры. Умение осмысленно шутить над собой и коллегами по цеху – высший пилотаж для разработчиков. В 2007 году владение им показали создатели четырех игр. Phoenix Wright 2 – симулятор детектива, но настолько понятный и смешной, что может стать поводом купить Nintendo DS (если, конечно, остались еще люди, этого не сделавшие). Sam & Max (все его шесть эпизодов) – эталон квестов для PC; для полного их понимания полезно быть современным и образованным человеком. The Simpsons Game высмеивает игровую индустрию в духе «Симпсонов», однако, увы, не предлагает достойного геймплея. Наконец, Super Paper Mario как раз соединяет в себе и пародию на предшественников, и инновационный платформер с элементами RPG. Как мы писали в рецензии в сентябрьском номере, это вещь для самых хардкорных геймеров, помнящих начало девяностых и не желающих и сейчас расставаться с миром видеоигр.





# Игра года

**Номинанты:** BioShock, Call of Duty 4: Modern Warfare, God of War II, Mass Effect, Super Mario Galaxy, Uncharted: Drake's Fortune

**Победитель:** Super Mario Galaxy

Долгое время нам казалось, что лучшей игрой окажется Final Fantasy XII. В США она поступила в продажу в конце 2006 года, однако в Европе – лишь весной 2007, посему сейчас – самое время номинировать ее на самую весомую награду «СИ». Лишь осенью у нее появились сколько-нибудь серьезные конкуренты. Увы, мы не стали разделять восторги зарубежной прессы по поводу BioShock. И не только потому, что не увидели в ней серьезного прогресса по сравнению с System Shock. Дело в том, что за отлично срежиссированной предысторией и запоминающимся антуражем прячется довольно обычная игра с небольшими, но заметными недочетами в геймдизайне. С Uncharted: Drake's Fortune – схожая история. Это отличный приключенческий боевик, достойный сравнения с Tomb Raider, однако ему не хватает изюминки. Чего-то такого, что потрясло бы всю игровую индустрию. Ведь Final Fantasy XII – долгострой, который мы ждали пять лет (ровно столько прошло с релиза Final Fantasy X). В нем Square Enix использовала на все сто процентов графические возможности PlayStation 2, предложила новую боевую механику, придумала небанальный сюжет. В каком-то смысле она (наряду с God of War II) подвела итог существованию PlayStation 2 как игровой платформы. Под конец года мы стали потихоньку привыкать к мысли о том, что похожую революцию совершит Mass Effect – ролевая игра от BioWare для приставки нового поколения. Увы, но и тут промашка – она коротковата, местами скучна, геймерами воспринята неоднозначно, – уж точно не эталон RPG нового времени. Примером для подражания, конечно, можно называть Call of Duty 4: Modern Warfare – немало западных изданий именно этот проект назвали лучшим в 2007 году. Подпортили ему репутацию разве что короткий сингл и не самое удобное управление в консольных версиях. Пожалуй, приставочный FPS, который тем или иным способом (например, обязательным применением спецконтроллера) добьется ровно той же отзывчивости управления, что и любой компьютерный, наверняка станет игрой года – вот только уже не этого.

Особо хочется сказать, почему победить не может Portal. Как самостоятельный проект, это не конкурент любой крупной и более-менее приличной игре: ведь мы же не сравниваем в нашем обзоре вещи для Xbox Live Arcade и полноценные дисковые релизы. Будь Portal бонус-режимом, скажем, в Halo 3 или Call of Duty 4: Modern Warfare – это, несомненно, увеличило бы шансы обеих на победу. Увы, но весь комплект The Orange Box даже с Portal претендовать на чемпионский титул тоже не вправе. Ведь это не отдельный крупный проект, а сборник игр (представьте себе, что Microsoft выпустила бы комплект Bill's Box, куда вошли бы Halo 3, PGR4 и Viva Pinata – что, отдавать ему победу?).

Таким образом, лучшая игра 2007 года определилась буквально в конце декабря, когда мы получили на руки диск Super Mario Galaxy. Тогда мы уже знали, как небывало высоко оценили проект коллеги в США, Европе и Японии, но все же поначалу отнеслись к новинке со здоровым скепсисом. В конце концов, не хватал же звезд с неба Super Mario Sunshine, да и мариофилами нас назвать сложно. Однако Сигеру Миямото в очередной раз совершил чудо. Это действительно платформер нового поколения, следующий шаг по сравнению с Super Mario 64. Небывало интуитивное управление в полной мере использует возможности Wii-mote, а выглядит Super Mario Galaxy не хуже, чем проекты для PlayStation 3 и Xbox 360 (естественно, благодаря мультяшности). Она, как и обещала Nintendo, годится для геймеров любого возраста и степени увлеченности: Двенадцатилетний подросток и его отец, помнящий времена NES и Atari, легко могут подраться за право первым начать прохождение.

Впрочем, Super Mario Galaxy – не просто еще один гениальный платформер. Это символ восходящей звезды Nintendo и ее приставок – DS и Wii, которые лидировали на рынке в течение всего 2007 года. Компания, конечно же, не смогла избавиться от имиджа «детской», да и уповает по-прежнему на проверенные бренды – Mario, Pokemon, Zelda, Metroid. Но и что с того, если ее игры все равно каждый раз удивляют нас новизной идей и небывалым качеством реализации (не то, что некоторые «новы», но насквозь шаблонные экшны и шутеры конкурентов)? Можно сказать, что символом Wii и DS, скорее, стоило бы назвать «мозготренерские игры» и WarioWare, но для нас, сотрудников редакции «Страны Игр» и читателей журнала, ближе, конечно же, «нормальные», не казуальные игры, рассчитанные на хардкорных геймеров. Такие, как Metroid Prime 3: Corruption, Fire Emblem: Radiant Dawn и, конечно же, Super Mario Galaxy. Да здравствует Nintendo! Молодчина, Сигеру Миямото! Почетную грамоту победителю мы постараемся передать лично, на ближайшей игровой выставке.

Лучшая игра 2007 года определилась буквально в конце декабря, когда мы получили на руки диск Super Mario Galaxy.







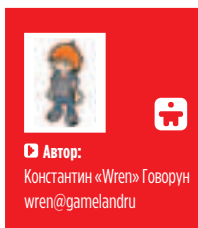
# HIT-2007

**Масштабные игровые выставки в России до сих пор в новинку, да и проходят они исключительно в Москве. В городах поменьше есть лишь камерные мероприятия с небольшим количеством участников, либо общеконьютерные выставки с небольшой развлекательной частью. К числу последних относится и HIT (сокращение от Home Interactive Technologies), ежегодно проводящаяся в Петербурге.**

Концепция ее не вполне понятна, и сами организаторы описывают свою задумку так: «В XXI веке среди основных домашних развлечений по-прежнему остаются музыка, игры и кино. Однако форма и содержание их изменились до неузнаваемости. И что самое удивительное, с каждым годом продолжают меняться с фантастической скоростью, совершенствуясь технически. Технологии домашних развлечений проделали долгий путь от радио и первых черно-белых телевизоров до домашних кинотеатров, невероятных игровых устройств и мобильных технологий». Собственно на выставке как раз и представлены новейшие достижения в области домашней техники, компьютеров и IT-бизнеса, при этом не вполне понятно, на кого она рассчитана в первую очередь — представителей бизнеса, либо же потребителей, гаджет-фриков, киноманов, киберспортсменов или геймеров. Состав участников также сильно неоднороден. В основном это местные питерские распространители аудио-, видео- и игровой техники. Есть Nintendo, но нет Microsoft, а Sony представлена местным отделением, которое в первую очередь продвигало телевизоры Bravia. Из игровой прессы — только стенд «Навигатора», где рас-

продавались старые запасы номеров давно закрывшегося журнала «Консоль». Также было много турниров по PC-играм. Пожалуй, больше всего внимания выставке уделила компания «Новый Диск», причем как по PC-играм, так и приставкам Nintendo DS и Wii. Однако, по словам Олега Хажинского (он занимается направлением Nintendo в «Новом Диске»), аудитория HIT была не готова к «нормальным» играм для Wii и не заинтересовалась версиями новейших проектов, еще не поступивших в открытую продажу, вроде Super Mario Galaxy и даже Rayman Raving Rabbids 2. Зато огромный ажиотаж вызвала Wii-версия Guitar Hero 3 — к ней выстраивались огромные очереди, да и зрителей собиралось немало. Так же традиционно «на ура» пошла Wii Sports — именно этой игрой пришлось заменить не востребованные публикой эксклюзивы, с трудом привезенные «Новым Диском» в Петербург. На соседнем стенде питерский распространитель аксессуаров для консолей показывал теннисную ракетку для Wii (как и другие «дополнения», это кусок пластика, куда вставляется Wiimote) — довольно занятное устройство, хотя без него можно прекрасно обойтись. Некоторое внимание привле-

кали PlayStation 3, однако Sony отчего-то продвигала приставки с помощью не самых удачных игр — MotorStorm и Formula One. С учетом того, что выставка проходила в ноябре 2007 года, это довольно странно. Впрочем, главным символом HIT следует назвать «Виртусферу» — большой шар, в который запускают человека в виртуальных очках. Он ходит взад-вперед внутри сферы, а ему кажется, будто он передвигается по иному миру. Юмор ситуации в том, что это устройство уже несколько лет возят на выставки, оно хорошо известно непрофильным СМИ (вроде телеканалов НТВ и РБК) как новое слово в области электронных развлечений, однако специалисты по играм о нем мало что знают. Реальных приложений сфере пока так и не нашлось — дома такую машину не поставить, даже для аркадных залов велика. Вполне возможно, что ей уготовано светлое будущее и через пять-шесть лет о ней заговорят во всем мире, но для этого нужно проделать немало работы. То же самое с HIT-07 — терпение, труд и более четкая фокусировка на нужной аудитории (например, геймерах), сделают ее куда более популярной и подарят Петербургу новое интересное мероприятие. **М**









# 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.gamerpost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



### Игра номера

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

## СИСТЕМА ОЦЕНОК

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

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

## ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

### Хит!

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

### Обзор

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

### Интервью

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

### ОПЕРАТИВНОСТЬ

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

### Дайджест

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

### Спец

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

### Тема номера

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

### Хит!

Кане & Lynch: Смертники	90
Кросс-обзор	94
Bladestorm: The Hundred Years' War	96

### Обзор

Корсары: Город потерянных кораблей	100
More Brain Training from Dr. Kawashima	102
Juiced 2: Hot Import Nights	104
Disgaea: Afternoon of Darkness	106
Lair	108
The Club	112
Танки Второй Мировой:	
T-34 против Тигра	114
Reprobates. Вторая жизнь	120
Culpa Innata	122
Supreme Commander: Forged Alliance	124
Agatha Christie: Evil Under The Sun	123


### Дайджест

Свежие русскоязычные релизы	126
-----------------------------	-----



# Lair





В ПРОДАЖЕ  
С 1 ФЕВРАЛЯ

# Золотая ОРДА

историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

**К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...**



© 2008 «Бествей». Все права защищены. © 2008 World Forge. All rights reserved.  
Отдел продаж: [office@russobit-m.ru](mailto:office@russobit-m.ru); (495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru); (495) 611-62-85,  
e-mail: [support@russobit-m.ru](mailto:support@russobit-m.ru), а также на форуме сайта «Руссобит-М»: [www.russobit-m.ru/forum/](http://www.russobit-m.ru/forum/).

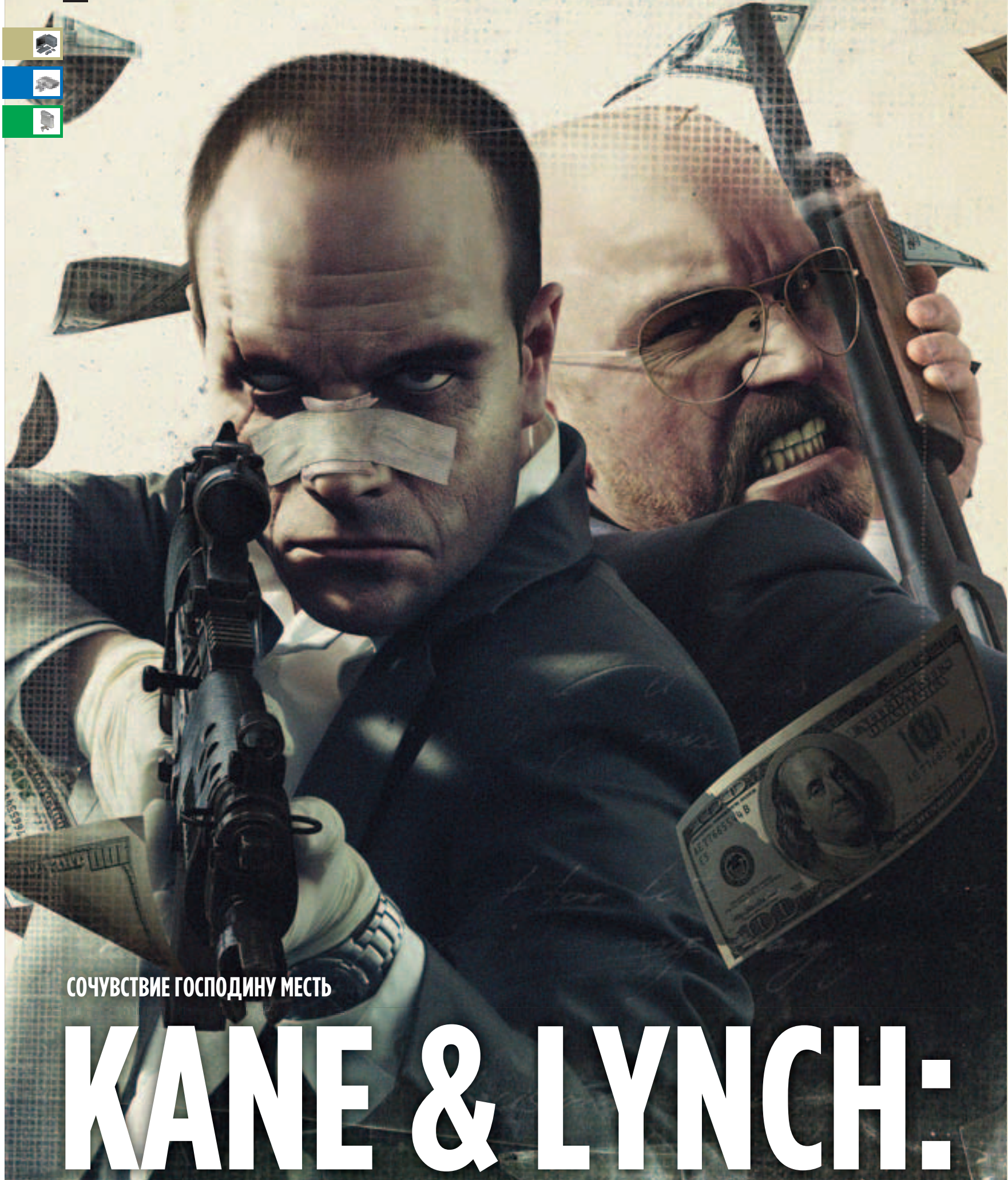
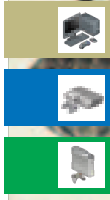


[www.russobit-m.ru](http://www.russobit-m.ru)



ХИТ!

KANE & LYNCH: СМЕРТНИКИ



СОЧУВСТВИЕ ГОСПОДИНУ МЕСТЬ

# KANE & LYNCH:





Линеечки здоровья здесь нет. О том, что герою «поплохело», говорят розовые отсветы и перекосившая картинка.



Сюжетные повороты и характеры героев раскрываются без потерь интерактивности. Кейн, Линч и компания очень много разговаривают «на ходу».

**К**огда видишь, что Линч принимает таблетки от желудка, жалеешь его, а когда узнаешь, что на самом деле они не от желудка – сочувствуешь еще сильнее. Близорукость в десять лет, язва в двадцать, лысина в тридцать и шизофрения в сорок – лесенка, знакомая каждому современному горожанину. «Это история о двух простых мужиках, которые разрушают собственные жизни», – говорит дизайнер Йенс Питер Куруп. Сюжет как будто бы сложен из заезженных штампов: «убили всю его семью», «принеси то, не знаю что», «врагам навеки отомстим». Коллега Цилюрик и вовсе сравнивает проект с Super Mario Galaxy: «Кейн и Линч – та же самая история про спасение принцессы». Верно. Разница только в том, что Кейн принцессу спасти не может, и это ясно с само-

го начала. Но мы, как новый русский из анекдота, до последнего момента надеемся – вдруг выплывет?

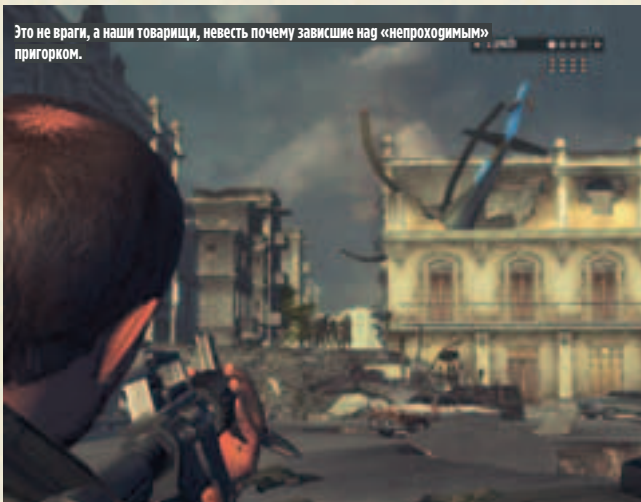
### Кейн

Настоящее имя Адам Маркус. Год рождения 1969. Гражданин Британии. Жизнь Маркуса пошла под откос, когда его маленький сын случайно застрелился, найдя папин пистолет. Не в силах бороться с постигшим его горем, Адам покинул дом, оставив жену и дочь. Вскоре он стал наемником и под псевдонимом Кейн вступил в криминальную организацию с гордым именем The7 (название Killer7, видимо, было уже занято). И так, праотец Адам превратился в братоубийцу Каина? Дальнейшее развитие событий говорит как раз в пользу такого варианта. «Семерка» уже собиралась на покой, но перед этим паханы решили про-

вернуть последнее дело в Венесуэле... где и погибли, все, кроме Кейна. Или это Кейн, постреляв кучу народа, забрал улов и бросил братков помирать?

«Нет, Кейн не бандит, – возражают разработчики, – он стал хорошим наемником не потому, что метко стрелял, а потому, что он умный». Действительно, стреляет герой уж очень... прозаично. Особенно это заметно в консольных версиях. Вместо того чтобы бодро размахивать оружием и ловить врагов в автоприцел, как во всех нормальных боевиках, Кейн (да и Линч тоже) тяжело поводит стволом, всем своим видом показывая, что старость не радость не только для Сэма Фишера. Но Фишер, по крайней мере, не утратил способность прятаться за угол по одному нажатию кнопки. В IO Interactive пошли дальше, раскрыв в игровой механике всю трагедию про-

фессионала, который еще может выполнять свою работу, но уже чувствует, что ему пора на покой. Кейн должен автоматически нырять в любое подвернувшееся укрытие, но выглядит это один в один как поведение моей пенсионного возраста собаки. Она точно так же долго кружится вокруг угла, который собирается пометить... а потом еще вдруг передумывает. Нет, наемников, конечно, называют «псами войны», но это уж слишком... Впрочем, несмотря на некоторую рассеянность, Кейна слушаются. Пусть его товарищи еще вчера сидели за решеткой, не очень доверяют одноглаголю и при случае костерят его на чем свет стоит, но безропотно выполняют все его приказы. Их три вида: «Следуй за мной», «Стой там» и «Атакуй мою цель». Руководство к игре призывает передвигаться парами – один



Это не враги, а наши товарищи, невесть почему зависшие над «непроходимым» пригорком.



Герои могут нести одновременно два вида оружия и гранаты. Стволами можно меняться с товарищами, хотя это не очень удобно.

# СМЕРТНИКИ

## ИНФОРМАЦИЯ

**ПЛАТФОРМА:**  
PC, PlayStation 3, Xbox 360

**ЖАНР:**  
shooter.third-person.tactical.modern

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
Eidos

**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«1С»

**РАЗРАБОТЧИК:**  
IO Interactive

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**  
до 2 (co-op), 4-8 (online)

**ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:**  
PC, PlayStation 3

**ОНЛАЙН:**  
[http://games.1c.ru/kane\\_lynych](http://games.1c.ru/kane_lynych)



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



**ХОРОШО**

**ВЕРДИКТ**  
**7.0**

### ПЛЮСЫ

Сюжет большей частью «отыгрывается», а не пассивно наблюдается. При игре за Линча можно посмотреть на те же события буквально другими глазами.

### МИНУСЫ

Автоматическое ныряние в укрытия работает через раз. «Тяжелый прицел» на консолях. Большие проблемы с коллективной игрой на PC.

### РЕЗЮМЕ

История со смыслом, не дающая ответов, но заставляющая задуматься о том, что даже десять тысяч пуль не помогут склеить разбитую жизнь.





Логотип, по которому спускается Кейн, принадлежит реально существующей компании. Только называется она не Retomoto, а Reto-Moto. Именно из рядов Reto-Moto вышли разработчики IO Interactive.



Если находишь склад реактивных гранатометов, значит, скоро тебя будут атаковать вертолеты или БТРы. К счастью, существует и обратная закономерность.

**«Мать, мать, мать!» – привычно отозвалось ЭХО** Английская версия Kane & Lynch, издаваемая «1С», на самом деле является европейской, то есть в нее встроены 5 языков: английский, немецкий, французский, испанский и итальянский. В коробке с русской версией лежит та же самая «европейка» и дополнительный диск с патчем, замещающим немецкий перевод русским.

В общем, русский перевод неплох, но если вас интересует прежде всего качество матерщины, приведем наглядный пример. Вскоре после приезда героев в токийский клуб Линч обзывает Кейна, извините, arrogant fuck'om (заносчивым, э-э, уродом). В русской версии этот оборот был переведен кратко, но немного общо: «ублююкок».

В испанской близко к оригиналу, но почти цензурно: cabron arrogante, «заносчивый козел».

В итальянской: Testa di cazzo, «хрен моржовый», если верить Lingvo (перевод не буквальный, на самом деле это достаточно крепкое ругательство).

Во французской практически так же: tete de poid.

В немецкой – вообще никак, хотя чуть дальше по течению игры Линч, видимо в компенсацию, раздражается многократным «шайсе».

По итогам порекомендуем любителям сочного словца испанскую версию, тем более что франтам Resident Evil 4 эта лексика должна быть уже знакома. Учтите, кстати, что громкость речи персонажей на некоторых конфигурациях компьютеров очень часто сходит на нет. Проблема наблюдается независимо от выбранного языка, так что дело скорее в звуковом движке – держите субтитры включенными!

прикрывает, второй наступает. Действительно, далеко разбегаться не стоит – друзья могут и патронов одолжить (всегда!), и даже воскресить практически из мертвых – укол адреналина, и Кейн как новенький. Передоз, правда, убивает, так что умирайте пореже.

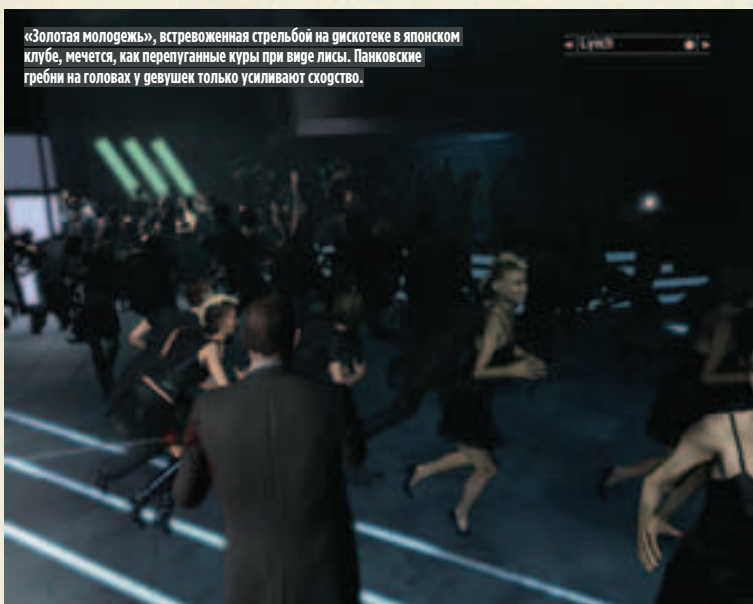
Однако, хоть без команды и приходится туго, максимум тактической смекалки, который от вас потребуется – занять оборону и послать одного из молодцев к ближайшему триггеру, активирующему новую волну врага. После этого быстро позвать соратника обратно и завалить превосходящие силы противника. Некоторые другие задания – например, отстрел вертолетов реактивными снарядами – хотелось бы поручить товарищам, но нельзя. При спасении кейновой дочки из пустого дворика, он заполняется невесть откуда берущимися вражескими солдатами – но только после того, как к девочке подойдет сам Кейн. Линч забрать девочку не сможет.

Возможно, это и к лучшему, учитывая его «послужной список».

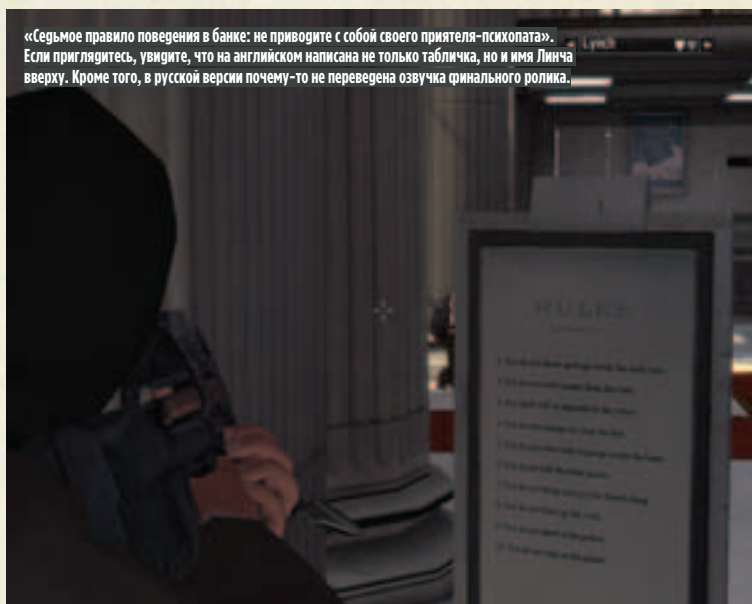
### Линч

Полное имя Джеймс Сет Линч. Год рождения 1966. Американец. Неизвестно, когда у Линча начали проявляться признаки расщепления личности и насколько успешно он глушил шизу лекарствами. Мы знаем только, что однажды, вернувшись домой с работы, он нашел жену убитой... и был совершенно не уверен, что она не погибла от его рук. В результате Кейн и Линч оказываются соседями в фургоне, везущем смертников. Однако у «Семерки» (да, дружки Кейна на самом деле выжили) свои планы в отношении двух немолодых неудачников. Кейн умрет, но сперва вернет обшак – в этом случае бандиты пощадят хотя бы его семью. Линч будет следить за ним, а когда все кончится, убьет англичанина, а сам займет место среди членов «Семерки». Но они, похоже, не знают, с кем

связались. Линч ест таблетки, а когда они кончаются, убивает заложников, руша планы умного Кейна. Самое необычное, что этим непредсказуемым психом можно управлять в режиме совместной игры. Правда, PC-версия требует для этого геймпад Xbox 360, и тот, что был у нас (правда, «неродной», от Joytech), она распознавать отказалась. Так что примерять очки антигероя номер два нам пришлось на PlayStation 3. Ощущение, как и следовало предполагать, двойственное. С одной стороны, натурально, чувствуешь себя в шкуре перманентно слетающего с катушек отморозка. С другой, если пытаться «отыгрывать роль» – расстреливать врагов в упор из дробовика или вообще валить их в рукопашной – убивают тебя еще быстрее, чем неиграбельного Линча в той же ситуации. А в самые интересные моменты все равно перехватывают управление и заставляют делать, как написано в сценарии.



«Золотая молодежь», встревоженная стрельбой на дискотеке в японском клубе, мечется, как перепуганные куры при виде лисы. Панковские гребни на головах у девушек только усиливают скотство.



«Семьмое правило поведения в банке: не приводите с собой своего приятеля-психопата». Если приглядитесь, увидите, что на английском написана не только табличка, но и имя Линча сверху. Кроме того, в русской версии почему-то не переведена озвучка финального ролика.



Еще один пример русского перевода многоязычной матерщины. На Линча «накаатило» — очень, кстати, рекомендуем сыграть эту сцену вдвоем.



### Бонус

Настоящее имя Борис Репетур. Год рождения 1958. Гражданин РФ. Ведущий культовой программы «От винта», человек, озвучивающий примерно 50% всего, что появляется у вас в телевизорах и на мониторах. В русской версии Kane & Lynch его голосом разговаривает Линч (за Кейна — Андрей Ярославцев). Кому, как не Репетуру раскрывать бездны черного юмора, будто сами собой вырастающие из отношений между тремя героями — Кейном и двумя личностями Линча: «Я не уверен, что виновен в смерти своей жены. Можешь ли ты сказать то же самое?» Кейн не может, но он ясно видит, что Линч — это он сам в будущем. Если, конечно, у него вообще есть будущее. Неудивительно, что эти отчаянные (и отчаявшиеся) парни

очень часто употребляют в своей речи слово fuck и производные. Русский перевод значительно мягче — но и разнообразнее. В компенсацию за отсутствие мата Линч цинично цедит голпническое «ниче», орет скотоводческое «козлинка», а ближе к концу игры неожиданно ласково отзывается о дочери Кейна: «Ей больше одной дозы нельзя, она же еще маленькая». Эх, Линч, поздно ты решил стать человеком...

### Последний выбор

Авторы опустили подробности истории, чтобы не тормозить динамику действия. «Нам понадобятся паспорта», — говорит Кейн. Щелк! — и герои уже в Токио. Но даже если бы события игры были расписа-

ны строго по часам, многое — то, что произошло раньше и то, что было потом — все равно осталось бы загадкой. Можно пытаться домыслить, что случилось с женой Линча, какова была дальнейшая судьба Кейна и Дженни — с героями сживаешься достаточно, чтобы начать думать «и как он дошел до жизни такой?», «а как бы я поступил на его месте?» И продолжения вроде бы хочется — там наверняка исправят недочеты управления и сделают просто обалденную графику! Но что, если история продолжится совсем не так, как мы представляли? Нет, пусть уж лучше герои так и останутся в нашей памяти тающими за финальными титрами. Свой урок нам они уже преподали. **С**

### ... и другие

В игре есть отдельный многопользовательский режим Fragile Alliance, не связанный с основным сюжетом. В российском PC-релизе он не работает, ибо завязан на службу Games For Windows Live, не запущенную в нашем регионе. Так что не ищите в коробке 25-значный код, который у вас попросит игра, его нет. Увы, мы опять «позади планеты всей», которая вечно осваивает очередное интерактивное воплощение Reservoir Dogs. Вначале игроки дружно грабят банк, отбиваясь от компьютерных полицейских. Однако победа здесь не командная — в рамках оказывается тот, кто унесет ценностей на большую сумму. Но если вы прикончите одного из своих погильников и заберете его улов, вы тут же получите клеймо «предателя» и за вашу голову будет назначена награда. Дилемма вполне в духе Кейна и Линча. Убитые бангиты возрождаются бойцами спецназа и всячески ставят палки в колеса бывшим товарищам, чтобы те не сильно вырвались вперед. Из грабителей при попадании вначале вместо зорюльки выпадают деньги, так что, даже выжив, они могут остаться у разбитого корыта.





# Кросс-обзор

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

## НАШИ ЭКСПЕРТЫ



**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru



**СТАТУС:** редактор  
PC-части

**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
LocoRoco  
Quazatron

Любит игры, в которых говорят и поют на несуществующих языках. Знает несколько диалектов симлиша, фиракклиш и язык тирага. Обожают бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Склонен к бессмысленному насилию и переживает по этому поводу.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Прятки за углом реализованы настолько топорно, что это воспринимается как режиссерский прием. Зато форсирование командного взаимодействия сделано очень достойно. Убежишь от друзей – останешься большим и беглым... то бишь убитым и без патронов. Играть с живым Линчем, тем паче за Линча – неожиданно весело.

### ГРАФИКА

Очень, очень симпатичные главные герои. Нет, они, конечно, психи и убийцы, но по каждой позе, которую принимают Кейн и Линч, хочется купить коллекционную фигурку. Хорошие эффекты потери зорювья, погоды, солнечного дня и огня в ночи. А вот пейзажи становятся интересными только миссии к оединнадцатой.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Пусть некоторые перипетии сюжета и были уже известны, но когда посреди перестрелки с тюремной охраной один из свежеспасенных кореспранов со смесью ужаса и отвращения кричит тебе: «Ты работаешь с этим психом? Да он же жену свою убил!», становится не по себе, как будто узнаешь это в первый раз. Вот она, сила интерактивного кино!

**ВЕРДИКТ**  
**7.0**



**Артем 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 видеооряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придираваться по пустякам.

### ГЕЙМПЛЕЙ

По гамбургскому счету – тихий ужас. Во-первых, всего ну очень мало – просто-таки спартанский минимум «шутера обыкновенного». Во-вторых, прицеливание в консольной версии просто ужасное. Почему так – непонятно. В-третьих, сотни кошмарных багов здесь сожительствуют с весьма высокой сложностью, что удовольствия ничуть не прибавляет.

### ГРАФИКА

И выглядят ну очень странно. Вроде, и модели нормальные, и текстуры приличные, и эффекты достойные попадают, но все равно игра воспринимается набором плоских картонных декораций – нет в ней объема! И все из-за чудного освещения и «эффекта свержеткости». В «кооперативе» картинка еще и слегка упрощается, преумножая все эти странности.

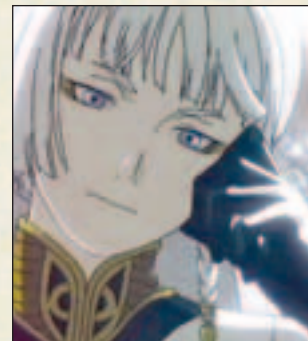
### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Тоскливо? Ан нет! Главный парадокс «Кейна и Линча» в том, что игра – то нормальная. В чем-то даже чуть больше, чем неплохая – хорошая. Но ее будто кто-то намеренно портил, пинал ногами, пока все отвернется, гвоздем царпал... Ей-богу, прилизали бы как следует, вылечили, подкрасили – и хоть го восьмью баллов сотрясла бы. Но нет. Пройти и забыть.

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**



**Сергей Цилюрик**  
td@gameland.ru



**СТАТУС:** Бильд-редактор

**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Final Fantasy VII  
Metroid Prime

Энтузиаст DS и Wii, большой любитель JRPG и музыкальных игр и завсегдатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Обычный кооперативный шутер от третьего лица. Настолько, насколько он может быть обычным. Разницы между Кейном и Линчем почти нет, характеры на геймплей никак не влияют, напарники скучны, уровни линейны, игра прохорится за один вечер. Все это не то чтобы прямо уж плохо, но го жути посредственно.

### ГРАФИКА

Серость и обыденность, присущие геймплею, царят и тут. В игре не найдется ничего привлекательного, ничего запоминающегося, ничего выдающегося, за что мог бы зацепиться глаз. А поначалу, прямо говоря, игра и вовсе выглядит уродликой – хотя, казалось бы, завязка-то должна быть более зрелищной.

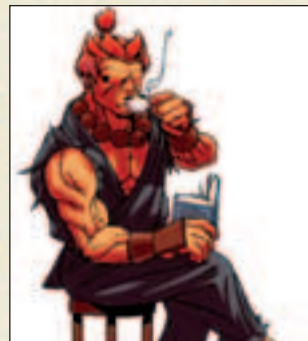
### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Подчеркнутый акцент на сюжетность пловов не принес: сценарий игры ничуть не вызывает положительных эмоций. Некое удовольствие от игры все же можно получить, но за это стоит благодарить исключительно кооперативное прохождение – играть в одиночку в «Кейна и Линча» я бы не посоветовал никому.

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**



**Александр Устинов**  
hh@gameland.ru



**СТАТУС:** Замотвепрег  
DVD

**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ**  
Сериалы Max Payne и Fallout  
Fahrenheit

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

Со времен Freedom Fighters почти ничего не изменилось – все тот же простенький командный шутер, только с обязательным (но очень криво исполненным) прилипанием к стенам. Однако для получения максимального удовольствия советуется запастись другом и вторым джойстиком – отчего-то нас решили не баловать онлайнным «коопом».

### ГРАФИКА

Плавают между отметками «ужасно» и «очень достойно», но при этом чаще всего останавливается на «удовлетворительно». Серые и безликие коридоры здесь соседствуют с великолепным ночным клубом, по которому бегают весьма пристойные модельки героев. В общем, лучше заранее подготовиться, что красивой графикой здесь тоже не балуют.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

А ведь могла получиться отличнейшая игра, но сюжет го конца не вытянули, геймплей не отполировали, го и багов оставили достаточно. Зато режиссура и общая кинематографичность на высоте. Наверное, именно это и не дает оставить гуэт Кейна и Линча на произвол судьбы. Не шедевр, но и не провал. Просто нормальная игра.

**ВЕРДИКТ**  
**7.0**



**Edifier**

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

# КОСМИЧЕСКИЙ ЗВУК



E1100

Выходная мощность:

RMS 5Wx2+12W (THD=10%)

Соотношение сигнал/шум: >=85 dB

Входное сопротивление: 10 Kohm

Динамик сабвуфера: 4" длинноходный драйвер  
с бумажным диффузором, с магнитным экранированием

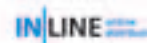
Динамики сателлитов: 2" широкополосный, алюминиевый, с магнитным экранированием

Размеры сабвуфера: 162x167x267 мм • Размеры сателлита: 68x105x103 мм • Вес: около 3,5 кг

Сервисное обслуживание в 180 городах • Маркетинговая поддержка: 8-901-5117309



NETLAB



т.: (495)638-5012



# BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR



ЛУЧШЕ ПОЗДНО, ЧЕМ НИКОГДА: АВТОРЫ DYNASTY WARRIORS СОЗДАЛИ СОВЕРШЕННО НОВУЮ ИГРУ.



## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 3, Xbox 360

### ▶ ЖАНР:

action.tactic.real-time.3D

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Koei

### ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

нет

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Omega Force

### ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

### ▶ ОНЛАЙН:

www.bladestorm.co.uk



### ▶ Автор:

Red Cat  
chaosman@yandex.ru

**Н**е было в Средние века лучшего способа сделать блестящую карьеру и сколотить состояние, чем затяжной военный конфликт. И не было в истории Европы конфликта более продолжительного, чем знаменитая Столетняя война. Больше века французы и англичане приносили друг друга в жертву малопонятным политическим интригам собственных монархов. Но если одни сражались за землю, другие за честь, а третьи за короля, то находились и те, кто сражался сам за себя — и за деньги, что без счета тратились противниками на оплату наемных армий. Именно наемники нередко определяли расстановку сил на поле боя. И вам предстоит стать самым известным из средневековых «солдат удачи» — если, конечно, хватит терпения пройти BladeStorm: The Hundred Years' War до конца.

Вы начинаете путь никому не известным проходивцем без роду и племени — а заодно уж без лица и имени. Выбора нет, себя любимого придется создавать буквально с «нуля», и лишь потом отправляться в ближайший трактир, где таких, как вы, искателей приключений — пруд пруди. Однако не собираться по ремеслу (они же конкуренты) должны интересовать новичков на первых порах — их путь лежит напрямиком к барной стойке, на аудиенцию к хозяину заведения и горелой бараниной, но также исполняет роль посредника между наемниками и потенциальными работодателями (то есть Англией и Францией). Да-да, одноглазый плут может показать кратчайшую дорогу к богатству и славе, поэтому слушайте его внимательно — пусть готовит трактирщик паршиво, зато у него хорошие связи.

Не стоит пренебрегать и прочими собеседниками. Многие из них успели побывать в бою и готовы поделиться накопленным опытом. Иные не прочь разболтать свежие сплетни, а то и выдать какой-нибудь военно-политический секрет. Кроме того, среди собравшейся вокруг вас пестрой публики можно встретить возможных друзей и союзников — хотя дружба в мире наемников всегда оставалась понятием относительным. Наконец, в трактире встречаются купцы. А где купец, там и товар — от дешевых кожаных доспехов «на первое время», до тяжелых лат и (что, вероятно, куда полезнее) новых знаний о военном деле. Правда, купец, как ни странно, любит деньги, и чтобы найти с торгашом общий язык, их придется заработать мечом, потом и чужой кровью. Добро пожаловать на войну!

## Вчера — за, сегодня — против

Внимательное изучение раздела Contracts — важный шаг к светлому будущему. Здесь собраны все доступные задания, указана предполагаемая сумма гонорара, география будущего сражения и его вероятная сложность. Здесь же, разумеется, указано, кто оплачивает банкет — английский леопард или французская лилия. Не стоит слишком долго раздумывать, кому присягнуть на верность: вы — полноправный хозяева собственному слову и всегда вправе сменить нанимателя. Так оно даже лучше получится: сначала подержали одних, потом переметнулись к другим, чуть позже снова вернулись к первым. Баланс сил соблюден, война продолжается, и уж точно не закончится в ближайшем будущем. А значит, наемнику не нужно беспокоиться о завтрашнем дне. Только бы дожить до него целым и невредимым...





ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.0

**ПЛЮСЫ** +

Оригинальная и продуманная боевая система, впечатляющие сражения с участием сотен воинов, возможность в любой момент пересмотреть политические пристрастия героя.

**МИНУСЫ** -

Не всем понравится физическая «ограниченность» главного героя. Игровой процесс со временем может показаться однообразным, графика мутноватой, а работа актеров – плохой.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Наглядный пример того, что студия Omega Forge – не конвейер по производству Dynasty Warriors и вполне способна на создание совершенно новой – современной и качественной – игры.

**Кто сильнее, тот и прав**

К каждой базе в BladeStorm «приписано» несколько отрядов. И прежде чем приступать к захвату очередного опорного пункта, придется с ними разделать-ся. Еще одно необходимое условие – победа над начальником гарнизона (Base Commander), который непременно появится, как только вы вторгнетесь на подведомственную ему территорию. Если командир погибает, сопротивление прекращается, можно собирать трофеи.



Лучший способ избавиться от неприятельских лучников – смять их в рукопашной схватке.



Преследовать пехотой кавалерию – не самая разумная затея.



Разобрать что-либо в мешанине боя бывает нелегко – зато пропустить уведомления о продолжительности комбо почти невозможно.



Поправлять знаменитостями, вроде Черного Принца или Жанны Д'Арк, не устает – разве что позволят погреться в лучах их славы.



**Про запас на черный день**

Боевые подразделения не обязательно искать – их можно взять с собой. Для этого достаточно набрать рекрутов во время очередного визита в трактир и опрелелить, какой кнопкой вы будете их вызывать. Вогить за собой разрешается не более трех отрядов, управлять в каждый момент времени можно только одним.

**Премудрости войны**

Как уже упоминалось, большинство клавиш в BladeStorm отвечают за различные действия и специальные навыки выбранного отряда. Причем у разных подразделений – и навыки, как правило, оказываются разными, а следовательно, меняется и назначение кнопок. Скажем, взяв под начало ватагу лучников, вы сможете одной кнопкой вести прицельную стрельбу, используя некое подобие оптического прицела, тогда как другая клавиша отвечает за использование ядовитых стрел. Однако, стоит вам переключиться на конников, и те же самые кнопки позволят, например, организовать стремительную атаку кавалерии. Еще одна функция клавиш – за ними можно «закреплять» нанятые в таверне отряды, чтобы затем вызывать их на подмогу (в том случае, если вы еще не нашли себе подчиненных) по мере необходимости.

**Один в поле – смертник**

... что не так просто в условиях всеобщей мобилизации. Само собой, никто на первых порах не потребует от новичка лезть в гущу битвы – пользы от необученной солдатни мизер, а вот испортить жизнь сослуживцам можете за здорово живешь. Поэтому начальные миссии становятся своего рода проверкой на профпригодность: противник не слишком рвется в бой, на экране постоянно появляются достаточно внятные и лаконичные подсказки, но и топтаться на одном месте уже не позволяют – иначе не видать вам первых гонораров как своих ушей. А без них довольно сложно двигаться дальше. Впрочем, давайте обо всем по порядку. Для начала, запомните простое, тем не менее, очень важное правило – в BladeStorm не место героям-одиночкам. Все попытки собственным мечом решить исход битвы в духе Dynasty Warriors пресекаются решительно и жестко: любая толпа вооруженных кольчугами пейзаж за минуту отобьет самонадеянному выскочке не толь-

В BladeStorm неуголюбивают героев-одиночек. Попытки решить исход битвы лишь собственными силами пресекаются решительно и жестко.

ко охоту геройствовать, но заодно и почки, и печень, и прочие внутренние органы, о существовании которых средневековые лекари даже не подозревали. Какой из этого следует вывод? О-че-вид-ный: оказавшись на поле брани, немедленно найдите себе отряд младших по званию, готовых постоять и за себя, и за вас. Таковых обычно поблизости пруд пруди – бесхозные лучники, копейщики и меченосцы, потерявшие командира, толпами шатаются по французским лесам, дожидаясь появления подходящего заместителя. Причем никто не требует от вас руководить однажды выбранным отрядом на протяжении всей игры, или даже до завершения миссии: вы вольны бросить одних подопечных и взять под крыло других когда вздумается – для этого достаточно нажать кнопку «А». Скажем больше – чем чаще вы меняете отряды, тем более разносторонним становится главный герой и тем вольготнее вы будете чувствовать себя, меняя пехоту на кавалерию и наоборот. От вопросов теоретических перейдем к практике, а именно – что

и как делать, столкнувшись с противником. Поклонники Dynasty Warriors да расстроятся: здешняя игровая механика заметно ближе к старым частям Kingdom Under Fire; например, за индивидуальные атаки персонажа в BladeStorm отвечает всего ОДНА кнопка, прочие же отведены под те или иные функции выбранного отряда. В общем, тем, кто привык танцевать на паде, разом крушить недругов бесконечными комбо, сначала придется несладко – кажется, будто вы управляете не могучим воином, а заурядным солдатиком, уверенно владеющим лишь правой рукой. Между тем поняв (и приняв) игровую механику BladeStorm, вы почти наверняка привыкните и к здешней модели управления: она, по зрелому размышлению, и функциональна, и логична. Собственно сражения сводятся к захвату ключевых точек на карте. Одну из них обычно требуется отвоевать по условиям контракта; остальные, сменив собственника, обеспечат вас дополнительным опытом, лишними деньгами (которые, как гласит народная

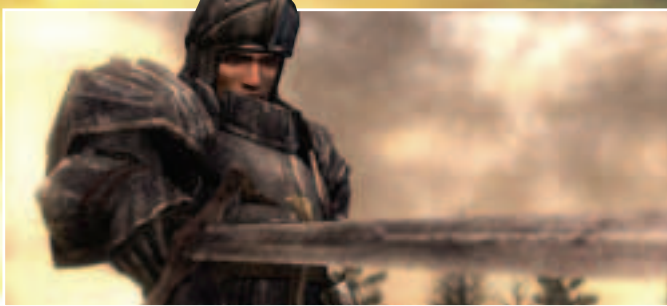




Чем выше уровень героя, тем больше отрядов желают видеть его своим командиром.



Пока противник не успел добежать до ваших подчиненных, почему бы не проверить на прочность доспехи вражеских солдат?



Рог войск в BladeStorm – превеликое множество, и каждый из них, само собой разумеется, обладает как сильными, так и слабыми сторонами, каковые мудрый полководец обязан учитывать. Например, копейщики или вооруженные алебардами воины могут стать идеальным средством борьбы с неприятельской кавалерией – даже закованный в латы всадник едва ли прорубится через лес копий. К тому же алебарды дают возможность погубить ноги лошадей – жестокая, но зачастую необходимая мера. В то же время копейщики уязвимы в схватках с пешими рыцарями и не очень мобильны: в случае атаки с тыла они едва ли успеют перестроиться, и даже личная доблесть командира не спасет ситуацию. Лучников и арбалетчиков лучше вовсе не допускать до рукопашной. Кое-что они, конечно, в этом деле смыслят, но главная их сила – на дистанции. Идеальный вариант для стрелков – напасть на врага, уже вовлеченного в лобовое столкновение с другим отрядом. Упомянутая кавалерия также не является универсальной силой – хотя бы потому, что нуждается в пространстве для маневра. А его-то как раз порой очень не хватает.



Атакующие на полном ходу тяжелооруженные рыцари – верная смерть любому, кто рискнет заступиться им дорогу.



Коннику для эффективной атаки требуется хорошенько разогнаться.

мудрость, лишними ничуть не бывают), а также репутацией – еще одним немаловажным параметром в непредсказуемом мире наемников. Обратите внимание, что на выполнение миссии вам чаще всего дают несколько дней – поэтому не торопитесь сломя голову выполнять указание начальства. Лучше организуйте в отведенное время пару рейдов по тылам противника, отбейте как можно больше населенных пунктов и только потом ставьте точку в военной операции. Да, и не забудьте уделить внимание частным просьбам друзей и знакомых: в случае успеха это принесет дополнительные барыши, нередко превышающие официальный гонорар.

### Дали туманные, чащи лесные

Откровенно говоря, последние серии Dynasty Warriors если и было за что хвалить, то только за толпы сравнительно резво перемещающихся по экрану угловатых буратинов, чья популяция росла от игры к игре. Первые кадры BladeStorm никакого оптимизма за судьбу технического исполнения не все-

ляли – та же Dynasty Warriors, но в европейской средней полосе, с блеклыми красками, мутноватой картинкой и не слишком детализованными трехмерными моделями. Удивительно, но финальная версия оставляет куда более приятное впечатление. Солдаты превосходно анимированы, пейзажи в меру живописны, неприступные с виду стены замков внушают должное уважение. Некоторый избыток «мыла» на экране все же присутствует, да и неприятельские отряды время от времени материализуются из пустоты едва ли не у вас под носом, но подобные недочеты можно стерпеть. А вот звуковой составляющей повезло меньше – если слегка однообразная, но добротная музыка вполне соответствует происходящему, то работа актеров озвучки не выдерживает никакой критики. Хорошо хоть вас не так уж часто заставляют слушать чужие выступления; к тому же сюжетные сцены для экономии времени разрешается пропускать – наемника, как и волка, ноги кормят, а война своих героев ждать не будет. **СИ**



### Полетят клочки по закоулочкам!

Разработчики из Omega Force перестали бы быть самими собой, если бы бесповоротно отказались от комбо и всяческих связанных с ними военных хитростей. Так что, хотя грать вы можете только одной кнопкой, устрашающие врага гигантские цифры тут все-таки есть – цепочки складываются из ваших собственных нечастых ударов и атак вверенного вашим заботам отряда. Кроме того, персонаж вместе с подчиненными может на короткое время переходить в режим BladeStorm – двигаясь при этом с огромной скоростью и нанося всем встречным неугадаемым поистине сокрушительные удары.





1  
Всем внимательно следившим за разработкой был предоставлен уникальный шанс услышать свой собственный голос в игре – на Seaward.ru еще в середине года объявили проект, названный «Народной озвучкой». Конечно, гранатам всего лишь предложили записать свои голоса для коротких реплик NPC, но и это уже немало. На предложение отозвалась масса поклонников, но из присланных разработчикам записей были отобраны только лучшие, так что в конечном итоге в игру их попало не очень много. Однако само подобное явление – хороший знак, показывающий, насколько разработчики заинтересованы в отклике игроков.

Еще до первого запуска мы настоятельно рекомендуем изучить «Руководство пользователя», которое идет в поставке игры. Будьте уверены – эти 70 с небольшим страниц существуют не зря и помогут освоиться в игре всем начинающим корсарам. Впрочем, даже бывалые игроки наверняка почерпнут для себя много нового.



## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

role-playing/action-adventure.freerplay

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Seaward.ru

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5Ghz, 256 RAM, 128 VRAM

### ▶ ОНЛАЙН:

<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1808>



### ▶ Автор:

V.P.

[vp@gameland.ru](mailto:vp@gameland.ru)

# ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ КОРАБЛЕЙ

САМАЯ ИНТЕРЕСНАЯ ЧАСТЬ «КОРСАРОВ» – К СОЖАЛЕНИЮ, И САМАЯ НЕДРУЖЕЛЮБНАЯ. ГОТОВЫ ЛИ ВЫ К ЭТОЙ ВСТРЕЧЕ?

ХОРОШО

Подумать только – прошло уже 20 лет с момента релиза Sid Meier's Pirates! Легендарный проект позволил десяткам тысяч игроков увидеть на экранах мониторов (позднее – и телевизоров) приключения, о которых они могли только мечтать: бороздить океан на собственном корабле, сопровождать или топить суда важных персон, заниматься торговлей, выполнять поручения напыщенных губернаторов (дабы впоследствии жениться на дочке кого-нибудь из них) и простых смертных – по сути, игрок был волен делать все, что угодно душе настоящего морского волка. В дальнейшем подобных проектов появилось немало: вспомним Uncharted Waters, Cutthroats: Terror

on the High Seas, Corsairs: Conquest at Sea – перечислять можно долго. Однако мало кто дотянулся до поставленной Мейером планки, а сам гениальный Сид предлагал разве что улучшенные графически версии с весьма небольшим количеством существенных нововведений. Неожиданно хорошо раскрыли морскую тему российские разработчики. Первым скромным шагом в океанские пучины стала Sea Legends (1995), вторым – «Корсары: Проклятие дальних морей» (2000). Проект не только смотрелся потрясающе в рамках жанра, но и стал весьма значимым явлением для нашей игровой индустрии в целом (чего стоит один только эпический саундтрек, записанный оркестром Русской филармонии), ведь в те времена

качественные отечественные разработки можно было пересчитать по пальцам. Будущее сериала казалось радужным аккурат до жуткого провала третьей части «Корсаров» – поклонникам оставалось только ждать патчей или поигрывать между делом в милую, но далеко не самую выдающуюся shareware-разработку Tradewinds Legends. Но не все были готовы сидеть сложа руки – особо упорные трудились над модом для «Корсаров 3», который оказался в конечном итоге на порядок интереснее оригинальной игры. Такие старания не прошли мимо «Акеллы» – из энтузиастов была сформирована студия, призванная реабилитировать некогда именитый проект. Получилось? Вполне: в кратчайшие сроки

мы увидели замечательные «Возвращение легенды» и «Сундук мертвеца». Теперь уверенно принимает эстафету «Город потерянных кораблей». Вы можете сказать: «Да что там! Формирование команды корабля, торговля, грабеж... все это мы уже видели десятки раз – удивляться нечему». А вот и нет: команда Seaward.ru старается в каждую игру привнести нечто особенное – и им это отлично удается. О «Сундуке мертвеца» вы можете узнать из номера 249, а что вышло сейчас – читайте далее. Первое время кажется, что перед нами не привычные «Корсары», а самый настоящий квест – большая часть заданий требует размышлений и вдумчивого общения с NPC. Забудьте об однотипных





**1** Зайти угасть практически в каждый дом – большинство жителей хранит свою собственность в сундуках, и при желании их содержимое можно преспокойно унести с собой. Но будьте осторожны – если вас в этот момент заметят, стычки не избежать.

**2** К сожалению, в игру просочилось небольшое количество недоработок: к примеру, иногда приходится наблюдать вот такую картину – NPC ведет беседу, повернувшись к нам спиной.



### Немного информации для настоящих фанатов

Это последний проект для уже немолодого движка Storm Engine 2 (возможности третьей версии мы увидим в «Приключениях капитана Блага»), который по-прежнему способен рисовать неплохую картинку. Разумеется, не обошлось без доработок: теперь появилась возможность следить за погодой из помещений, отображаются слезы капель дождя на водной поверхности, переделаны эффекты крови, дыма, погонных явлений и настроек освещения. Поверхность моря отныне можно наблюдать не только сверху, но и снизу: правда, эта возможность доступна лишь в том случае, если наш персонаж спускается под воду, другими словами, опустить камеру ниже ватерлинии в момент корабельных стычек не получится. Анимация персонажей теперь учитывает столкновения с препятствиями при выпадах и ударах – герои больше не застревают в стенах. Полный список исправленных ошибок занимает несколько страниц, а благодаря оптимизации кода версия 2.8 работает уверенно даже на бюджетных компьютерах.



**3** Вид от первого лица не особенно удобен, но позволяет осмотреть окрестности более внимательно.

**4** Задания дают многие: начиная от местных бомжей и заканчивая знатоком – каждый пытается разнообразить нашу жизнь. Но отныне награды за выполнение заданий не столь велики, как хотелось бы, а корабли стоят баснословных денег – привыкайте.

**5** В игре придется не только плавать, но и ходить по дну. Следите за верхней частью экрана, где указано количество секунд до всплытия (или неминуемой смерти – если не успеете).

**6** Горожане ведут себя гораздо естественнее, чем раньше – к примеру, они не прочь остановиться и немного поболтать не только друг с другом, но и с вами. Правда, NPC умеют не только болтать, но и застревать друг в друге, хотя и не очень часто.

**7** Чего не хватает «Корсарам», так это полноценной энциклопедии – в этом плане Sid Meier's Pirates! по-прежнему остается на высоте. Но даже существующую энциклопедию мы рекомендуем изучить для общего развития.

## Отныне большая часть заданий требует размышлений и вдумчивого общения с NPC.

«сопроводите груз» и «уничтожьте X кораблей близ острова Y» – отныне на суше придется выполнять едва ли не больше заданий, чем на море. К тому же, впервые в «Корсарах» присутствует столько мистики – еще не «Пираты Карибского моря», но уже где-то близко. Во всяком случае, сам город потерянных кораблей напомнит большинству именно об этой трилогии. Но разработчики не ограничились мрачным кладбищем – вашему вниманию также представлена золотая столица ацтеков (Теночтитлан), где предстоит познакомиться и сразиться с представителями

этого древнего племени. Но добраться до самого интересного будет непросто – «Город потерянных кораблей» бросает игрокам серьезный вызов. Безусловно, выбрав минимальный уровень сложности, можно немного упростить сражения, но само отношение к игроку способно вывести некоторых казуалов из себя, ведь здесь никогда ничего не приносит на блюдечке. Нередки случаи, когда вам придется искать сюжетные ниточки, руководствуясь лишь собственной интуицией – не помогут ни NPC, ни дневники главного героя. Впрочем, последние – вещь

все-таки немаловажная, и нередко в них можно найти руководства к действию. Но те, кто испугаются сложности, лишат себя очень многого: за перипетиями сюжета следить действительно интересно, диалоги составлены на порядок лучше, чем в любых других «Корсарах», да и укорять за скоротечность не придется – при желании выполнение всех основных и побочных заданий удастся растянуть на недели. Хвалить игру можно долго, но и недостатки дают о себе знать: в который раз не озвучены персонажи – нам по-прежнему прихо-

дится довольствоваться короткими репликами, слабо связанными с происходящим на экране. К тому же, если в «Сундуке мертвеца» Seaward.ru позволили себе отойти от привычного управления и порадовать игроков схемой в духе World of Warcraft, то «Город потерянных кораблей» возвращает нас в прошлое. Несмотря на это, Seaward.ru в очередной раз доказали, что могут делать отменные игры с небольшим бюджетом за короткие сроки с небольшим бюджетом – к тому же, с каждым разом получается все лучше и лучше. И пусть официальных анонсов не поступало, нам остается надеяться, что именно этой студии доверят разработку «Корсаров 4» – смеем вас заверить, Seaward.ru оправдают наши ожидания. **RU**

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

**ПЛЮСЫ** **+**

Огромное количество интересных и разнообразных заданий, немалая часть из которых нелинейны, интересные сюжетные ходы, прекрасно проработанные локация, отличный саундтрек.

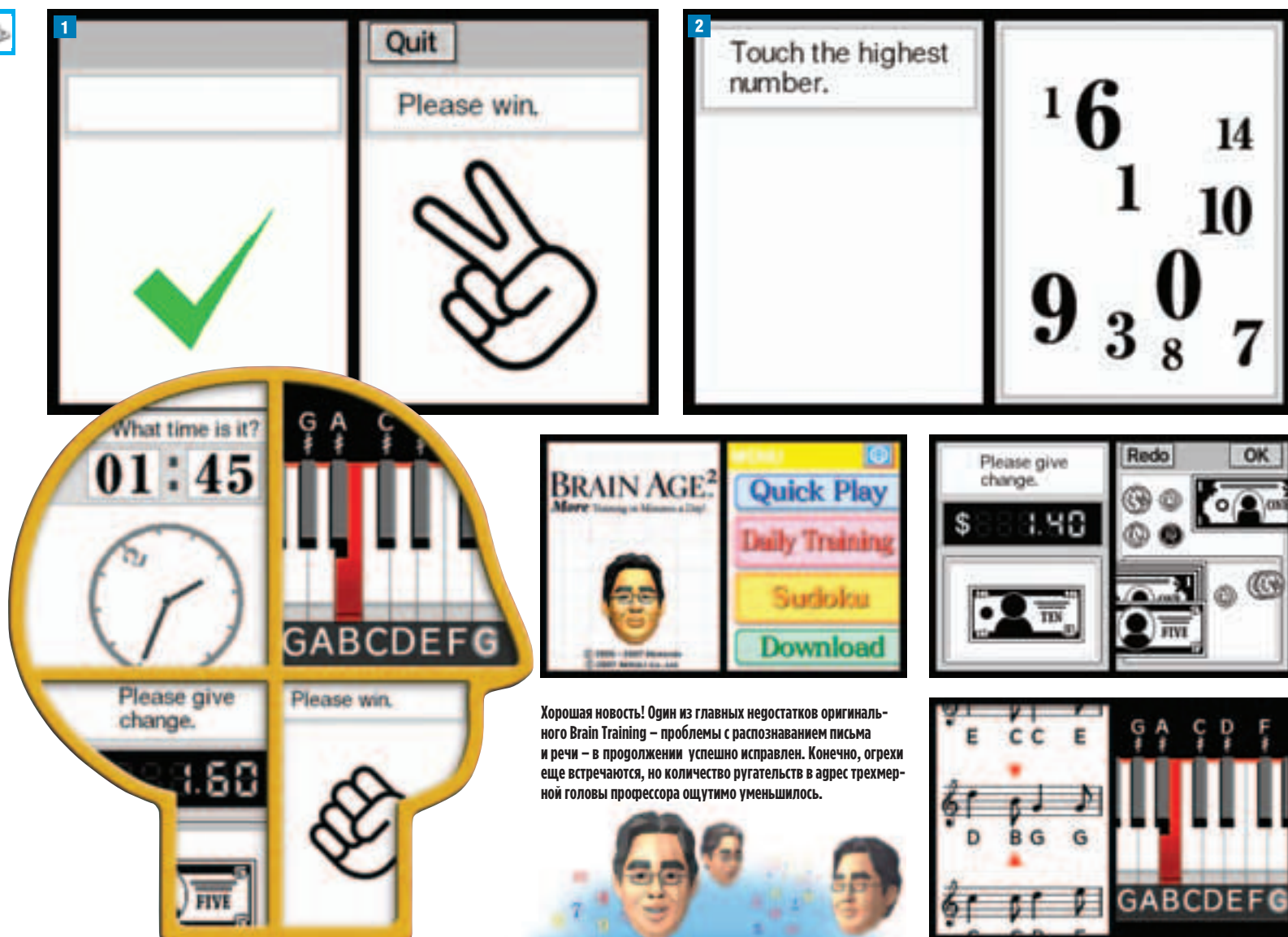
**МИНУСЫ** **-**

Персонажи практически не озвучены, схема управления устарела, некоторые задания почти невозможно выполнить без подсказки со стороны.

**РЕЗЮМЕ** **RU**

Если вы до сих пор не успели открыть для себя прекрасный мир «Корсаров», эта игра – отличная возможность наверстать упущенное.





Хорошая новость! Один из главных недостатков оригинального Brain Training – проблемы с распознаванием письма и речи – в продолжении успешно исправлен. Конечно, огрехи еще встречаются, но количество ругательств в адрес трехмерной головы профессора ощутимо уменьшилось.



ХОРОШО

## MORE BRAIN TRAINING FROM DR. KAWASHIMA: HOW OLD IS YOUR BRAIN?

ВЫ ЗНАЕТЕ, ЧТО У ЛЕНТЯЕВ МОЗГ СТАРЕЕТ БЫСТРЕЕ? В КАЧЕСТВЕ ТРЕНИРОВКИ ПРОЧТИТЕ ЭТУ СТАТЬЮ ВСПЛУХ!

### ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: special.edutainment
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.brainage.com>



▶ Автор: Сергей Циллорик [td@gameland.ru](mailto:td@gameland.ru)

Совсем недавно, всего лишь год с небольшим назад, на DS появился Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? – проект, в одиночку вознесший жанр edutainment на пик популярности. В открытую доктором Кавасимой дверь в комнату, где деньги лежат, тут же ринулись и другие проекты линейки Touch Generations – самоучители по английскому языку и японским иероглифам, дрессировщики этикета и тренажеры лицевой мимики... Да и редкая конкурирующая фирма поленилась сварганить свой «мозготренинг». Впрочем, надо отдать должное Mind Quiz для PSP: созданная при участии все того

же профессора Рюти Кавасимы, она – единственная! – сумела не только взять установленную Brain Training планку качества, но и залихватски ее приподнять. Вторая же часть Brain Training от Nintendo планку эту лишь удерживает: увы, но до высот Mind Quiz ей по-прежнему далеко. Штука в том, что More Brain Training на все сто процентов соответствует своему названию, являясь собой лишь «больше мозготренинга», питательную добавку для тех, кому наскучила первая часть. И, как справедливо было бы предположить, добавка эта на вкус и запах почти не отличается от уже известного блюда. More Brain Training – не игра; именно это, пожалуй, и апел-

лирует к тем массам людей, которые на игры смотрят свысока и нередко с презрением. Не игра – но комплекс упражнений, достаточно простых, чтобы их мог освоить кто угодно, и в то же время имеющих значительную мотивационную подоплеку – дескать, регулярные тренировки помогают поддерживать в форме серое вещество. А с этим не поспоришь: профессор Кавасима, как ни крути, авторитет, коих еще поискать. По другую же сторону баррикад – геймеры, которым на возраст собственного мозга, по большому счету, наплевать, и которые желают видеть что-то привычное. И вот у них-то как раз есть все шансы разочароваться.

Упражнения в More Brain Training можно без зазрения совести обозвать мини-играми. По завершении каждого подсчитывается затраченное время (в некоторых случаях – число верных ответов или очков, полученных за них), и в зависимости от этого результата мозговой деятельности выставляется оценка в данной дисциплине. Собственно, кроме полутора десятков «мини-игр», в которых можно и нужно совершенствоваться, геймер ничего в More Brain Training и не найдет. Львиная доля игроков, надо полагать, отсеется уже при виде скриншотов. Второй «мозготренинг» унаследовал от первого звук и графику в полном объеме, оставшись ровно таким же минималистичным внешне. Brain



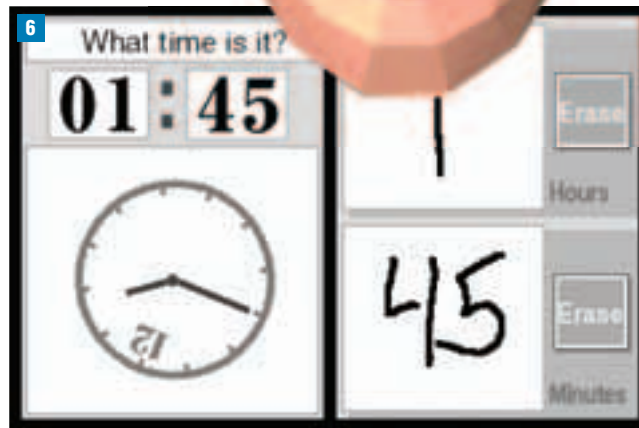


**ФАКТЫ**

Рюта Кавасима родился 23 мая 1959 года в городе Тиба. Получив докторскую степень в университете Тохоку, он эмигрировал в Швецию, некоторое время проработал в институте Каролинска, а затем вернулся на родину, став профессором в «Центре исследования технологий будущего» все того же университета Тохоку. Главный предмет его исследований – сопоставление различных участков мозга с различными видами деятельности, будь то разговорная речь, память, анализ или эмоции. Его книга Train Your Brain: 60 Days to a Better Brain прогалась миллионными тиражами, и именно ей Brain Training обязана своим появлением. Прогажи самой Brain Training впечатляют не меньше: она уже входит в тридцатку самых продаваемых видеоигр мира, а в ближайшее время грозит пересечь отметку в девять миллионов проданных экземпляров! Результаты More Brain Training чуть скромнее: пока лишь шесть миллионов копий, но ведь она еще совсем недавно увидела свет за пределами Японии!



- 1 Зеленая галочка указывает на то, что в только что сказал «гок!» Камень бьет ножницы!
- 2 Самое большое число, 14, скромно прячется в уголке. Так сразу и не заметишь.
- 3 На последних этапах этого упражнения бегуны носят такую скорость, что начинают указывать.
- 4 Запомнить 25 чисел куда легче, чем 30 слов.
- 5 А через клетку направо от этой пятерки должна стоять восьмерка.
- 6 Перевернуть DS – простой выход из ситуации; но на более сложных этапах это уже не поможет.



Training не нуждается в красивой картинке – тренажер подкупает совсем не этим. Более того, строгое оформление имеет больше шансов понравиться взрослым людям, на которых и сделана ставка. Хотя говорящая голова профессора Кавасимы, неустанно комментирующая происходящее, одинаково хорошо действует на нервы кому угодно. Главное изменение в More Brain Training коснулось непосредственно самих упражнений; если в первой части большая часть их была абстрактной, то во второй они гораздо больше соотносятся с реальным миром. К примеру, Days and Dates засыплет нас вопросами относительно календаря: какой день недели был позавче-

ра, на какое число придется следующий четверг, сколько дней осталось до конца недели... Correct Change заставит отсчитывать сдачу – как на настоящей кассе, монетами стандартных номиналов. А Masterpiece Recital и вовсе сродни музыкальным играм – там нужно попадать стилусом по верным клавишам виртуального пианино. Лингвистические упражнения в More Brain Training усложнились настолько, что в пору бить в колокол тревоги всем тем, кто до сих пор не знает зарубежных языков. Word Scramble – игра в анаграммы, предлагающая сложить из сонма кружащихся букв слово, и особенно Word Blend, где целью является расслышать каж-

дое из нескольких слов, произнесенных одновременно, совершенно невозможно без глубочайшего знания языка. Английский, французский, итальянский, немецкий, испанский, голландский – у знатоков каждого есть шанс проверить себя в More Brain Training. Не остались в стороне и логические, и математические упражнения. Missing Symbols заставит расставлять недостающие знаки в уравнениях; Memory Addition – последовательно складывать числа со стертыми с экрана предыдущими; Finishing Position – засекает место бегущего человечка в забеге относительно постоянно опережающих и отстающих от него соперников; Determine the

Time – определять время по перевернутым часам; Calculate the Height – вычислять высоту напившихся в непрозрачном стакане фигурок. В качестве бонуса More Brain Training предлагает Germ Buster – управляемую с тачскрина версию Dr. Mario! Не забывайте только: делу – время, потехе – час! Кроме перечисленных упражнений, в More Brain Training есть еще и полдюжины тестов на определение возраста мозга, и сотня с лишним головоломок Судоку, и возможность участвовать в упражнениях коллективно через Download Play... Если вам интересна и важна тренировка родного мозга, то этот картридж наверняка останется с вами надолго! **СД**

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

- ПЛЮСЫ** +  
Прегельная доступность и простота в употреблении, незадействованность, реальная польза для извилин.
- МИНУСЫ** -  
Недостаточная мотивация и чрезмерная с точки зрения игрока упрощенность «геймплея».
- РЕЗЮМЕ**   
То же, что и в предыдущей Brain Training, только больше. Профессор Кавасима полон сил и решимости расшевелить ваши мозги!





## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

Xbox 360, PlayStation 3,  
PlayStation 2, PC

## ▶ ЖАНР:

racing, arcade

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

TNO

## ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Спорт Клуб»

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Juice Games

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 8

## ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

## ▶ ОНЛАЙН:

www.juiced2hn.com



## ▶ Автор:

The Stig  
stig@gameland.ru

# JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS

БЛЕСК И НИЩЕТА СТРИТРЕЙСИНГА.

Пока EA и ее верная Need for Speed отвлеклись от животрепещущей темы нелегальных городских гонок, разработчики из Juice Games заманивают нас в магазины, обещая невиданную систему тюнинга, инновационную систему «ДНК водителя», множество лицензированных автомобилей и обилие красивых девушек. Что ж, поверим и проверим: так ли хороша эта Juiced 2: Hot Import Nights. Игра начинается с весьма приятной и почему-то до сих пор редко встречающейся в гонках процедуры – создания персонажа. Да, в автомобилях здесь ездят не манекены в шлемах, а вполне колоритные водилы, узнать которых можно не только по стилю вождения, но и по голосу, и даже в лицо. Хотя имен-

но с вождением все же тускловат. Разработчики обещали «уникальную систему AI», которая обеспечивается так называемым «ДНК водителя». Эта система учитывает различные водительские особенности: то, как часто используется нитрос, насколько чисто проходятся повороты, хорошо ли персонаж удерживает машину в сносе и тому подобное. Но если при взгляде на все эти показатели гонщики и вправду кажутся очень разными, то на трассе все они почему-то ведут себя совершенно одинаково, ничем друг от друга не отличаясь. Более того, здешний богоравный AI ужасно раздражает тем, что как бы хорошо (или плохо) вы ни ехали, соперники со всеми своими индивидуальными показате-

лями все равно будут ошиваться поблизости, как правда неподалеку от Малдера. И если в начале игры они специально поддаются, то под конец, вне всякой зависимости от вашего мастерства, кремниевые боты в любой момент могут споконенно вас догнать и, воспользовавшись из ниоткуда появившимся нитросом, запросто обойти. И это, конечно, новую Juiced ничуть не красит. Ну и самое забавное во всей этой суете с ДНК в том, что в процессе прохождения карьеры создается и пополняется и ваш собственный профиль, и с ним тоже происходят чудеса. Например, стоит чисто пройти четыре поворота, как в нужную графу сразу же начисляются очки; после этого – врежайтесь хоть в каждый встречный столб, отнимать у вас ничего

и не подумают. Мастерство, выходит, не пропешь, а односторонняя дизоксирибонуклеиновая система ничуть не соотносится с реальной действительностью, всего лишь подменяя обычную «квалификацию». Ну и, раз уж мы заговорили о плохом, стоит сразу сказать и о том, что и без того странноватое управление отличается еще и некоторой резкостью. Особенно сильно это заметно на самых быстрых автомобилях, когда при полном отсутствии ощущения скорости (что уже само по себе для любой гонки смерти подобно) и отрывистом управлении, возможность зайти в поворот чисто становится почти не прогнозируемой. А ведь если бы эту беду вовремя залечили, игровая физика игры сильно бы на-

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО





**Спасательный круг online**

Одна из главных и самых интересных отличительных черт версии для Xbox 360 – полноценный онлайн-режим. И это не обычный набор из лобби, трасс и простых гонок – разработчики предлагают полноценную сетевую карьеру! Игра точно так же, как и в одиночном режиме, делится на лиги, в каждой есть множество соревнований, и чтобы попасть на уровень выше, вам придется выигрывать гонки одну за другой. Одна беда: не всем захочется после прохождения одиночного режима ввязываться во все те же самые гонки, но уже с живыми соперниками. Не станем спорить, после жульничающего AI играть с реальными людьми, да еще и без каких-либо намеков на лаг, весьма приятно и даже очень интересно, но все же порой скучновато и... однообразно. Ведь всем в Сети хочется сразу же ездить по длинным трассам на дорогих машинах, а тут на тебе: настоящая карьера. В итоге и этот подарок разработчиков пришелся как-то не к месту: две одинаковые карьеры с разными гаражами и разными соперниками – это как-то чересчур и пахнет обычной халтурой. Вот вам наш совет: если есть такая возможность, купив диск, начинайте играть сразу же в онлайн, и впечатления наверняка будут намного лучше.



поминала Project Gotham Racing, что можно, думаем, считать настоящим комплиментом. Но разработчики не были бы собой, если бы дальше все обошлось без уже таких привычных странностей. Например, все сказанное относится только к уличным гонкам. А как только начинаются дрифт-заезды, все кардинально изменяется – управление становится плавным, включается совершенно другая физика и играть становится неожиданно приятно. Да, надо признать, что дрифт удался на славу! Он ничуть не реалистичен, фанаты D1 могут спать спокойно, но удовольствия от полного контроля над скользящей машиной в Juiced 2 получаешь море. Само скольжение тут не столь топорное, как в NfS, и не такое слож-

ное, как в D1 Grand Prix: этакий идеальный баланс между замороженной реалистичностью и первобытным аркадным удовольствием. И такие вот компромиссы повсюду. Замечательный дизайн многих трасс, по которым просто очень приятно ездить, сочетается с невыразительной графикой: она не отпугивает, но и не доставляет никакого удовольствия, особенно после знакомства со свежими ProStreet и PGR 4. Весьма продвинутая система нанесения винилов сочетается с множеством совершенно безвкусных и непонятных картинок на этих самых винилах; посмотришь на работы художников Forza Motorsport 2, и местные авто хочется красить только в матовый цвет вороненой стали, здесь только он и выглядит

на «отлично». А чего стоит хваленая система тюнинга – завлекающая красивенькой графикой и совершенно примитивная в игровом плане. Одно радует: автомобилей тут много, а запчастей для косметического ухода и вовсе завались. Как классно смотрится Nissan Skyline R32 с ламбо-дверьми! И в режиме карьеры не обойтись без недоумения. Скажем, в заездах частенько предлагают дополнительные миссии, вроде «обогнать определенного гонщика на определенной трассе», что, по идее, должно добавить остроты. Но при этом финансовая часть игры сведена к минимуму. Ведь если в прошлой части за вход на многие мероприятия приходилось платить, то здесь все за спасибо. А раз так, то и повреждения теперь носят чис-

то косметический характер, и расплачиваться после гонки за искорректный автомобиль не нужно. Гонка за длинным долларом теряет смысл, и уже к середине игры машин, которые не жалко и разбить, в вашем гараже будет навалом. Вот и получилась игра – не царевна, не лягушка, а неведома зверушка. С одной стороны, нельзя не порадоваться живым, реагирующим водителям за рулем соперничающих авто, с другой – ужасный AI всю эту сказку портит. Вроде бы, очень интересны городские трассы, но управление не дает получить должного удовольствия. Остается один только дрифт, ради которого, может быть, и стоит купить Juiced 2, но все же большинству виртуальных гонщиков этого будет мало. **С**

- 1 В гараже можно заставить все купленные детали отделиться от машины нажанием всего одной кнопки. Красота!
- 2 Повреждения зачастую настолько незначительные, что даже при ближайшем рассмотрении сложно увидеть последствия столкновения с твердой и самоуверенной стеной на скорости 200 км/ч.
- 3 После финиша показывают не экран загрузки, а вполне настоящий поедиум с нашим собственным персонажем. Мелочь, а как приятно!
- 4 Перед каждым заездом можно не только посмотреть на всех его участников и их авто, но и заключить пари на выигрыш с одним из соперников.
- 5 В отличие от большинства подобных игр, грифт-режим в Juiced 2 очень разнообразен, здесь есть множество вариантов соревнований, причем как одиночных, так и массовых!
- 6 Вишите несчастного человека в правом верхнем углу? Это огорченный соперник, которого мы только что обошли. Эмоциональность персонажей очень оживляет гонку.



**ВЕРДИКТ**  
**6.5**

**ПЛЮСЫ**

Интересные трассы, затягивающий грифт-режим, большое количество лицензированных автомобилей и запчастей к ним, неплохой онлайн.

**МИНУСЫ**

Ужасный AI оппонентов, сильная ограниченность тюнинга, бесполезная DNA-система, невыразительная графика, отсутствие ощущения скорости.

**РЕЗЮМЕ**

Жаль, что разработчики не смогли достойно воплотить и половин своих идей. А ведь могла получиться превосходная игра!





ГЕНИАЛЬНО

# DISGAEA: AFTERNOON OF DARKNESS



## ИНФОРМАЦИЯ

### ПЛАТФОРМА:

PlayStation Portable

### ЖАНР:

role-playing.tactical

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

NIS America

### РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

не объявлен

### РАЗРАБОТЧИК:

Nippon Ichi Software

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

### ОНЛАЙН:

<http://www.disgaeapsp.com>

### Автор:

Этночка  
mistress.ena@gmail.com

ЕДИНСТВЕННАЯ В МИРЕ ИГРА, В НАЗВАНИИ КОТОРОЙ ВСТРЕЧАЕТСЯ СЛОВО «AFTERNOON»!

Приветик вам еще разок, девочки и мальчики! Вы, конечно же, соскучились по великоленной и бесподобной повелительнице демонов Этночке, не так ли? К счастью для всех, повод появиться перед вашими преданными очами представился даже раньше, чем я предполагала: третья Disgaea еще только маячит на горизонте, а Nippon Ichi неожиданно-негаданно взяла да и перенесла первую часть на PSP. Первую часть! Ту самую, что в одиночку воскресила жанр и вознесла меня к вершинам славы и всеобщего обожания! И ведь не куда-нибудь, а на портативную консоль, просто идеально подходящую для нескончаемого манчкинизма в бесконечных подземельях! Чудесенюко!

Но вам, людям, существам недалеким, конечно же, мало для счастья только распрекрасной меня. Никогда вам этого не прощу, но ради славы и процветания родной «Дисгаи» готова даже рассказать о том, что в ней еще есть чудесенюкого. Хотя, по-хорошему, вы должны и сами все знать – Кайрай-тян в 163-м номере разложила по полочкам все прелести игры, да так, что пальчики оближешь от прочтения. Специально для лентяев напомню: главное там – самый динамичный в TRPG геймплей. Персонажи могут хватать друг друга, да и врагов тоже, – и кидать куда захотят, вот. Команды исполняются не сразу, а тогда, когда вы сами этого захотите, – так что можно планировать внуши-

тельные цепочки безобразий. На полях боев часто попадаются гео-символы, придающие определенным клеткам поля свои свойства, и на одни только манипуляции с этими гео-символами – их перекидывание, комбинирование эффектов, очередное уничтожение и перекрашивание клеток – можно положить не один десяток часов. Ведь каждый из бесконечного числа предметов в игре является собой подземелье размером от 30 до 100 этажей! В «Дисгаю» можно играть бесконечно! Во многом этому способствует и верхний предел роста персонажей, на два порядка превышающий обычный. Десять тысяч уровней – слабо так прокачаться? Не стоит забывать и о том, что

персонажи могут перерождаться, опускаясь до первого уровня с целью начать прокачку заново, но с более крутым ростом характеристик. Также – перерождением – можно менять им профессию, набор которых, впрочем, для TRPG довольно стандартен. И, помимо уровней, можно прокачивать и владение разными видами оружия, и способности, и (проявляя соответствующие подземелья) уровни экипируемых предметов! Disgaea – этночкин рай для манчкинов! И первая из добавок в Afternoon of Darkness – как раз для вас, таких настырных: новый NPC следит за всеми рекордами и ведет статистику собранных видов оружия и брони. Перфекционистам теперь есть на что ориентироваться!



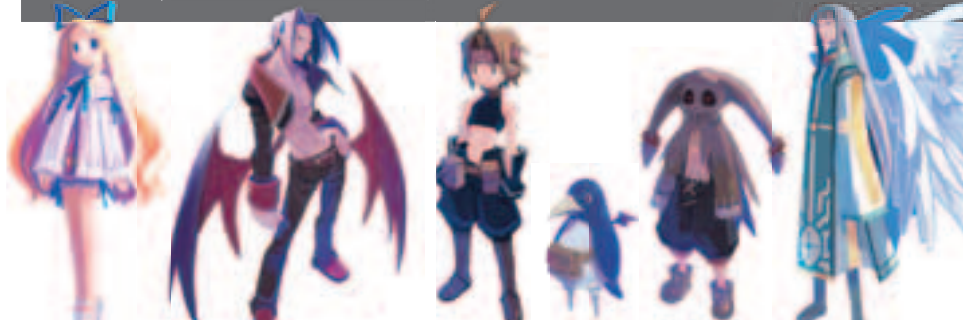


Самое значимое нововведение в Afternoon of Darkness (после моего сценария, конечно) – мультиплеер. Можно сразиться с товарищем через ad-hoc (никакого онлайн) и помериться тактическими навыками и прокачанностью команды. Для многих последний пункт будет неважно – баланс команд ведь очень трудно выдержать. На выбор дается дюжина карт, но благодаря возможности тщательно настроить все параметры дуэли каждый бой будет отличаться от предыдущего. К примеру, можно выставить условием победы расправу над всеми противниками, а можно – над одним лишь лидером; можно затянуть поле боя туманом войны; можно добавить нейтральных монстров; можно заполнить поле гео-символами, повышающими уровень героев сферами, и гео-кубами, позволяющими делать глобальные непогрешива, вроде убийства трех произвольных героев, обнуления MP у всех персонажей или вообще уничтожения вражеского респавна. А если сражаться не хочется, можно просто купить у товарища как-нибудь ценные предметы. Не пропустите пингвина с телескопом в комнате Лахарла, для кого, спрашивается, я его туда ставила?!

## СЕКРЕТ!

### THE ETNA CODE

Для тех, кто прекрасно помнит, какие глупости творил принц Лахарл, и страстно желает помочь мне убить его поскорее, я приготовила специальный код, который даст доступ к моему сценарию прямо из главного меню. Достаточно просто установить курсор на «New Game» и нажать треугольник, квадрат, круг, треугольник, квадрат, круг, крестик. Онный крестик и запустит новую игру – мою, только мою! Ах, как приятно быть главной героиней!



Охватить все грани геймплея на двух страничках журнала-жадины невероятно сложно. Тут ведь еще есть и Темный Совет, куда можно вносить свои предложения – например, завести в магазины более дорогие (а, значит, более крутые) шмотки, улучшить способность персонажа передвигаться или открыть доступ к секретным, сверхсложным уровням. Сенаторов можно подкупать и даже расправляться с неудобными. Вот это нашему, по-демонски! А еще есть появившийся только в Afternoon of Darkness магазинчик музыки, где можно купить (фи! скряги!) и прослушать любимые композиции Темпея Сато. А еще – взрывоопасные пингвины-зомби с ножиками. Что до сюжета, то в Hour of Darkness, первой части, он буб-

нил о том, как принц Лахарл стал новым принцем всея преисподней (не без моей помощи, прошу заметить!) да открывал в себе такие гнусные и никому не нужные чувства, как любовь и сострадание (тут уже постаралась несносная ангелица Флонн; блондинка и дуреха, каких мало). Благодаря уморительным диалогам и забавным-презабавным случаям Hour of Darkness запросто продлевали ваши короткие человеческие жизни на пару-тройку никчемных годиков (а кого надо благодарить? Меня!). Люди странные – ценят они это. Хотя, раз так, они точно не посмеют не оценить и Afternoon of Darkness, ведь меня таки послушались и добавили целый сценарий – со мной в главной роли! И всего-то стои-

ло в попытках разбудить Лахарла случайно его застрелить! Само собой получилось, случайно, честное демонское! Сценарий мой не так уж продолжителен (крохоборы!), всего-то пять эпизодов – но юмора в нем никак не меньше. Я обещаю, век сережек не носить! С технической стороны дела Afternoon of Darkness тоже не подвела – PS2-оригинал не потерял ну совершенно ничего при переносе в широкоформат, да еще и на портативную платформу. Здесь, кстати, всем вам надлежит дружно прицеливаться плюнуть в сторону Square Enix, не осилившей безгрешный порт FF Tactics с какой-то там PS one. Да, да, знаю, эпизодические проблемы с камерой, конечно, остались,

но они не критичны – это ведь TRPG, в конце концов. Ну все, хватит, надоели вы мне, закругляемся. Значит так, если вы пропустили Disgaea: Hour of Darkness, когда она только у нас появилась, вас можно простить (хоть и с трудом!) – европейский релиз стараниями Koei, уместившей игру на CD ценой японской озвучки, был из рук вон плох. Но сейчас, когда есть возможность заполучить самую-самую полную версию самой-самой замечательной игры на свете (да еще и в портативном варианте!), оправданий никаких быть не может. И если вы решитесь-таки пройти мимо, не сомневайтесь: однажды вечером к вам в спальню проникнет зондеркоманда взрывоопасных пингвинчиков-зомби. ☹

1 Сценка переименования Мид-Босса во всем ее великолепии. Смешно по-прежнему, даже четыре года спустя.

2 Мой ответ прост: «За-ме-ча-тель-но!»

3 Темный Совет по-прежнему исправно собирается, чтобы обсудить выносимые мной на обсуждение вопросы и одобрит создание хороших персонажей.

4 Эта блондинка неадекватна! Спайсайс кто может!

5 В мультиплеере имеет смысл повышать уровень своих самых сильных персонажей. Их же и стоит делать лидерами.

6 Превьюшки грядущих эпизодов от бесподобной меня содержат уйму отсылок к разным культурным феноменам. Имеющий гляделки га разгляжит!

7 Устроенное уничтожением гео-символов комбо из 1725 взрывов – галеко не прелез. Но тоже неплохо вышло.

8 За крутой стиль боя (а еще за комбо на фотке ряб-ышком) повышается бонус-линейка. А за нее уже можно получить отличные призы!

## ВЕРДИКТ



### ПЛЮСЫ

По-прежнему блестящий геймплей, по-прежнему отличный юмор. Знатные добавки для любителей и портативность, которая угодит всем.

### МИНУСЫ

Графика все та же, а ведь ее так ругали еще четыре года назад! Мой сценарий длится не тринадцать эпизодов, как основной, а лишь пять.

### РЕЗЮМЕ

Просто обязательная покупка для всех, кому безынтересны японские тактические игры и вся такая замечательная я!





# LAIR

УДОВОЛНИТЕЛЬНО

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 3

### ▶ ЖАНР:

shooter.third-person.fantasy

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

SCEE

### ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клуб»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Factor 5

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ▶ ОНЛАЙН:

[www.us.playstation.com/Lair](http://www.us.playstation.com/Lair)



### ▶ Автор:

Red Cat  
chaosman@yandex.ru

## НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ?

**Н**овые технологии – новые испытания. И год с небольшим нелегкой жизни PlayStation 3 на рынке настырно это утверждение доказывает. За относительно короткий срок консоль уже неоднократно радовала поклонников новыми, действительно хорошими играми – но и жестоких разочарований хватало. Среди последних зарубежная пресса особое место отвела Lair, весьма любопытному детищу команды Factor 5, ставшему, пожалуй, одним из самых громких провалов 2007 года на консоли от Sony. Град разгромных рецензий и уничтожительных отзывов сыпался на игру, начиная с прошлого августа. Мы сознательно решили дождаться европейского, почти на полго-

да отсроченного релиза – как раз утихнут споры критиков, улягутся страсти, дабы в спокойной обстановке выяснить, так ли уж страшен дракон, как его малюют.

### На взлетной полосе

Сочиняя сказку о рыцарях и летучих ящерах, Factor 5 сильно рисковала – и дело тут не только в смене платформы и издателя; на протяжении многих лет сотрудники студии зарабатывали главным образом на интеллектуальной собственности Джорджа Лукаса, выпуская один за другим шутеры (отменные!) линейки Rogue Squadron – и катались как сыр в масле. Не было необходимости беспокоиться за сюжет, не приходилось ломать голову над дизайном кораблей и даже музы-

кальное сопровождение подавалось на суповой тарелке с голубой каймой – бери и пользуйся на здоровье, только про лицензионные отчисления не забывай. Теперь же правила круто изменились. Взамен далекой-предалекой галактики – выжженная вулканами земля неизвестной планеты, вместо урожденно добрых повстанцев и неизменно злой Империи – государства Мокай и Азилия с сомнительными политическими позициями. Главный герой тоже на Люка Скайуокера похож очень отдаленно и пока не может похвастать толпой преданных фанатов, скупающих все сопутствующие товары без разбору. Зато для совершения подвигов благородному Рону не требуется втискиваться в тесную кабину X-Wing –

его место на спине дракона, что готов жечь противников огнем и рвать на куски острыми когтями.

### Проба крыла

Боевое крещение не предвещает беды – пусть управляет чешуйчатый «конягой», наклоняя и потряхивая Sixaxis, сначала и неприглядно. Тем не менее первые полчаса полета проходят в спокойной обстановке, да и вялые перестрелки с противником едва ли станут для кого-то серьезным испытанием. Смутные сомнения поднимают беспокойную голову несколько позднее, с появлением на экране первых неприятельских драконов. В схватках с ними уже приходится бойко маневрировать, резко разворачивая собственное транспортное средство,





### Запятнанная красота

От первых кадров Lair дух захватывало – так сногшибательно выглядела картинка. А что же мы видим в финальной версии? Впечатления противоречивые. В достоинства бесспорно попадают великолепные модели драконов и прочих монстров – гетальные, отлично анимированные, иногда до дрожи правдоподобные, живые. Количество объектов на экране тоже внушает уважение – некоторые кадры будто вырезали из батальных сцен «Властелина Колец». Но и негорботок хватает – тут вам и полное отсутствие сглаживания, и неряшливые текстуры, и «вываливающиеся» фрагменты декораций. Кроме того, на некоторых этапах изрядно досажает нехватка освещения – лететь приходится буквально вслепую. По счастью, с музыкой дела обстоят куда лучше – саундтреком Lair авторы могут по праву гордиться.



прибавляя либо, наоборот, сбрасывая скорость. Ничего сложного, но все чаще случаются досадные осечки – то не удастся выполнить поворот, то подопечная рептилия наотрез отказывается замедлить полет. И все же к вступительным уровням больших претензий нет. Упомянутые шероховатости, конечно, смущают, но начальные этапы вообще нечасто позволяют судить о качестве проекта в целом, так как разработчики обычно не торопятся выкладывать на стол сразу все козыри, предпочитая воспользоваться ими лишь тогда, когда игрок уже освоился с техническими тонкостями процесса. В случае с Lair, увы, до козырей дело так и не доходит (их попросту нет), а вот проблемы все множатся, нарастают, будто снеж-

ный ком, то и дело грозя раздавить игрока. И главная из них – то самое управление, благодаря которому заурядный шутер с исполнимыми крылатыми ящерами взамен повстанческих X-Wing готовился втоптать в грязь консервативных собратьев по жанру.

### Прегательский угар

Да, пока дело не дошло до крупных сражений на земле и в воздухе, вы можете мирно получать удовольствие от полета, не обращая внимания на то, что дракон слушается «покачиваний» контроллера с явной неохотой – мол, зверь гордый, подчиняется не всякому. Но по мере того как темп событий нарастает и новые задания сыплются одно за другим, вам становится уже не

до тонкостей психологии мифического чудовища. Тут бы развернуться вовремя, не угодив в когти вражескому дракону, и как полагаются прицельно... Ан нет, приходится приноравливаться к капризам гироскопа – и проклинать торопливость авторов Lair, то ли не успевших, то ли не захотевших проверить, так ли уж хорошо работают их революционные идеи. Взять, например, непрременную для жанра функцию lock-on, или, иными словами, возможность удерживать выбранного супостата на прицеле. Казалось бы, какие с нею могут быть осечки? Выделите отдельную кнопку, позволив игроку самостоятельно определять, на кого напасть в первую очередь, – и, считай, полдела сделано. Сотрудники

Factor 5 так и поступили... и превратили эту составляющую боевой системы в сущий кошмар. Мало того что прицел на экране почти незаметен, он вдобавок ведет бурную личную жизнь, доводя горе-драконавтов до белого каления. Желаете подстрелить громадного монстра, что подобрался к вам чересчур близко? Ваше право – но для начала попробуйте заставить прицел «отцепиться» от маячащего где-то вдалеке недруга, на которого вы до сих пор и вовсе внимания не обращали. А теперь представьте, что творится в виртуальном небе при появлении не двух-трех, а нескольких десятков проворных противников? О прицельной стрельбе можете даже и не мечтать – вместо этого придет-

- 1 Расшвырять сотню или две пехотинцев? Проще, чем отобрать конкрету у ребенка!
- 2 Спокойно полетать, ни в кого не стреляя, удастся крайне редко – и очень недолго.
- 3 Крупные драконы, вроде того, что запечатлен на этом кадре, обычно невосприимчивы к огню – ближнего боя не избежать.
- 4 Попробуйте-ка сбить воздушный транспорт противника с намеченного курса!

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**

**ПЛЮСЫ** +  
Красочный фэнтезийный мир, размашистые сражения верхом на драконах, достойная похвала попытка задействовать гироскоп, отменное музыкальное сопровождение.

**МИНУСЫ** -  
Многочисленные огрехи управления – от почти неработающего автонаведения до неудобной системы поворотов, элкетичная графика, заниженная сложность.

**РЕЗЮМЕ**   
Сильно изурованная торопливостью разработчиков игра, имевшая неплохие шансы стать одним из главных PS3-событий 2007 года.





### А кто будет граться – я буду кусаться!

Арсенал у дракона получился довольно богатым. Для дистанционных атак сгодятся ступки пламени, в ближнем бою очень кстати окажутся мощные челюсти, острые когти и могучие крылья. Причем прибегать к «холодному» оружию придется не только в тех случаях, когда враг подобрался чересчур близко, – когти и зубы нередко становятся единственным способом разделаться с неприятелем, на которого не действуют огненные плевки (а таких в мире Lair предостаточно). Живой таран – тоже не самое последнее средство в борьбе за превосходство в воздухе, хотя из-за особенностей управления освоить эту технику не так-то просто. К слову, рыцарь Рон, наш немногословный главный герой, тоже кое-что умеет – именно благодаря ему вы сможете расправляться с вражескими наездниками. Для этого нужно подобраться к намеченной жертве поближе, после чего, выполнив несколько контекстных команд (без них, как видите, в современных играх никуда), заставить Рона перебраться на спину чужого ящера, выбросить погонщика из седла, а после избавиться и от самого «скакуна».



**5** Ночные миссии осложняются не только яростным сопротивлением вражеской ПВО, но и плохой видимостью.

**6** Маневрировать в узких ущельях не так-то просто – а сражаться и вовсе почти невозможно.

**7** Старайтесь не попадать в такие лучи света – драконам они причиняют сильную боль.

ся вслепую плеваться огнем направо и налево, надеясь попасть хоть в кого-нибудь. Впрочем, описанные беды – лишь цветочки, а ведь без ягодок никак не обойдется. На очереди – сражения с сухопутными силами противника, еще одно серьезное испытание для нервной системы. Топтать пехоту совсем несложно: суеящиеся под ногами крошечные человечки не оказывают заметного сопротивления, а их численность позволяет не задумываться о точности выпадов – кого-нибудь зацепить непременно удастся. Но вместе с пехотой в бою нередко участвуют и разнообразные «спецподразделения», монстры, смахивающие на гибриды быков с носорогами, и вот с ними-то справиться бывает нелегко – главным образом из-

за необходимости наносить удары прицельно. Положение осложняется тем, что вам редко позволяют сосредоточиться исключительно на наземных, либо, наоборот, воздушных целях – извольте поспевать и здесь, и там, неизменно откликаясь на истеричные вопли союзников, вновь угодивших в очередную передрагу. По правде говоря, назвать Lair сложной игрой нельзя – даже с поправкой на неразбериху с прицелом и потерянное из-за неудавшихся маневров время большинство заданных выполнить довольно просто, благо условия победы на большинстве уровней достаточно гибки. Следуя традициям сериала Rogue Leader, авторы в очередной раз воспользовались системой на-

град (бронза, серебро и так далее) – их присуждают по завершении каждого этапа. И если отвоюешь высший балл окажется по силам лишь самым упрямым, то зачетная «бронза» легко идет в руки любому новичку, вздумавшему оседлать дракона. Кстати, именно медали становятся пропуском к медалькам, но от того не менее приятным бонусам, вроде красочных видеороликов и материалов о создании проекта.

### По работе – и плата

Ставить финальную оценку играм, подобным Lair, – занятие крайне неблагоприятное. С одной стороны, многочисленные технические промахи и недоработки налицо, закрыть на них глаза просто-напросто не по-

лучится. В то же время мы не можем не подивиться смелости Factor 5 – единственной на сегодня команды, рискнувшей на полную катушку задействовать простаивающие без дела функции пресловутого контроллера. Да, риск не больно оправдался, и в результате потенциальный блокбастер выступил этаким козлом отпущения, на котором оттянулись все кому не лень. Однако Lair, при всей неуклюжести и тяжеловесности, имеет неплохие шансы стать отправной точкой для будущих «игр с гироскопами». И потому первоначально запланированные «пять с половиной» превращаются в шаткую «шестерку с плюсом» – безумству храбрых мы, так и быть, добавляем балл. **СД**





**РИСК. ДОРОГА. СКОРОСТЬ.**



# **RACING:** ФАКТОР СКОРОСТИ



**QUATTORRUOTE**



© 2008 Image Space Inc. All rights reserved. The name and logo are trademarks of Image Space Inc. based in the U.S. and/or other countries. All other logos and/or trademarks are property of their respective owners. All rights reserved. РИКИТИ.7 Made in the U.S.A.  
© 2008 GFI. Все права защищены. © 2008 Издатель. Все права защищены.  
Имя бренда зарегистрировано в США (49) 511-10-11, 947-10-81. Технические подделки запрещены. Имя бренда зарегистрировано в России (49) 511-10-11, 947-10-81. Технические подделки запрещены. Имя бренда зарегистрировано в Украине (49) 511-10-11, 947-10-81. Технические подделки запрещены.





### Бег с препятствиями

Как мы уже говорили, уровни делятся на несколько арен, каждой из которых, как правило, сопутствует то или иное «задание». Выбор последних невелик, да и реализация оставляет желать лучшего... Однако не будем забегать вперед и разберемся во всем по порядку. Чаще всего требуется просто найти выход с арены, попутно перестреляв как можно больше недругов. Свободы для маневра немного: вы либо мчитесь вперед, никуда не сворачивая, либо на собственный страх и риск предпринимаете попытки обыскать окрестности на предмет секретных комнат и дополнительных бонусов. Другой вид соревнований – так называемая Oсага (Siege) и почти полностью ее дублирующее Выживание (Survival). В обоих случаях игрок заперт на небольшом участке уровня, покидать который он может не более чем на пять секунд. Задача проста: продержаться оговоренное условиями время, сдерживая неугомонный вражий натиск. Наконец, есть в The Club и своего рода подарок поклонникам гонок – рано или поздно вас непременно попросят побегать во выхода с уровня за короткий отрезок времени, либо, как вариант, заставят накручивать несколько кругов по заранее проложенной «трассе».



### ИНФОРМАЦИЯ

#### ▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 3, Xbox 360, PC

#### ▶ ЖАНР:

action, third-person

#### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sega

#### ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Сорт Клуб»

#### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Bizarre Creations

#### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

#### ▶ ОБЗОРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PlayStation 3

#### ▶ ОНЛАЙН:

[http://www.bizarrecreations.com/games/the\\_club](http://www.bizarrecreations.com/games/the_club)



#### ▶ Автор:

Red Cat  
chaosman@yandex.ru

## THE CLUB

ЧЕМ ДАЛЬШЕ В ЛЕС, ТЕМ БОЛЬШЕ ТРУПОВ.

Говорим «Bizarre Creations» – подразуемаем «Project Gotham Racing»? С недавних пор уже нет: прошлой осенью, уйдя из-под крыла Microsoft и отыскав себе новых покровителей в лице компании Sega, знаменитая английская студия сочла за лучшее попытаться счастья в новых жанрах. И то сказать, время революционных автогонок давно прошло, а делать из года в год одно и то же любому наскутит. Чопорных жителей Туманного Альбиона потянуло на кровь и мясо, и для удовлетворения столь низменных инстинктов они обратились к жанру боевиков от третьего лица, к коему и принадлежит The Club.

### Русская рулетка

Для установления мира во всем мире, как известно, существуют два до сих пор непреодолимых препятствия. Первое – верные слуги Третьего Рейха, что никак не могут признать поражение во Второй мировой войне и по-прежнему на автопилоте строят козни, то спуская астрономические суммы на сомнительные генетические эксперименты, то заключая не менее сомнительные сделки с разнообразными выходцами из Преисподней. Препятствие номер два – неугомонные русские, которые в начале 90-х поголовно сменили партбилеты на удостоверения полноправных представителей мирового терроризма, чья невидимая рука так и норо-

вит схватить за горло застенчивую демократию. Так что, заслыв в The Club родную речь, уже и не удивляешься: опять наши с вами соотечественники управляют подпольной организацией, устраивающей кровавые турниры по всему земному шару. Что из этого следует? Ровным счетом ничего: после невнятного вступительного ролика разработчики наскорю предлагают забыть про сюжет, отказавшись даже от привычного в подобных случаях минимума – статичных картинок-иллюстраций и пояснительного текста. О мотивации восьми братьев гладиаторов остается только гадать – либо дотошно изучить инструкцию, надеясь обнаружить там хоть какую-то информацию о том или ином персонаже.

### Шесть восемь – ноль в уме

Из восьми бойцов с вами на первых порах познакомит лишь шестерых – еще двое станут наградой за хорошую службу. Потенциальные претенденты на чемпионский титул вроде бы отличаются друг от друга по ряду ключевых параметров (например, сила и скорость), но действительность быстро разобьет все розовые мечты на миллион осколков: кого бы вы ни выбрали, большой разницы не будет. Обстановка на поле боя всегда одинакова, а условие победы неизменно: умение метко стрелять да вовремя подбирать аптечки и боеприпасы. Уровней также восемь – тут вам и кажущаяся бесконечностью путаница заводских зданий и складов, и всегда прекрасная

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО





## Мнение

Александра Устинова (ustinov@gameland.ru)



The Club – только для своих. Мы не видели боевиков на очки и время уже очень давно, отвыкли и такой подход уже стал казаться архаичным и чуждым. И вот перед нами практически Galaga в современной обертке шутера. Сыграв раз, вдруг принимаешься кругами перепроходить огни и те же уровни, лишь бы установить новый рекорд. В мультиплеере, помимо стандартных режимов, выделяется Hunter Hunted. Все игроки начинают раунд с «нейтральным» статусом, но каждый убийца становится «жертвой» для всех прочих участников, его задача – продержаться как можно дольше, с каждой секундой жизни умножая очки. «Охотники» же, в свою очередь, тоже хотят очков и стремятся сами стать жертвой. Побеждает тот, кто первым набрал установленную сумму. Режим невероятно увлекательный, заставляющий в роли жертвы проявлять нечуждые способности к выживанию; ну а среди охотников высоко ценятся тактика и холодный расчет.

**1** Крупнокалиберное и скорострельное оружие – верный способ без лишних хлопот «сняться» противника, не забываясь о точности прицеливания.

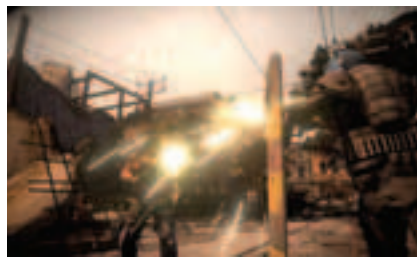
**2** Защищенные щитами недруги сильно осложняют вам жизнь – старайтесь раздвигать с ними в первую очередь.

**3** С помощью бочек с горючим и некоторых других взрывоопасных объектов можно избавиться от нескольких супостатов разом. Главное – вообще разглядеть взрывчатку в этой суматохе.

**4** Короткая пробегка позволит сэкономить драгоценное время и не попасть под перекрестный огонь.

**5** В многопользовательском режиме победа почти всегда оказывается на стороне тех, кто находит пушку помощнее.

**6** Ну разве могли создатели The Club забыть о ракетницах? В мультиплеере о балансе оружия и речи не заходит, зато весело!



Как нам сообщил представитель компании «Софт Клуб», на территории России новинка поступит в продажу с полным русским переводом, но только в версиях для персональных компьютеров и PlayStation 3 – владельцы Xbox 360, извините. К сожалению, во время подготовки номера локализованная версия игры еще не была готова, отчет о ней ищите в одном из будущих номеров, в рубрике «Дайджест». А пока – загляните на диск!

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**

**ПЛЮСЫ** +

Неплохая графика, удобное управление, занятая система комбо-убийств, очевидный многопользовательский потенциал.

**МИНУСЫ** -

Полное отсутствие сюжета и мотивации, однообразный игровой процесс, малое число уровней, никудышные противники.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Набор ничем не связанных уровней, шаблонных персонажей и однотипных аркадных режимов. Довольно-таки небезжизненно, но сумевшим «поймать волну», вероятно, понравится.

Венеция, и изрешеченная пулями зона безмянного военного конфликта. Каждый из уровней разделен на шесть арен, где гладиаторам и предстоит продемонстрировать удачу и доблесть. Да вот беда – отличить одну арену от другой почти невозможно, они похожи между собой как близнецы-братья, разница только в размерах. Правда, с технической точки зрения все выполнено весьма прилично: в кадре постоянно присутствует изрядное число объектов, на разнообразные мелочи авторы также не поскупились – пусть даже, учитывая темп игры, большую часть красоты вы наверняка просто-напросто не заметите. Ведь главное, чему предстоит посвятить время в The Club, – это...

### Пог перекрестным огнем

... стрельба по живым мишеням, коих на любой из арен предостаточно. Противники глупы как пробки, зато компенсируют дефицит извилин численностью и умением появляться со всех сторон разом. Меткостью их тоже обделили, но на их стороне другое преимущество: недругам, в отличие от вашего подопечного, разрешено пользоваться укрытиями, игроку же в козыри назначена подвижность – стоять на месте в The Club настоятельно не рекомендуется, слишком высокой окажется концентрация свинца в организме. Способность быстро бегать (всегда помните о кнопке «R2»!) пригодится и по другой причине: для получения высоких результатов

убийства требуется «связывать в комбо» – чем больше супостатов вы подстрелите, не делая пауз, тем больше очков заработаете. Соответственно, и прятаться от врагов нечего, иначе быстро окажетесь в дураках. Идея не нова, но здесь на ней держится буквально все; чем-то иным The Club едва ли запомнится.

### Неуважный финиш

Устав от автосимуляторов, дорогих машин и сотрудничества с Microsoft, сотрудники Bizarre, кажется, мигмом забыли, как делать не просто любопытные, но всерьез хорошие игры, ведь The Club иначе как бюджетным экспериментом не назовешь. Немного собственных идей «по старой памяти», несколько по-

заимствованных ноу-хау, очень странное отношение к родному детищу самих разработчиков и не менее странная позиция издателя – все это привело к появлению на редкость невыразительной игры, чье кровное родство с восхитительными Project Gotham Racing, не зная предыстории, доказать было бы почти невозможно. Стоит ли тратить на The Club деньги? Мнения в редакции драматически разделились. Поэтому все же посмотрите видео на дисковом приложении к журналу, постарайтесь ознакомиться с демоверсией или сыграйте в The Club в гостях. Чем черт не шутит – вдруг именно для вас старался новоявленный дуэт Sega-Bizarre? **И**





УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

## ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ: Т-34 ПРОТИВ ТИГРА

ОТЕЧЕСТВЕННОЕ БРОНЕТАНКОВОЕ СИМУЛЯТОРОСТРОЕНИЕ ОТДУВАЕТСЯ ЗА ВЕСЬ МИР: ЗА РУБЕЖОМ ЖАНР ПРИКАЗАЛ ДОЛГО ЖИТЬ, А У НАС ВЫХОДИТ ИГРА ЗА ИГРОЙ!

### ИНФОРМАЦИЯ

#### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

#### ▶ ЖАНР:

simulation.tank

#### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Lighthouse Interactive

#### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ИДДК

#### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

G5 Software

#### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 16

#### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 3.0 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

#### ▶ ОНЛАЙН:

<http://games.iddk.ru/gm/39>

#### ▶ Автор:

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

**Н**ачнем за здравие, тем более что первое впечатление от игры весьма положительное. Отличные пейзажи, лязг и грохот залпов, наступающие пехотинцы выполняют какие-то свои задачи, периодически разбегаясь из-под наших гусениц, — все это отдает чуть ли не весельем и безмятежностью. К тому же игра исключительно проста в освоении, поскольку занимает промежуточное положение между реализмом и аркадностью. Ручное переключение передач, мотор, с готовностью глухнущий на низких оборотах, — управление не ограничивается сакраментальными стрелочками, но и не представляет никакой сложности при обучении. Здесь учитываются

особенности баллистики разных видов снарядов, так что траектории очень сильно отличаются, но можно не учиться пользоваться различными шкалами прицела, а просто стрелять на глазок, ориентируясь по взрывам: недолет, перелет, яблочко. Очень скоро игрок обнаруживает, что уже запросто самостоятельно определяет примерное расстояние до цели и вообще отлично управляется за всех членов экипажа, даже не включая готовую всегда прийти на помощь компьютерную команду. Жизнь прекрасна, люки открыты, и один-за-всеми довольным оглядывает окрестности.

#### Как прекрасен этот мир

Посмотреть здесь есть на что — визуальный ряд игры в целом

очень хорош. Оставим в стороне придирки особо педантичных любителей военной истории, касающиеся некоторых деталей изображения боевой техники. В конце концов, эта игра изначально не стремилась достичь максимального реализма. А вот окружающая природа выглядит весьма впечатляюще. Густой лес состоит из отдельных деревьев (никаких компромиссов!), каждое из которых очень красиво само по себе. Разъезжать на нашей лязгающей машине в таких декорациях — одно удовольствие.

Тем более что физика в игре приятная, хотя и не без странностей. Например, такое ощущение, что очень уж занижена инерция. Врезаясь на полном ходу в дерево, танк его исправно валит, но ско-

рость движения при этом снижается практически до нуля, и мотор, будучи далеко не на первой передаче, мгновенно глухнет. Поверить, что именно так и должно быть, довольно трудно — хотя не каждый из нас лично видел, как несущийся Т-34 крушит деревья, но соответствующих кадров кинохроники мы все-таки насмотрелись предостаточно. А в игре мы, даже разъезжая на «Тигре», начинаем весьма осторожно относиться к столкновениям с деревьями — поскольку нежелательная остановка во время боя запросто может привести к самым печальным последствиям. Кстати, если приноровиться и лавировать меж деревьями, то сквозь лес вполне реально проехать, свалив лишь пару-тройку





**Т34-85: Экипаж машины боевой**

Хотя в игре с управлением танка можно отлично справиться и в одиночку, на самом деле экипаж машины состоял из пяти человек. Три рабочих места воссозданы. Главный человек в танке – командир, единственный член экипажа, имеющий возможность полностью контролировать текущую обстановку. Командир указывает цели стрелку-навочнику, тот, в свою очередь, управляет с башенным орудием и спаренным с пушкой пулеметом (а в Т34-76 командиру приходилось исполнять роль навочника самому). И, наконец, мы можем вселиться в механика-водителя.



**1** Если есть желание лавировать меж деревьями, то через лес всегда можно срезать и в гордом одиночестве выехать к противнику с какой-нибудь неожиданной стороны.

**2** Т-34 ползет навстречу закату, на запад.



стволов. Защитники природы останутся довольны.

**...То немцу смерть**

Искусственный интеллект в большинстве случаев ведет себя сравнительно адекватно. То есть, если вы появились в поле зрения, то он охотно обращает на вас внимание, приветствуя бронебойным. Первые выстрелы обычно бьют мимо, а дальше уже противник пристреливается и начинает класть снаряд за снарядом точно в цель, сотрясая вашу машину. Однако, выбирая оптимальную позицию, компьютерные танкисты демонстрируют полную беспомощность. Особенности рельефа они пользоваться не приучены, вместо этого предпочитают остановить-

ся удобной мишенью где-нибудь в центре поля, безропотно принимая на борт букет гостинцев. Хуже того, сама логика их движения зачастую не поддается никакому объяснению. Допустим, встречаются в чистом поле на расстоянии сотни в три метров Т-34 и «Тигр». И вот «Тигр» останавливается и начинает медленный разворот, сперва поворачиваясь к тридцатьчетверке бортом, а затем и кормой. Зачем? Почему? Попытка суицида, разумеется, оканчивается успешно, и «Тигр» исправно превращается в объятую огнем грудку металла, не успев завершить свой загадочный маневр. В процессе игры того или иного члена экипажа могут вывести из строя, в результате чего его

функции становятся недоступными. Как правило, этим несчастным оказывается водитель, что превращает танк в стационарную артиллерийскую установку, поскольку у нас нет возможности вытащить бездыханное тело и заменить его кем-нибудь еще (заметим, что в конкурирующей «Стальной ярости» такая возможность есть!).

**Неизвестный танкист**

Хуже всего обстоят дела с «внеполетной» частью игры, которая страдает атрофией буквально всего. Можно пережить, что у игрока нет имени, звания и карьеры, поскольку за время одной операции трудно далеко продвигнуться по службе. Нет общей статистики, а после миссии нельзя

посмотреть данные по попаданиям в наш танк: что прилетело, куда, как именно и каковы последствия. Но самое страшное – игры просто мало. Есть две кампании (как нетрудно догадаться, за наших и ненаших), и каждая состоит всего из шести миссий. Генератора быстрых заданий нет. Редактора тоже, а значит, нет и никакой надежды на творчество энтузиастов. Хуже того, столь ничтожное число миссий губительно сказывается на манере построения заданий, бросая их в аркадное пекло. Начнем с того, что нас заставляют успешно проходить каждое из них, в случае неудачи вынуждая пробовать еще раз. И еще раз. И еще... При этом все миссии жестко заскриптованы, и никакой рандомизации

**ВЕРДИКТ 6.5**

**ПЛЮСЫ** +  
Хорошая графика и, прежде всего, отличная растительность. Исключительная легкость в освоении, кавалерийский темп игры.

**МИНУСЫ** -  
Крохотные кампании, жестко заданный дизайн миссий, отсутствие редактора и генератора быстрых заданий, закрытая архитектура.

**РЕЗЮМЕ** 📊  
Игра вполне поодойдет тем, кто чуть-чуть интересуется танками, – дабы провести с нею один-два вечера, а потом навсегда отправить диск в самый дальний угол комнаты.





## СЕКРЕТ!

Если у вас на экране практически отсутствуют деревья, а те немногие, что видны, отображаются неправильно (что делает графику совершенно непрезентабельной), то можно либо установить патч, либо уалить кодек K-Lite.

Два рабочих места в игре не представлены. Во-первых, нам не дано занять место заряжающего, на чьи плечи ложится рутинная, хотя и очень тяжелая работа, ведь от его выносливости и расторопности зависит темп стрельбы. Во-вторых, мы не сможем побыть стрелком-радистом. Делать ему особо нечего, поскольку радиообмен в игре практически отсутствует, а курсовой пулемет малоэффективен.

1



### 1 Танк спрятался.

Кстати, наш навочник отлично видит и сквозь густую листву, так что ему вполне можно указать на вспышку, блиснувшую за деревьями.

2 Открытые люки танков означают, что их экипаж не видит противника и считает, что здесь безопасно. С открытыми люками тут нередко ездит в наступление или же, напротив, ожидают атаки.

не предусмотрено, то есть уже со второй попытки вы точно знаете, кто приедет к вам в гости, откуда и в каком количестве. В этих условиях перепроходить миссии тоскливо. Таковы уж стереотипы жанра: все-таки в симуляторах индустриальным стандартом давно стали динамические кампании, где никогда не знаешь, что будет в каждом конкретном задании, и где следующее выдается даже при провале предыдущего. К тому же, тут многие миссии оканчиваются патовыми ситуациями, когда задание вроде бы еще не провалено, но и выполнено быть уже не может. Во-дитель выбыл из строя, и ваш танк никогда не придет в гости к врагу. Или же вы расстреляли боезапас, и остаются только ос-

колочные, а потому оставшийся «Тигр» будет жить вечно. А боезапас у Т-34 весьма скромный, и тот факт, что вы уже подожгли пяток вражеских танков, ничего не значит – раз миссия не может быть выиграна, придется начинать заново (сохраняться во время выполнения нельзя). Хорошо, что оружейный ствол нашего танка в игре повредить нельзя, он с готовностью проходит сквозь деревья и сквозь дома – это, разумеется, сознательная пощадка игрокам, в противном случае переигрывать миссии пришлось бы еще чаще.

### Пересдача

Соответствуя духу кампании, дизайн миссий также отличается идеологической аркадностью.

2



Каждый раз действие происходит на крохотном пятнышке километра (если на глаз) в три-четыре. То есть вы, наверное, можете укатить куда-то в сторону, но жизни там никакой нет и делать там нечего. Теоретически, некоторый простор для тактической мысли существует, но он натывается на безмолвный саботаж соратников. Хотя выполнять миссии нас не бросают в гордом одиночестве, танки-однопольчане не поедут с нами абы куда. Для них заранее заготовлен четкий маршрут, и пока игрок готов двигаться по нему, коллеги едут рядом. Если игрок решит остановиться, они, как правило, покорно ожидают продолжения движения. Но если игрок решит пойти своим пу-

тем, то другие танки не последуют за ним, в лучшем случае они будут двигаться дальше по своему маршруту, а в худшем останутся мишенями где-нибудь в самом неподходящем месте. В некоторых миссиях таким образом дизайнеры явно указывают на «правильный» (обычно и в самом деле оказывающийся наиболее легким) путь прохождения миссий в противовес всем остальным, «неправильным». Минимальная реалистичность мигмом улетучивается, и мы уже инстинктивно ждем какого-нибудь кибердемона в конце последнего эпизода. Одним словом, игра-блондинка, красивая, но глупая. Ничего, у нас есть еще одна, умная и, совершенно верно, страшная. ❏

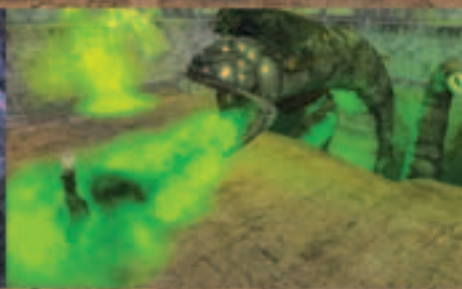
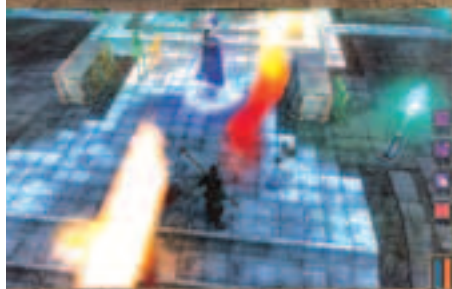


# AVENCAST™

УЧЕНИК НАРОДЕЯ



МЕЧОМ ТЫ МОЖЕШЬ НЕ ВЛАДЕТЬ...  
НО ФАЙЕРБОЛЛ МЕТАТЬ ОБЯЗАН



РЕКЛАМА

ClockStone

© 2008 ClockStone. All rights reserved. Все права защищены. © 2008 «Клокстоун». Все права защищены.  
Служба поддержки: официальный сайт (495) 811-15-11, 807-15-81. Телефонная поддержка: бесплатная по р. (495) 811-52-85, а также по факсу по адресу: МП: /www.clockstone.ru/ru/contacts/

PLAY.TEN

СЕРВИС



## Смотреть, не трогать!

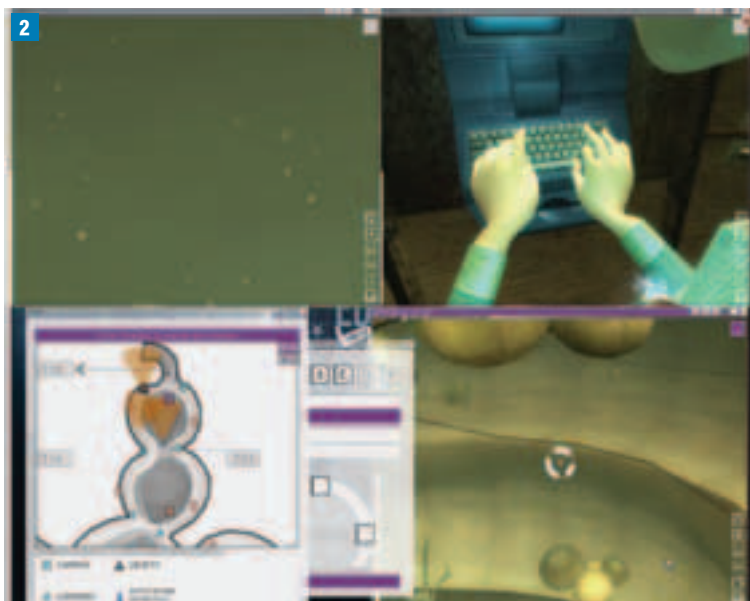
Не отказывая Experience 112 в оригинальности, мы все-таки вспомним некоторые схожие проекты в жанре «непрямое управление симпатичной девушкой». Мы уже писали про интерактивное кино Critical Path – там тоже надо было в нужных местах нажимать кнопки и набирать коды, помогая героине. На PlayStation 2 вышла замечательная Lifeline, этакая эволюция текстового квеста, где команды поопечной нужно было отдавать голосом. Наконец, не забудем и готовящийся Eyedentity для PS3, где будет использоваться не только голос, но и возможности видеокамеры. Но самое главное – девчонку будет целых две! Ждем не дождемся.



- 1 На протяжении примерно первой трети игры единственным желанием Леа будет «нюхнуть оксиррина».
- 2 Вид с сияющей на плече у героини камеры иначе как «от второго лица» не назовешь. Увы, в таком ракурсе девушка выглядит весьма нефотогенично.
- 3 В режиме ночного видения у Леа пропадают зрачки. Это все от оксиррина, не иначе.
- 4 Управляем роботом с магнитным захватом. Слева сверху – вид с робота, справа сверху – вид на робота, слева внизу – панель управления.



ХОРОШО



## EXPERIENCE 112

СКАЗКА ДЛЯ НАУЧНЫХ СОТРУДНИКОВ МЛАДШЕГО ВОЗРАСТА.



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: adventure
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Micro Application
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Lexis Numerique
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.experience112.com>



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

Творческий метод команды Lexis Numerique можно кратко назвать «Посмотрим правде в глаза». Проект Experience 112\* обнажает условности жанра adventure: «Посмотрим правде в глаза – даже если игроку дается видимость свободы, все равно на самом деле он движется между ключевыми точками, в которых только и происходит что-то интересное. Так давайте же сделаем эти точки видимыми и привяжем к их системе управление персонажем». Выглядит это вот как: мы берем на себя роль таинственного наблюдателя, в ведении которого находятся видеокамеры, осветительные приборы и двери заброшенной научной базы,

где происходит действие игры. Точнее, начинается все с одной камеры, которая показывает пробуждение нашей героини. Леа быстро понимает, что надзиратель может стать также ее единственным помощником, и дает нам доступ к плану этажа и некоторым полезным файлам. Теперь мы можем привлекать внимание героини, зажигая лампочки, открывая двери, звоня в телефоны и гудя в радиорупорах. Леа полностью полагается на нас и никаких самостоятельных вылазок не предпринимает. Исключение – крупногабаритные предметы. Безразмерной «инвентори» у девушки нет, мелкие карточки и ключи Леа прячет в карман, а большие и тяжелые

вещи, такие как гаечный ключ, яйца птиц-мутантов идохлая крыса, она сразу несет к месту использования, чтобы руки поскорее освободить. Еще и комментирует: «Я пойду, а ты пока вон досье почитай».

## Le choc de systeme

О жите-бытье сотрудников центра мы узнаем из их личных дел. Однако, в отличие от недавнего BioShock, записи где попало не валяются. Вся информация собрана на сервере, вопрос лишь в том, как получить к ней доступ. Процесс похож на игру «12 записок» – в записях каждого второго сотрудника можно найти коды к дверям и другим устройствам, а заодно и данные авторизации еще двух-трех его

коллег. Майя от скуки в своей «башне из слоновой кости» – точнее, в переоборудованном для научных нужд танкере, – господа ученые не нашли ничего лучшего, как использовать пароли в качестве некой «социальной валюты»: «Ах, я тебя люблю, и даже скажу тебе пароль от своих секретных файлов!», «Ох, я тебя ненавижу, берегись меня, я знаю твой пароль!», «Мои пациенты все поголовно шизофреники и параноики. Вы только посмотрите, какие у них пароли!». Все прозрачно до обидного, изредка только попадается «Я зашифровал свой пароль методом Виженера\*\*»... и тут же «а вот и ключ». Гораздо интереснее читать о том, какие, собственно,

\* На официальном сайте название игры фигурирует с заглавной X и без пробела: eXperience112. Разумного объяснения этому мы не нашли, поэтому используем более привычное и грамотное написание.





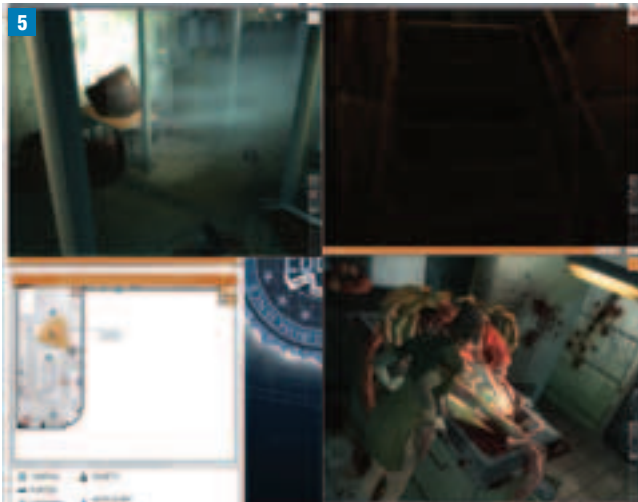
**3** Все разговоры персонажей сохраняются в специальном журнале. К сожалению, при загрузке игры он очищается.

**6** Говорить с Леа мы не можем. Редко-редко она будет реагировать на наши кивки камерой.



### Camera, video et photo

Как вы могли заметить по иллюстрациям, у Experience 112 необычный интерфейс. В большинстве квестов для PC приходится чередоваться между основным экраном и подсказками. Здесь же используется оконная система – можно одновременно вывести на монитор виды с нескольких (до трех) камер, список сотрудников, папки с почтой и личными файлами. Кроме того, иногда мы управляем различными механизмами – у каждого из них тоже есть своя контрольная панель. Все окна разрешено передвигать, у некоторых позволяет менять размер или сворачивать их в строку заголовка. В целом – гораздо удобнее, чем в других играх того же жанра, хотя иногда расположить все нужные окошки на «рабочем столе» не так уж и просто. А для одной побочной задачи нужно иметь под рукой файлы двух разных сотрудников – это, к сожалению, невозможно. И еще неизбежная беда: каждое новое окно камеры роняет частоту кадров примерно в полтора раза, особенно если включить все тени.



исследования проводились на танкере. Поначалу, опять же, вспоминается BioShock, ибо речь идет о веществе, выделяемом редким видом животных. Для большинства людей оно смертельно, однако при умелом применении помогает бороться с болезнями и старостью и даже открывает у реципиентов паранормальные способности. Завязка как будто знакомая, только называется чудо-препарат не АДАМ, а, pardon, «гидроксический оксидрин». Но ближе к концу сценарий поворачивает совсем в другом направлении и начинает смахивать на творчество Говарда Ф. Лавкрафта в пересказе для старшей группы детского сада «Акваградик». Правдоподоб-

ность повествования трещит по швам, в сюжете образуются дыры, а вместо развязки история переходит сразу к финалу. Зато нам наконец-то удается отдохнуть от собирания паролей.

### Pour les enfants

Заполучив портативную камеру с хитрой насадкой, Леа занимается ни больше ни меньше как прицельной лингвистической ароматерапией. Да и более привычные режимы работы камер используются в Experience 112 очень необычно. Например, инфракрасное зрение, на зависть Сэму Фишеру, позволяет определять температуру отдельных объектов – с этим связано несколько интересных моментов и один неприятный. Дело в том,

что одну термоголоволумку можно расколоть, найдя подсказку в файлах, а можно экспериментальным путем. Однако программа в любом случае решит, что файл вы уже открыли, и в результате может завести вас в тупик. Увы, минимум в двух местах вы можете застрять наглухо – и это несмотря на то, что Леа фактически бессмертна. Нет, она не Кошеч и не Горец – просто потенциально опасные ситуации не развиваются до закономерного финала. Героиню не трогают ни змея, ни голодные собаки; ее, сколько она ни кашляет, не валит с ног ни болезнь, ни оксидриновая ломка. Даже неудачно разрядив бомбу, Леа отделяется легким испугом. Стар-

шая группа детсада ликует. Мы, взрослые геймеры, признаем, что это удобно, однако отсутствие риска не очень вписывается в рамки научно-фантастического триллера (впрочем, они и без того рушатся по ходу сюжета), да и игровой механике не дает раскрыться до конца. Мы можем заглянуть туда, где героиня еще не была – редкость для жанра! Но что в этом проку, если неизвестные места не могут таить никакой опасности? Хотя это, в общем, неизбежные издержки. Ведь вы только подумайте: Lexis Numerique смогли вывернуть жанр наизнанку. Пусть что-то потерялось, что-то не срослось, но результат – работает! А значит, эксперимент удался. **СД**



**ВЕРДИКТ**  
**7.0**

**ПЛЮСЫ** **+**  
Необычная схема управления. Разнообразие игровых ситуаций. В истории хватает и неожиданных открытий, и заставляющих задуматься недомолвок.

**МИНУСЫ** **-**  
Сюжет геградирует ближе к финалу. Из всех несуразностей и условностей объясняется лишь половина.

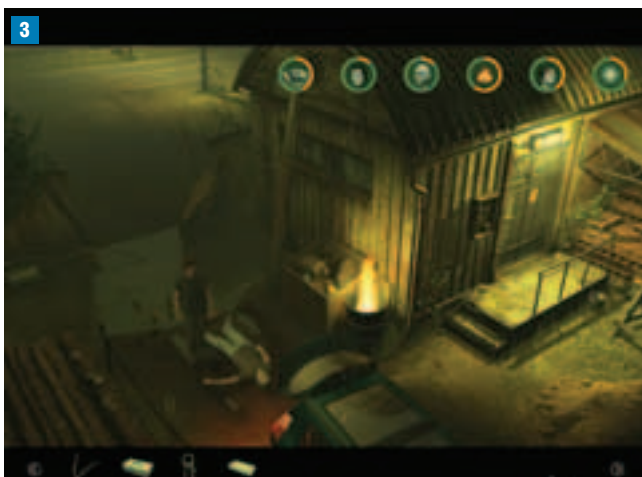
**РЕЗЮМЕ** **✓**  
Не идеальная игра, но отличный пример того, как вдумчивый анализ сдвигает жанр вперед.

\*\* Шифр, приписываемый французскому дипломату и криптографу XVI века Блезу де Виженеру, использует квадрат 26x26 клеток, в строках которого со смещением выписан алфавит. Для шифрования требуется ключ, указывающий, какие столбцы квадрата использовать. На самом деле Виженер придумал более сильный шифр, где сообщение было частью ключа.





В погоне за оригинальностью авторы резко обошлись еще с одним вечным спутником квестов – с пазлами. Обновлять – так обновлять, решили они, и вот уже перед игроком нечто совершенно незнакомое. Тут-то и становится очевидна польза «безыдейных повторений». Понять, в чем смысл задания, особенно задания на скорость, гораздо проще, если оно похоже на что-то из прошлого опыта. К сожалению, в Reprobates расслабленно погумать наугад головоломками не удастся – обязательно кто-нибудь помрет, и вы проиграете. Пару-тройку попыток придется утратить только на то, чтобы разобраться, что вообще происходит на экране и чем управляет игрок. Ибо подсказки давать никто не собирается. А уж описать такое на словах... можно только робко пытаться. В одной задаче, например, нужно провести инерционно скользящий кружок по дырявому полю, попутно проходя спирально расположенные «чек-пойнты» в определенном порядке и уворачиваясь от вражеских кружков. Одно хорошо – зверских мест всего два и умереть в этой игре невозможно. Не стоило все же так увлекаться «обновленчеством».



1 Фотографические текстуры делают персонажей удивительно живыми.

2 Эта мини-игра иносказательно олицетворяет борьбу главного героя с головокружением.

3 Вместо одной линейки усталости в этом сне целых 6 критических индикаторов.

4 За неполную неделю состав жителей острова обновится больше чем наполовину. Вот, например, момент смерти одного незадачливого адвоката. Девушка слева от главного героя в испуге танцует над телом.

## ИНФОРМАЦИЯ

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

adventure, third-person

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

DTP Entertainment AG

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

### РАЗРАБОТЧИК:

Future Games

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

### ОНЛАЙН:

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



### Автор:

Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru

# РЕПРОВАТЕС. ВТОРАЯ ЖИЗНЬ

## ПРИНУДИТЕЛЬНОЕ РАЙСКОЕ НАСЛАЖДЕНИЕ.

Десяток человек на острове, отрезанном от внешнего мира. Все попали туда даром что не по своей воле, так еще и непонятно как. Кто-то потерпел кораблекрушение, а кого-то огрели дубиной в темном переулке родного города. Одна девушка неудачно съехала с горы на лыжах. Главный же герой, Адам Райхл, очнулся в маленьком железном «бунгало» посреди тропического рая после лобового столкновения с бензовозом. Пальмы, пляж, пестрая компания «туристов поневоле» и таинственные силы, управляющие островом. На этом сходство с сериалом Lost и многочисленными экстремальными телешоу заканчивается.

### На ошибках учатся

В прошлый раз все было иначе. Предыдущее творение чехов из Future Games под названием Ni.Bi.Ru. только ленивый не пнул за вторичность и заимствования. Да и приключенческому жанру в целом порядком уже досталось за ограниченную механику point'n'click. Чехи решили разом исправиться и доказать перспективность любимого направления. И справились. Но как!

### Игра «семь в огне»

В попытках преодолеть формат создатели перепробовали множество вариантов. Так появились несколько стилистически непохожих и значительно различающихся по механике эпизодов. Днем главный герой бродит

по острову и общается с братьями по несчастью. Решает примитивные бытовые задачи вроде «отвали камень с тропинки» с помощью подручных палок и булыжников. Энтузиазм Адама ограничен линейкой бодрости, которая убывает, если Райхл прилагает какие-то усилия и потихоньку прирастает, если очень долго стоять на месте. Усталый герой не может таскать тяжести. Восстанавливается он, съев галету, отхлебнув воды или посетив туалет после нескольких глотков. За день таким макаром Адам успевает совсем не многое – поговорить со всеми два-три раза напрячься посильней. Порядок действий определен довольно строго, хотя есть и некое подобие нелинейности.

Вы, например, можете поддерживать разведенный огонь сухой травой, а можете палками. Можете даже пожертвовать частью рациона, если не успели заготовить дров: галеты удивительно бодро горят.

Но вот со старой колокольни на вершине холма раздается сигнал, и все пленники острова погружаются в странный сон. Каждую ночь, кроме первой, герою снятся кошмары, и большинство из них – интерактивные эпизоды истории. В них свои правила. Иногда ограничение вынослитости снимается, и мы можем без конца путешествовать, например, по небоскребу-кошмару. Где-то вместо одной шкалы – много. Несколько человек попали в авткатастрофу, их





**5** К сожалению, окружение выглядит довольно условным, особенно в сравнении с реалистичностью персонажей. Видимо, художники по постобработке пререндеренных фонов не справились с такой массой ракурсов.

**6** Под конец игры художники выдохлись окончательно. Эта серая каша – на самом деле лавовое поле, откуда можно пойти аж на четыре стороны!

**УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

жизнь утекает, и приходится быть «менеджером» чужих оборочных состояний.

**О праве на свободное перемещение**

Попытка раскрыть характеры второстепенных героев привела к неоднозначному результату. С одной стороны, взаимоотношения вырванных из привычного окружения людей, плохо идущих на контакт, переданы довольно верно. Они преследуют собственные цели, предпринимают какие-то действия. Правда, очень раздражает оборотная сторона мнимой «свободы». В жизни вполне можно ожидать, что дело, не доделанное сегодня с помощью одного товарища, можно завершить завтра в ком-

пании другого. Однако в рамках жестких диалогов и пиксель-хантинга дурным тоном выглядит необходимость по очереди говорить с парой героев, чтобы в результате третий почему-то (подразумевается, видимо, что в результате долгой внутренней работы над собой) пошел помогать главгерою, ни слова при этом ему не сказав. Попробуй догадаться, что он уже час стоит наизготовку в ключевом месте, мучимый «совестью», то есть скриптом! «Одиночные миссии» из некоторых снов смотрятся в этом смысле выигрышнее.

**Палка-копалка и повторение пройденного**

Пока герой бодрствует, нельзя не восхититься тем, сколько при-

менений создатели придумали простым палкам и камням. К сожалению, таинственные силы, заманившие людей на остров, каждую ночь отбирают у них найденное за день в обмен на пачку печенья и бутылку с водой. Поэтому с наступлением утра палки и камни приходится собирать снова. И через какое-то время восхищение уступает место другим чувствам. Что за странные люди уже третий раз запирают дверь колокольни так, что ее третий же раз можно открыть палкой? Бросили бы уж! Разнообразить процесс чехи решили с неожиданной стороны.

**Охота к перемене мест**

За те шесть дней, что проведет Адам на крошечном острове, мы

еще успеем по-настоящему заблудиться. Каждое утро положение фиксированных камер меняется, и мир предстает перед игроком под другим углом. Сбиваются все пути и направления, целые куски суши попадают в отдельные новые локации, другие же становятся недоступными вообще. Выглядит, конечно, необычно и интересно, но вот искать выход в таком переменчивом окружении... Выручает только кнопка «Е», выводящая на экран все точки перехода.

Увы, но как ни старались создатели прыгнуть выше головы, ограничения жанра не позволили. Впрочем, «экспериментальный перформанс», если это можно так назвать, им удался. **СД**

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**

**ПЛЮСЫ** **+**

Необычный сюжет, интересный подход к кажгдневной смене ракурса камеры, эксперименты в рамках жанра, отличное наложение фототекстур на лица.

**МИНУСЫ** **-**

Повторы, затянутость, дыры в последовательностях действий, запутанная «география» происходящего, неряшливые и местами «нечитаемые» фоны.

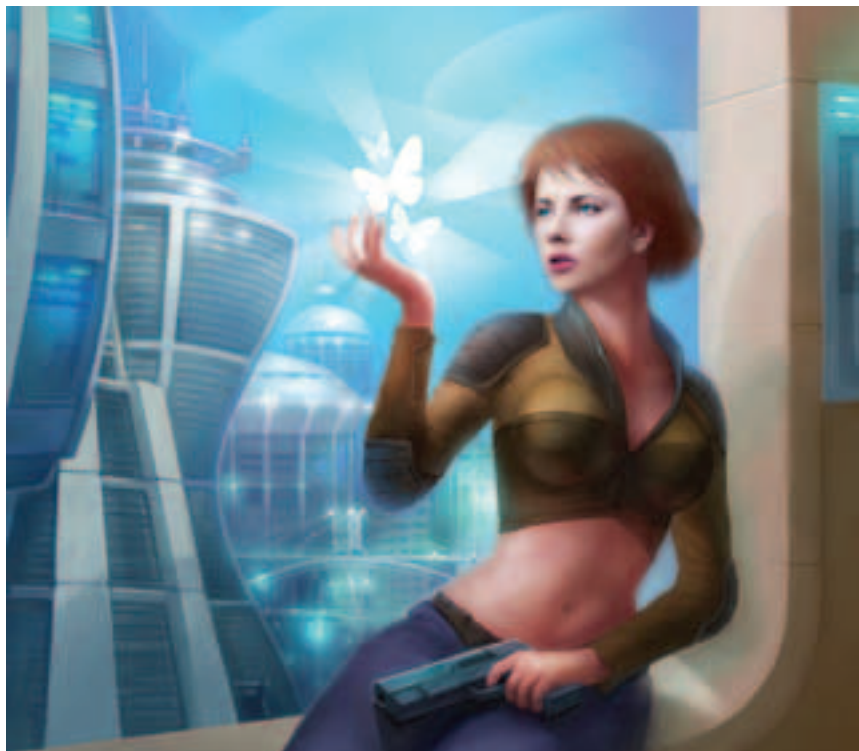
**РЕЗЮМЕ** **✓**

После вторичного Ni.Bi. Рц. чехи испекли нечто оригинальное, забыв, что «экспериментальное» и «интересное» – не синонимы.





Русскоязычная версия Culpa Innata, недавно поступившая в продажу с подзаголовком «Презумпция виновности», не блещет никакими особыми достоинствами, но и неприятного осадка не оставляет. Сотрудники «Акеллы» перевели только текстовые сообщения, операционную систему компьютера главной героини, а также русифицировали «Личного помощника». Не забыты и рекламные щиты, разбросанные щедрой рукой Momentum AS по всей игре. Но если в случае со щитами, компьютером и «Личным помощником» придраться особенно не к чему, то некоторые субтитры оставляют желать лучшего. Беда в том, что отдельные фразы переведены неточно, а часть (весьма небольшая) и вовсе отсутствует – так что внимательнее слушайте речь окружающих. Впрочем, прислушиваться стоит даже незнакомым с английским языком – актеры делают свою работу на совесть и никогда не переигрывают. И это еще одна причина, по которой вы очень быстро забудете об устаревшей графике.



- 1 В свободное от работы время стоит посидеть в кафе с лучшей подругой или отправиться на вечеринку. А можно попробовать наладить отношения с бойфрендом. Небольшие отступления от основного сюжета, безусловно, способствуют погружению в мир игры.
- 2 Нравится вам это или нет, но общаться придется очень много. Гораздо больше, чем изучать обстановку или размышлять над головоломками.
- 3 В Momentum AS предлагают, что в 2010 году наступит глобальный информационный кризис и чума дезинформации поразит мир. Что же, догадки небезосновательны. И это лишь одна из интересных мыслей, на которые наводит игра.



- 4 Лица – пожалуй, то немногое, что выглядит в Culpa Innata отменно. Жаль только, что анимация плавностью не отличается.
- 5 Один из самых интересных моментов Culpa Innata – допросы. Кривду от правды отличит детектор лжи, Феникс должна лишь сообразить, о чем спрашивать. Впрочем, галек не каждого утастит повергнуть проверку на детекторе, так что иногда придется полагаться и на интуицию.

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

adventure, third-person

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Strategy First

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ

«Акелла»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Momentum AS

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.0 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

### ▶ ОНЛАЙН:

<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1863>



### ▶ Автор:

V.P.

[vp@gameland.ru](mailto:vp@gameland.ru)

# CULPA INNATA

ОЧЕРЕДНАЯ ИСТОРИЯ О НАШЕМ ПЕЧАЛЬНОМ БУДУЩЕМ В ВИДЕ ДЕТЕКТИВНОГО РАССЛЕДОВАНИЯ.

Неимоверно сложно было удержаться от сарказма, изучая предельно скриншоты Culpa Innata – пейзажи выглядели пустынными и унылыми, на фигурки действующих лиц выделили весьма скромное количество полигонов, текстуры казались чересчур размытыми. Амбициозные заявления начинающих разработчиков о глубоком сюжете, проработанных персонажах и нелинейности прохождения не спасали положения – все это напоминало очередную пустышку. Масла в огонь подлил и тот факт, что издателя турецкая компания Momentum AS с трудом нашла только через год (!) после окончания разработки. Тем удивительнее, что Culpa Innata неожиданно

оказалась далеко не тем гадким утенком, каким видело ее большинство критиков. История – как и было обещано, продуманная до мелочей – вполне способна увлечь простых любителей классических квестов, фанатов киберпанка, а также всех, кто хотя бы однажды задумывался о будущем нашего общества и планеты. Согласитесь, оно не кажется радужным уже сейчас. Разработчики Culpa Innata предлагают свою версию развития событий.

К середине XXI века наиболее развитые страны объединились в так называемый Всемирный Союз, в котором могли только самые умные, самые здоровые, самые богатые и самые целеустремленные люди. Другими словами, элита целой планеты. Попасть в ее

стройные ряды может и любой житель «стран-изгоев» (в число которых вошла и Россия), но только после сдачи экзаменов и собеседования. В Союзе никогда не бывает войн, эпидемий, убийств и даже самых мелких преступлений – все под жестким контролем государства. Взамен от жителей требуется четко следовать законам и предписаниям, а также стремиться за счет естественного эгоизма всеми силами быть лучшим окружающих.

В этом мире старший офицер Феникс Уоллис чувствует себя не совсем комфортно. Ей кажутся нелепыми увлечения молодежи глупыми сериалами, подписка на которые едва ли не принудительно вручается на всю жизнь; девушка не находит радости в постоян-

ной смене сексуальных партнеров (секс в будущем – не более чем развлечение, и житель Всемирного Союза может менять партнеров несколько раз на дню), и с грустью осознает, что в ее жизни не остается места настоящим чувствам. Но все-таки она стремится идти в ногу со временем и двигаться по карьерной лестнице – а то недолго и на задворках оказаться.

Расследование неожиданного убийства одного из жителей ее родного Адрианополиса дает героине шанс выслужиться перед руководством. У Феникс с самого начала появляется несколько зацепок, но как ими распорядиться, решать вам. Другими словами, Culpa Innata нелинейна с первых минут игры. Концовок всего две, но вариантов прохождения





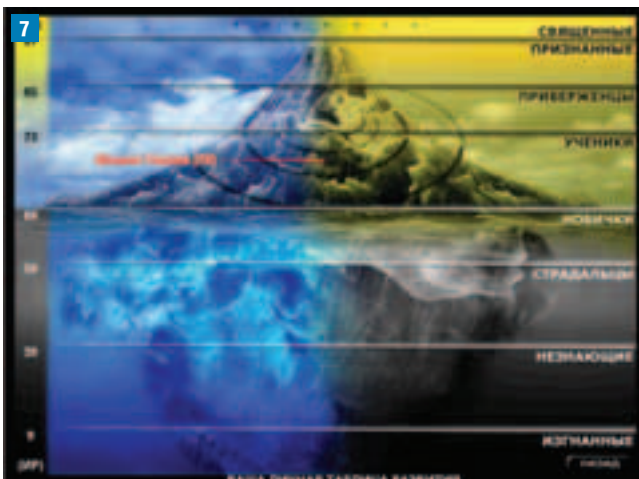


С управлением справиться очень просто: левая кнопка мыши отвечает за перемещение героини и взаимодействие с предметами и другими персонажами, а правая открывает так называемый «Личный помощник» (что-то вроде очень продвинутого коммуникатора с поддержкой видеосвязи), доступ к дневникам, предметам и географическим картам.



6 Не все опрашиваемые персонажи пожелают открыть гушу при первой встрече – многие из них прекрасно знают свои права. Впрочем, иногда и сама Феникс не хочет с ними долго беседовать. Ее можно понять – сложно постоянно оставаться в рамках корпоративной этики в мире эгоизма.

7 Индекс развития Феникс Уоллис по системе Всемирного Союза – 72. Это не так уж и много, но и не мало, если знать, что максимальное значение – 100. Хорошо поработав над расследованием, первоначальный показатель Уоллис можно увеличить.



8 Дневники героини иногда содержат подсюжеты. Важные события и задания помечены красным цветом.

## Не удивляйтесь, если кто-то из ваших друзей или журналистов будет рассказывать о том, чего вы в Culpa Innata и не видели.

в несколько раз больше. Все зависит от ваших действий – вы можете так и не познакомиться с какими-то персонажами, не распробовать отдельные головоломки или пропустить целые куски сюжета. В общем, не удивляйтесь, если кто-то из ваших друзей или журналистов будет рассказывать о том, чего вы в Culpa Innata и не видели. Также не стоит забывать, что время не стоит на месте – за один рабочий день Феникс вряд ли успеет везде побывать и вытащить нужную информацию из каждого встречного. Осложняется все тем, что характеры геро-

ев кардинально отличаются: найти подход к некоторым людям весьма непросто, и нередко на это требуется несколько дней допроса. Здесь важно не бояться ошибиться и не пытаться с первого раза найти идеальное решение. Ведь, в отличие от большинства квестов, Culpa Innata можно пройти и окольным путем – а потом попробовать снова. Главное, действовать в следующий раз иначе – немного изменить ход беседы, попробовать найти еще больше улик и внимательно их изучить. Иногда хватает внимательного взгляда, а временами приходится

использовать компьютер. Он поможет обработать графические изображения, звуковые данные, найти необходимую информацию. С его же помощью придется разгадать не одну головоломку. Немалая их часть решается очень изящно – от вас потребуется лишь немного логики и наблюдательности, а иногда и хороший слух. Но это не единственный повод не выключать звук во время игры – эмбиент и техно турецкого производства отлично дополняют происходящее на экране. При этом все действительно выглядит на редкость «бюджет-

но» – вряд ли Culpa Innata стала бы писаной красавицей даже несколько лет назад, а уж теперь смотрится и вовсе смешно. Но об этом недостатке вскоре забываешь, увлекшись игрой. Остается только желание открывать для себя новые страницы сюжета и осознание того, что перед нами один из лучших квестов 2007 года. Напоследок откроем маленький секрет: хорошая концовка содержит прямой намек на продолжение. Будем надеяться, что история на этом не кончится, а со временем и ее художественные достоинства преумножатся. Но даже если движок останется прежним, мы с огромным нетерпением будем ожидать релиза. Чего и вам желаем. [C]

**ВЕРДИКТ**  
**8.0**

**ПЛЮСЫ** +

Детально проработанный сюжет, запоминающиеся и прекрасно озвученные персонажи, масса вариантов прохождения, интересные головоломки, отличное музыкальное сопровождение.

**МИНУСЫ** -

Некоторые головоломки не отличаются оригинальностью, есть небольшие недоработки в управлении, имеется пара логических нестыковок.

**РЕЗЮМЕ** [C]

Если графика для вас не главное, обязательно обратите внимание на Culpa Innata – бессонные ночи вам обеспечены.





ОТЛИЧНО



## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

## ▶ ЖАНР:

strategy.real-time.sci-fi

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

## ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Gas Powered Games

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

## ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

## ▶ ОНЛАЙН:

www.supremecommander.com



## ▶ Автор:

Алексей «Гикс» Копцев  
gix@mail.ru

## SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

УГРОЗА ИЗ ПАРАЛЛЕЛЬНОГО МИРА. ШЕСТИКРЫЛЫЙ СЕРАФИМ С СЕМИСТВОЛЬНЫМ ПУЛЕТЕТОМ И ДРУГИЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ОРУЖИЕМ.

**В**зошло черное солнце. Настали последние времена. Квантовый компьютер QAI получил сигнал из параллельного мира и нанес удар в самое сердце цивилизации Кибранов. Сделанный по древней технологии Серафимов, он был однажды перепрограммирован на такое предательство. Барьер между измерениями дал трещину, и в нее устремились орды пришельцев. Земля продержалась недолго, президент Райли был убит, и Серафимы быстро захватили большинство миров Земной федерации. Тем временем Эоны устроили переворот и сбросили с трона принцессу Ризу. Сам миропорядок оказался под угрозой. Бывшие заклятые враги решили объединиться и выступить

единым фронтом. Спустя год альянс одержал первую победу – но какой ценой? С этих героических событий начинается второй акт космической оперы, add-on Supreme Commander: Forged Alliance. Вот человеческая скромность во всей красе: авторы из Gas Powered Games ограничились негромким – «дополнение». Хотя достоинств здесь хватает на полноценный сиквел. Старательные программисты переработали по винтикам движок (Mono Engine), добавив к и без того красивой графике множество новых кунштюков и спецэффектов. Теперь если что-то горит, то над пожарищем пляшет горячий воздух. Взрывы стали еще грандиознее и правдоподобнее, и сама игра на-

чала шевелиться куда быстрее – вот что значит оптимизированный код! Каждый здешний юнит прорисован с особым тщанием и любовью, картинка стала более детализированной и подробной. Сделано все, чтобы мы могли налюбоваться на явление стильных Серафимов. Люди во всем виноваты сами. Вечная ксенофобия и ненависть послужили причиной вселенской заварухи. Когда-то в прошлом первая экспедиция землян встретила с крайне миролюбивой цивилизацией космических ангелов. Те с радостью поделились технологическими чудесами, а заодно обратили путешественников в свою совершенную веру, известную как Путь. Но жестокие люди отплатили самой черной неблагодарностью и практически уничтожи-

ли всех Серафимов. Оставшимся в живых пришлось скрываться в параллельном квантовом мире и ждать сигнала к возвращению. Эоны считают себя потомками этой чудесной расы, а потому их техника чем-то напоминает элегантные серафимские творения. Но это лишь жалкая копия. Надо поиграть в Forged Alliance, чтобы получить подлинное эстетическое наслаждение и полюбоваться на военные шедевры пришельцев. Всего заявлено более сотни совершенно новых юнитов. Речь, естественно, обо всех четырех фракциях сразу. Особенно интересны экспериментальные разработки, здешнее «оружие победы». Кибраны сконструировали боевой мегалит, который может двигаться под водой и над ее поверхностью.



Крис Тейлор, один из руководителей студии Gas Powered Games, сообщил о новой игре смешанного жанра Demigod, которая совсем скоро будет представлена широкой публике (мы о ней, разумеется, тоже еще напишем). По словам все того же Криса, это будет новое слово в развлечениях: «Такого мы еще не делали». Кроме того, в своей почтовой рассылке господин Тейлор подтвердил, что второе продолжение к Supreme Commander уже в работе.

Крис известен как один из создателей классической RTS Total Annihilation. После выхода дополнения к этой стратегии он решил основать свою фирму. Так и появилась студия Gas Powered Games. Это случилось в мае 1998 года в Киркленде. Тейлор зарекомендовал себя как настоящий революционер в области технологий и игровых разработок и стал примером для многих молодых программистов.

В настоящий момент его студия работает над приставочной версией Supreme Commander. Она делается для Xbox 360 при активном участии студий Hellbent Games и GPG, издателем станет компания Aspyr. Но самой долгожданной премьерой окажется релиз космической ролевой игры Space Siege, которая пишется под патронатом компании SEGA.



- 1 Так и выглядит строительный шаблон. Очень удобная штука – берите на вооружение.
- 2 Улучшенный Shield-generator Серафимов.
- 3 Кибранская технология. Эта система отслеживает приближение войск противника.
- 4 «Гнев Божий». Орбитальное оружие в действии.
- 5 Боевой спутник землян. На его борту стоит лучевая пушка.
- 6 Этот «краб» откладывает «яйца», из которых вылупляются боевые юниты.
- 7 Еще один экспериментальный юнит – так называемый Soul Reaper.
- 8 База Серафимов и сам Support Command Unit. Правда, красивый?



## ВЕРДИКТ

# 8.0

### ПЛЮСЫ

Удобный полупрозрачный интерфейс. Новая игровая фракция. Интересный сюжет. Огромные локации. Улучшенная графика и спецэффекты. Новая система шаблонов.

### МИНУСЫ

Традиционно высокие системные требования. Нет кампании за Серафимов. Слишком дорогие апгрейды. Специфический геймплей и несимпатичный дизайн.

### РЕЗЮМЕ

Отличный подарок для всех поклонников Supreme Commander. Действительно глобальная стратегия в реальном времени. Must have.

## Старательные программисты перебрали по винтикам движок, добавив множество новых кунштюков и спецэффектов.

Он несёт на борту дюжину супермощных торпед и способен уничтожить целую флотилию врага. Главный козырь Серафимов – это бомбардировщик, снаряжённый бомбами из антиматерии. Каждая такая «малышка» по силе равна ядерному заряду. Кроме того, он оборудован системой противовоздушной обороны и успешно противостоит авиации противника. Отлично себя зарекомендовал мобильный генератор защитного поля. Эта передвижная установка способна выручить в трудную минуту, прикрыть от ураганного огня вражеской артиллерии.

Времени на сборы и размышления почти не осталось. С корабля вам нужно будет десантироваться прямо на поле боя, в самую гущу сражения. Решения приходится принимать максимально быстро: восстанавливать экономику и оборону, набирать войско и сразу же идти в атаку. Враг не будет ждать и нанесет удар первым. Важное нововведение – система шаблонов. Теперь уже не нужно тратить время на нудное строительство одиночных модулей (хранилища, турели, источники сырья). Достаточно выделить группу строений и сохранить ее

в памяти – в следующий раз можно построить такую группу одним кликом. Весь сюжет делится на шесть гигантских миссий, перемежаемых брифингами и сопровождаемых комментариями ваших союзников. Масштаб событий не стал меньше, можно взлететь в чужие небеса и оттуда рулить процессом. Пара поворотов колеса – и обычный вид меняется на стратегическую карту, по которой в реальном времени перемещаются ваши и вражеские подразделения. А как же Серафимы? Поиграть за эту «ангельскую» фракцию удаст-

ся только в сетевом режиме, сингл проходит три знакомых по оригиналу расами. Перед первой батальей можно выбрать, за какую из сторон воевать, чьи технологии использовать. И если раньше мы сражались на суше, на море и в воздухе, то теперь доступно еще одно измерение – ближний космос. В арсенале коалиции появилось новое, орбитальное, оружие, способное разить врага прямо из «райских куш».

Отзывы критиков о первой версии были крайне неоднозначными, здесь – та же история. Кому-то понравится, кому-то нет. Нужно учиться мыслить глобально, командовать сотнями юнитов сразу и не забывать о том, что Серафимы уже построили квантовый канал на Землю. Врата открываются... ☽



# Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## UNREAL TOURNAMENT 3



### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Unreal Tournament 3

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

shooter.first-person.sci-fi

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Midway

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

### РАЗРАБОТЧИК:

Epic

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 32

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

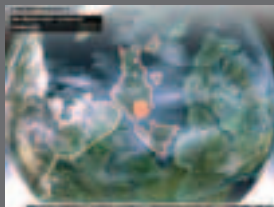
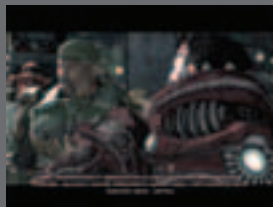
### ОНЛАЙН:

<http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=unrealtournament3>


Бывают игры, которым перевод, на первый взгляд, и вовсе не нужен. Вряд ли найдутся фанаты сетевых перестрелок, никогда не слышавшие об Unreal Tournament. Поклонникам гораздо интереснее физика и механика оружия в новой серии, а на каком языке раздастся раскатистый клич: «Пер-р-рвая кр-р-р!» — уже и не так важно. Впрочем, в «Новом диске» не стали мучиться философским «надо-не надо» и просто перевели и переозвучили все. Поэтому первая кровь будет пролита именно под русскоязычный рев в динамиках. С пафосом рева, возможно, немного и переборщили, но адекватно «мясной несерьезности» происходящего. Качество перевода в целом достойное, однако непонятно, почему предупреждение об отключении онлайн-режима самим игроком называется «Ошибка». Впрочем, Epic Games слепила несколько неочевидное меню с дублирующимися пунктами, в котором нетрудно совершить настоящую ошибку. В ориентировании. Что приятно — это единственное запутанное место во всей игре.

### РЕЗЮМЕ

Наследник легендарного имени, которое слышали, кажется, даже те, кто в игры не играет. Переведен и переозвучен так, словно никакого английского и в помине не было. Пер-р-рвая кровь!



## MISSING 2: ПОСЛЕДНИЙ РИТУАЛ

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Missing 2: The last Ritual

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

adventure/special

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

The Adventure Company

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

### РАЗРАБОТЧИК:

Lexis Numerique

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

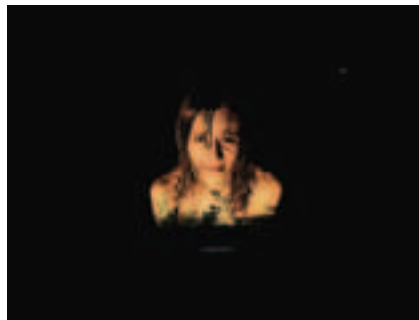
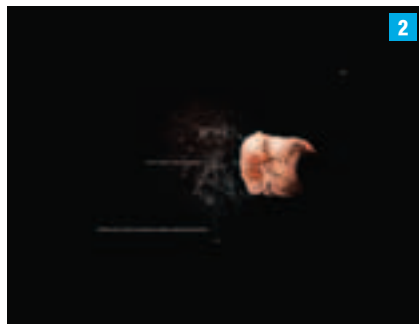
### ОНЛАЙН:

<http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=missing2>


До пересадки на российскую почву это был смелый эксперимент в жанре, достойное продолжение первой части. Игрок в роли самого себя помогает международной организации, ведущей поиск серийного убийцы. Диск в наших руках «на самом деле» сборник загадок, в котором маньяк зашифровал очередную жертву. Подсказки хитро спрятаны во Всемирной Паутине: поисковые системы вроде Google выведут на специальные сайты, а в электронную почту начнет капать спам от «сотрудников комитета по поимке». Больше крови и стонов, чем в первой части, атмосфера гнетущего маниакального безобразия. Не всегда ясно, кто же здесь маньяк: таинственный Феникс, создатели, залившие экран кетчупом, или игрок, упорно тычущий курсором в хныкающую видеодевушку? Впрочем, локализация убила атмосферу. Не получается поверить, что рядовые члены международного комитета и коллеги-энтузиасты, англичане, французы и немцы, вдруг принялись строчить письма на хорошем русском.

### РЕЗЮМЕ

Образец игры как искусства (весьма мрачного и отталкивающего). Локализация отличная, причем, это работает против замысла создателей.



## MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Medal of Honor: Airborne

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

shooter.first-person.historic

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

### РАЗРАБОТЧИК:

Electronic Arts

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 12

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2,8 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

### ОНЛАЙН:

<http://www.electronicarts.ru/games/game.aspx?id=10764>


Попробуем взглянуть на войну глазами рядового солдата, несмотря на объективную критику, можно признать удачной. Человек по ту сторону монитора еще способен в спокойной обстановке провести анализ и найти исторические несоответствия или ошибки в AI. От выброшенного из горящего самолета новобранца странно ожидать подобных рассуждений. Фрицы бегут не пойми куда? Знать, и с той стороны «желторотых» набрали. Точность стрельбы страдает? Руки с непривычки трясутся. Вот только откуда взялся перечеркнутый прицел при попытке навести оружие на своих? Что солдат умеет отличать плохих от хороших — это понятно (он бы мог, скажем, своих видеть в каком-нибудь ореоле), но что его ружье тоже умеет... Да еще этот голос, объявляющий о заданиях миссии, словно диктор в том же UT... Перевод хорош, только русской озвучки нет, на фоне прочего сочного звука ее не хватает. И шрифт попался какой-то странный — все буквы «ч» выглядят в нем, как «ц», цитать полуцивишеее «нецто» очень смешно.

### РЕЗЮМЕ

Очередной рассказ про то, как гоблестные американцы побеждали гадких фашистов. Фашисты, что неудивительно, будут побеждены.





## SPACE FORCE: ВРАЖДЕБНЫЙ КОСМОС

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Space Force: Rogue Universe

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

simulation.sci-fi.small\_spaceship

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

JoWood

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

### РАЗРАБОТЧИК:

Provox

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 768 RAM, 128 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

### ОНЛАЙН:

http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1906



## LOST PLANET: EXTREME CONDITION

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Lost Planet: Extreme Condition

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

shooter.third-person.sci-fi

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Capcom

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

### РАЗРАБОТЧИК:

Capcom

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 16

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

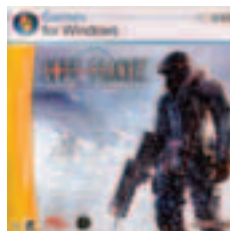
CPU 4 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 DVD

### ОНЛАЙН:

http://www.games.1c.ru/lost\_planet



## БЕОВУЛЬФ

### ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Beowulf

### ПЛАТФОРМА:

PC

### ЖАНР:

action

### ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

### РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

### РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft

### КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

### КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD/2 DVD + 1 CD (подарочное издание)

### ОНЛАЙН:

http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=372



Многие космосимуляторы похожи друг на друга, словно близнецы. Различаются лишь системные требования да степень освещенности космоса. Вот и сейчас – сюжет позаимствовали из X3, поменяв папу на сестру, цветные туманности арендовали в Universal Combat, пеструю «карту космоса», кажется, рисовали «по мотивам» фоновых картинок «Космических рейнджеров». С одной стороны, узнаваемость – это хорошо, а с другой – должно же в игре происходить ну хоть что-то новенькое? Но нет, ничего, кроме привычных сюжетной кампании и свободного режима, вам не предложат, а предложенное уже можно было видеть в других местах. Русификацию игру подвергли без энтузиазма. Снабдили субтитрами заставочный ролик да речи основных «говорящих голов» и остановились. Некоторые слова рассказчика, не снабженные портретом, так и остались непереверденными. Впрочем, как уже было сказано, ничего нового в них нет, можно в утешение пересмотреть вводную из любой другой игры аналогичного жанра.

### РЕЗЮМЕ

Космическая сага, состоящая из узнаваемых, просто-таки традиционных элементов. Значит ли это, что именно такого будущего хочет человечество?



Сколько уже было проговорено о кривом портировании. Сколько поколений консолей и геймеров сменилось с момента зарождения проблемы. Появился волшебный значок «Games for Windows», а Lost Planet и ныне там, в пучине некорректного переноса. Отовсюду вылезают схемы «как управлять происходящим с помощью контроллера Xbox 360», когда в меню по умолчанию выставлена клавиатура. На высоких разрешениях картинка растягивается по вертикали, а на низких некоторые шрифты практически не читаются... В копилку неприятных впечатлений добавим и здоровенный патч, который необходимо скачать через Steam, прежде чем поставить со второго диска русскую «заплатку». Положительный момент: локализаторы потрудились на славу. Стилизованные шрифты, приятные русские голоса. Выглядит солидно – сразу понимаешь, что русский язык пришел в игру «всерьез и надолго». Досадно, что путь к наслаждению родной речью столь долгов и труден. TimeShift выглядит не хуже, а ставится не в пример быстрее.

### РЕЗЮМЕ

Еще одна игра под лейблом «Games for Windows», оказавшаяся на поверку «Game for Xbox 360». Играть на PC можно, но не комфортно.



Как показывает практика, рельефные модели, любопытные анимации, обилие постэффектов никак не помогут игре сделаться хитом. Хотите убедиться – сравните God of War с «Беовульфом». Если история Кратоса – стопроцентный хит, рассказ о похождениях воина из племени гаутов – проходное развлечение со сходным сюжетом. Даром что полигонов, спецэффектов и мясистых героев в нем на порядок больше. А все почему? Вялость и постоянные недочеты. Будь в лицах героев хоть миллиард полигонов, все старания моделлеров – впустую, если эти герои беседуют, не открывая рта (но при этом активно жестикулируют почему-то). Туманная заставка обрывается, и сюжет встречает нас безжизненным бляньем толпы «большешиков»: «Дава-ай, Беовульф!». Неизвестно, бляели ли они так же в оригинале, но с первых секунд очевидно – спасти лицо игры может только инъекция максимальной дозы Бориса Репетура или Сергея Чонишвили. Внутренне. Смешать, не взбалтывать.

### РЕЗЮМЕ

Официальная игра по компьютерной анимации Роберта Земекиса. В подарочную версию вошли аудиокнига и диск с дополнительными материалами.



## Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

### ВОПРОСЫ

1. Что из перечисленного было альтернативным названием серии игр Missing?

1. In Memoriam
2. Ex Machina
3. Ab Ovo

2. Легенда о Беовульфе принадлежит эпосу:

1. скандинавов
2. англосаксов
3. ирландцев

### КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 6 марта. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 03/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

### ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 24(249)

семья Сорокиных (г. Пермь)

Правильные ответы – (1) Narbacular Drop – (3) 81 ил

1. Все-таки для русского уха «снятая точка построена» звучит несколько странно. Пригумали бы англицизм, оставили же «респанун!»
2. Невнятные картинки и полупустой экран – стилистический прием. А если вы подумали про что другое, срочно отгумывайте назад.
3. Скоро живых свидетелей тех событий не останется. Только вот такие переписки.
4. Где-то в этой пустоте банально потерялась сестра главного героя.
5. Увы, но напарники здесь иногда застревают даже не в стенах, а в парпете.
6. Где на клавиатуре находится кнопка «вызова панели команд»? Кто пригумал этот уррацкий интерфейс? Опять портировали спустя рукава!



## ЛЕГЕНДА О БЕОВУЛЬФЕ

## STRANGER

## БЕЗМОЛВИЕ

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

«Легенда о Беовульфре»

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

adventure.third\_person

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

## РАЗРАБОТЧИК:

JetDogs

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

## ОНЛАЙН:

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

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Stranger

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

role-playing/strategy

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

## РАЗРАБОТЧИК:

Fireglow

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

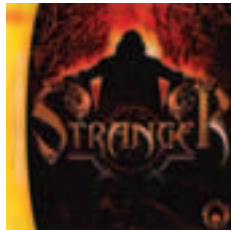
## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 CD

## ОНЛАЙН:

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

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

«Безмолвие»

## ПЛАТФОРМА:

PC

## ЖАНР:

strategy.real-time

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

## РАЗРАБОТЧИК:

VironIT

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 12

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

## ОНЛАЙН:

[http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?](http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=384)[id=384](http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=384)

Главное сделать игру не хорошо, а вовремя. Санкт-петербургская студия JetDogs, создатели трэш-квестов «Ядерные твари» и «Туманный еж», подсутилась – и выкатила к кинопремьере «Беовульф» еще одно творение в том же жанре и в лучших традициях себя, любимых. Графика – гротескная (Беовульф – вылитый Гном российского геймдева), зато теперь в игре есть смена дня и ночи (ни на что не влияющая). Задачи – типа «примени шило на мыло, чтобы ловчее в зад кольнуть было». Сюжет – мешанина анахронизмов (Робокоп в кольчуге, неолитическая статуя Свободы) и застрявших где-то в ягодичной области шуточек, подается в виде комиксов. Прошлые игры JetDogs славны были крепким словом. Кейну с Линчем на зависть. В новом проекте, чтобы дети не пугались и кони не шарахались, все персонажи разговаривают исключительно на питерском диалекте симлиша: «Бу-бу-бу» да «Хава-хава». Так что Беовульф остался самовыражаться, смачно рыгая да непристойно жестикулируя. Реакция игрока на «Легенду» вряд ли будет сильно отличаться.

## РЕЗЮМЕ

Этот Беовульф как-то пожизнерадостнее убисофтовского, и в том его единственное достоинство.

Хотите знать, что делают в коллективе разработчиков художники, сценаристы, а особенно те специальные люди, которые производят feature-cut? Если бы не они, нас бы накрыл вал игр вроде Stranger – к этому проекту упомянутые специалисты даже не прикасались. Малоцветные комиксы вместо вступительного ролика, невнятная завязка взамен интригующего сюжета и безумное количество опций в интерфейсе. У героя, например, есть личный инвентарь, «склад», болтающийся в углу экрана, и хранилища, разбросанные по карте. Создатели старательно искали применение пяти курсам физико-математического образования. И ведь нашли, на нашу с вами голову. В бою бал правят вероятности, взаимозависимые функции и прочие неожиданные «напряженности поля». Ситуацию усугубляет чудовищное изложение происходящего. Даже если набраться мужества и простить тройные повторы в одном предложении, духу не хватит смириться с полным отсутствием смысла в некоторых абзацах. На втором диске находится патч.

## РЕЗЮМЕ

Очень странная смесь RPG и RTS с выраженным нелогичным сюжетом и утомительно запутанным геймплеем.

Несмотря на вынесенное на обложку обещание («Война грядет»), нормальная драка не начнется до тех пор, пока в ней не примут участие хотя бы два игрока. Разработчики весьма интересно подошли к созданию одиночной кампании – по сути она представляет собой необычайно затянутый tutorial с возникающими по скрипту противниками, смешным сюжетом и занудными перемещениями «из точки А в точку Б». Заявленные особенности – возможность включения в игру в любой момент, ограничение в 20 единиц техники, замкнутая «шарообразная карта» – пробуждают интерес только в контексте битвы с живым соперником. Впрочем, западающие друг в друга однообразные юниты, периодически теряющиеся на поворотах ландшафта, вызывают нарекания в любом случае. Кажется, что ведешь в бой не «футуристическую технику будущего» (цитата с обложки), а отряд нелепых тараканчиков. Зато грамотная речь актеров и уравновешенный стиль сообщений радуют, хотя названия местных планет и альянсов, вроде «Сумзи» и «Харибус» – перебор.

## РЕЗЮМЕ

Все самое интересное сюда привнесут игроки. Только от них зависит, умрут ли оппоненты от скуки или от счастья.

1 Если уж авторы обошлись без буквочек, то и мы промолчим. Ой, не получилось...

2 Такое впечатление, что перед нами не игра, а редактор миссий или вообще отлаженный интерфейс. Столько возможностей, но для чего?

3 Так и хочется пошутить о том, что иногда лучше жевать, чем... А хотя бы орать каждые две секунды: «Понял, выдвигаюсь на позицию», – пусть даже и хорошо поставленным голосом!







**2008**

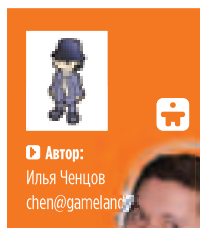
**ЛУЧШИЕ ИГРЫ ВЫБИРАЕШЬ ТЫ**

Погрбности на [www.gameland-award.ru](http://www.gameland-award.ru)





# TEAM FORTRESS 2: ТУРНИР 4GAME ВУКА OPEN



22 декабря в московском клубе 4Game прошел первый российский турнир по игре Team Fortress 2 (TF2), организованный Национальной профессиональной киберспортивной лигой (НПКЛ) и компанией «Бука». Турнир проходил в два потока. В первом, основном, соревновались 12 команд, откликнувшихся на приглашения на профильных веб-сайтах. Во втором состязались команды журналистов и издателей: «Страна Игр», «Навигатор игрового мира» и сборная «Буки», GameGuru.ru и PlayGround.ru.

Бои велись по схеме «захват ключевых точек», в командах было по 5 человек, дублировать профессии запрещалось, кроме солдат – их в одной команде могло быть двое, персонажей остальных классов – не больше одного. Каждый раунд шел до 11 побед, либо до истечения 45-минутного периода. Буквально за день до турнира был выпущен патч. В нем была исправлена серьезная ошибка, благодаря которой медик мог увеличивать время действия UberCharge. Взамен санитар получил возможность ускоренной зарядки лечебной пушки во время «разогре-

ва» перед боем. Необходимость скачивать обновление через систему Steam внесла свои коррективы в ход турнира. Впрочем, игроки попались непривередливые – один, например, запускал TF2 в маленьком окошке, потому что дома у него был разбит монитор, и он так привык. Однако, после решения непредвиденных проблем состязание пошло довольно гладко, и те, кто продержались все 12 часов до финала, не пожалели об этом. В состязании журналистов верх одержал «Навигатор игрового мира», а в общем зачете победила команда WB (white bears). Все участники получили футболки с групповым портретом персонажей игры. Четыре команды финалистов основного потока были награждены денежными призами и дипломами, а победители сверх того получили комплекты Orange Vox с автографами разработчиков и почетный чемпионский кубок. Довольны остались не только бойцы, но и зрители. Пусть некоторые и считают Team Fortress 2 «детской игрой», но одного у нее не отнимешь – она великолепно смотрится, особенно при слаженной работе команд.

Яркие цвета, крупные надписи и легко различимые модели персонажей делают происходящее понятным и интересным даже тем, кто не знаком с теорией. Впрочем, для непросвещенных вовсе старались два комментатора, по ходу матчей объяснявшие правила и тонкости новой игры. На турнире мы встретили Максима «Nirvana\_ssf» Залилова, бывшего игрока в Counter-Strike, а ныне менеджера команды Begrip. Мы спросили Максима, что он думает о перспективах Team Fortress 2 как киберспортивной дисциплины. Он рассказал, что его команда играет в TF2 в качестве разрядки между тренировками: «Игра, конечно, на CS не похожа. Снаряды летят слишком медленно, и от них можно увернуться. Да и обсчет попаданий непривычный». Однако Максим вспомнил опыт Counter-Strike, которая достаточно долго доводилась до ума, и заключил, что все в руках Valve. Захотят сделать из Team Fortress 2 серьезный спорт – сделают. «И то верно!» – согласился мы. А если и не сделают, никто не запретит играть в нее просто так. **СМ**



Шерлок Холмс и Доктор Ватсон  
мультяшного мира возвращаются:

# СЭМ > И < МАКС

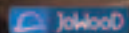
## ПЕРВЫЙ СЕЗОН

Теперь по-русски!



Прячьтесь,  
злодеи!

РЕКЛАМА



ADVENTURE  
COMPANY



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 40, A-6940 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). © 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бистейк». Все права защищены. www.russian-m.ru. Отдел продаж: (495) 811-10-11, 907-15-81; office@russian-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 811-62-85, e-mail: support@russian-m.ru, а также на форуме сайта «Русобит-М»: www.russian-m.ru/forum/.



# 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:  
Анатолий Сонин  
anatoliy.sonin@gameland.ru

## GUITARFREAKS & DRUMMANIA

Недавно по всему миру прогремела Rock Band. Все вокруг млеет: «Революционные идеи, неожиданный геймплей!» Но завсегдатаи аркад помнят, что еще в 1998 Konami выпустила игровой автомат GuitarFreaks, а годом позже – в 99-м – DrumMania. Кажую из песен на них сыграть можно было как в одиночку, так и с другом, который на время становился вторым участником музыкальной группы. Еще раньше концепт был реализован в Drumscare, симуляторе ударника, но тот автомат не получил широкой известности.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», [www.wizardgame.ru](http://www.wizardgame.ru).

**D**rumMania представляет собой упрощенную версию настоящей установки электронных ударных DTXpress компании Yamaha. Игрок берет барабанные палочки (к слову, самые продвинутые и предусмотрительные геймеры приносят свои собственные – «казенные» драмстики часто ломаются, лучше уж рублей за сто купить личную пару в музыкальном магазине) и выбирает песню. По экрану начинают ехать значки, игрок же в ритм бьет по нужному барабанному паду. Освоить управление совсем не сложно, но на продвинутом уровне владеть инструментом нужно ничуть не хуже, чем настоящей барабанщице. Это главный плюс автомата: от игры на настоящем инструменте заход в DrumMania отличается мало.

Второй автомат, GuitarFreaks, человек непосвященный вполне может принять за клон Guitar Hero. На самом деле все как раз наоборот: первая версия GuitarFreaks вышла еще десять лет назад, когда о Harmonix

никто еще толком не слышал. А игры, меж тем, очень похожи. На грифе гитары здесь располагаются три кнопки, нажимая которые игрок выбирает определенный аккорд. Нужно следить за значками на экране, брать верные аккорды и проводить в ритм по рычагу-струне в центре гитары. Механика знакома всем – в Guitar Hero она взята почти без изменений. Не забыли в Konami и о визуальной стороне выступления. Кроме значков-нот в песнях можно встретить еще одну команду, указанную рисунком гитары. На ней игрок должен вздернуть контроллер вверх – стоять перед автоматом как истукан не придется. Как и в DrumMania, процесс, сначала незамысловатый, на высоких уровнях сложности перерастает в очень глубокую игру.

Но главный плюс DrumMania и GuitarFreaks заключается в том, что одинаковые версии автоматов можно соединять. Плейлисты в играх полностью совпадают, и все песни можно исполнять не только в одиночку, но и в составе неболь-



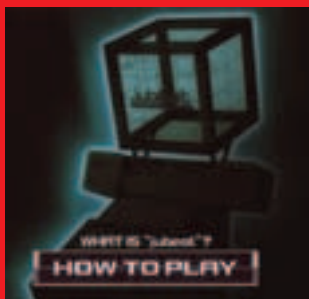
Получается совсем как в Rock Band: один игрок садится за барабанную установку, дружкой берет в руки гитару.





## СКОРЕЕ В НОМЕР!

Месяц назад Konami анонсировала новую музыкальную игру под названием Jubeat. Пока об автомате известно очень мало, но, судя по фотографиям на официальном сайте, игра будет существенно отличаться от предыдущих проектов Bemani. Большого экрана в Jubeat нет, а вместо него установлен, похоже, чисто декоративный стеклянный куб. Игра будет управляться через чувствительную к нажатию панель и ориентирована будет на онлайнную игру.



## ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87-б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Там и стоит спаренный автомат 2 Spicy.



шой группы. Получается совсем как в Rock Band: один игрок садится за барабанную установку, другой берет в руки гитару. Можно, кстати, подключить и третьего человека, которому достанется второй контроллер-гитара. Благо, в GuitarFreaks для каждого из игроков идут разные дорожки нот. И все же сравнивать DrumMania и GuitarFreaks с Rock Band не совсем верно — музыка в играх абсолютно разная. Harmonix делали продукт для европейского рынка, а Konami рассчитывала на японскую аудиторию. Отсюда и соответствующий выбор исполнителей: вместо знакомых русскому меломану Queen, Metallica и The Rolling Stones имеем Sambomaster, BUMP OF CHICKEN и UVERworld. Для рядового геймера почти все песни окажутся неизвестными, но заведомо соседней рубрики «Банзай!» с легкостью найдут в автоматах знакомые песни из аниме. Вот вам опенинг «Кенси-на», вот заглавная тема из «Наны». Специально для автоматов на каждую из песен рисовали простенький клип, смотреть который, впрочем, в процессе игры не успеваешь. Глядя на огромный список игр Bemani, невольно задумываешься: а что, если бы Konami соединила DrumMania и GuitarFreaks и с другими своими автоматами? Представляете — один играет на гитаре, второй на барабанах, третий — на клавишных, а четвертый и вовсе отплясывает в DDR. В Konami подобная идея

пришлась по душе, и вместе с пятой версией GuitarFreaks фирма выпустила еще один совместимый автомат — Keyboardmania. Перед игроком здесь располагалась клавиатура синтезатора, на которой и нужно было играть песни. К сожалению, геймерам это показалось слишком сложным. Еще бы — вместо трех-четырех кнопок — ряд клавиш в две октавы! Прожив всего три версии, Keyboardmania умерла. А ведь идея была очень даже неплохой.

Как и многие другие линейки Bemani, серии DrumMania и GuitarFreaks пережили огромное количество обновлений. Первая версия GuitarFreaks вышла еще в 98-ом, последняя же, получив название V4, стала уже 15-ой частью сериала. Автомат DrumMania появился на свет годом позже и соединился уже со второй версией GuitarFreaks. Из-за этого долгое время была путаница с нумерацией игр, но недавно оба сериала перешли на новые названия с буквой «V» перед номером, и версии наконец-то стали совпадать. На Варшавке стоят предпоследние игры в серии, DrumMania V3 и GuitarFreaks V3. Попробовать DrumMania и GuitarFreaks стоит каждому — освоиться с управлением несложно, если начать с уровня «Beginner», в котором все песни даны на заниженной сложности, а провалить трек почти невозможно. Да и все мы знаем большой плюс музыкальных автоматов: на пару жетонов играть здесь можно хоть до упаду. **СИ**

1 Обратите внимание на педаль в нижней части автомата. Она тоже отвечает за один из барабанов.

2 DrumMania и GuitarFreaks оформлены в одном стиле и смотрятся рядом очень неплохо.

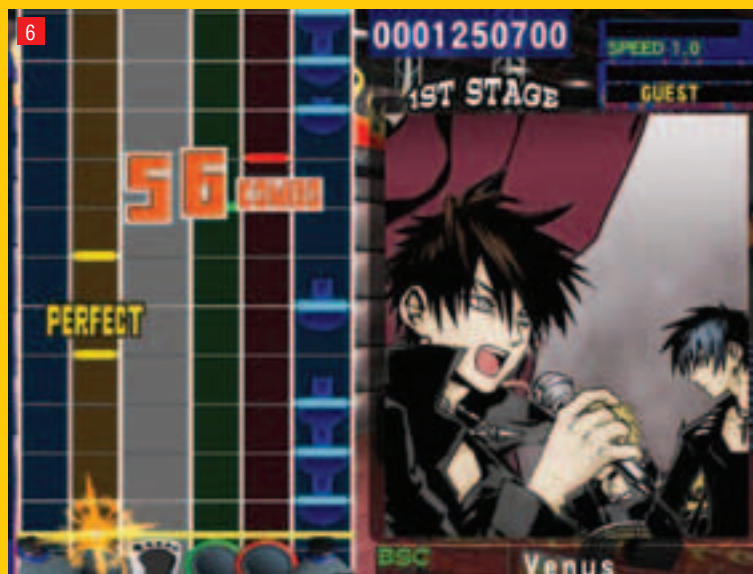
3 В меню выбора песен к каждой композиции прилагается небольшая схема, показывающая сложность разных элементов трека.

4 Гитары здесь почти не отличаются от контроллеров Guitar Hero. Разве что кнопок меньше.

5 При игре в GuitarFreaks вдвоем каждому гитаристу выделяется своя дорожка, и ноты на них порой идут совершенно разные.

6 Хотя дорожка нот в DrumMania и выглядит сложной, освоиться на автомате можно довольно быстро.

В DrumMania и GuitarFreaks вместо знакомых русскому меломану Queen, Metallica и The Rolling Stones — японские Sambomaster, BUMP OF CHICKEN и UVERworld.







## 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 Vyrrium 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 / Мерапейс 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







# НОВОСТИ MMORPG

**Автор:**  
Сергей Долинский  
doiiser@gameland.ru

## 1 Star Trek Online: оживление затягивается

**Неуважника меняет темная лошадка.** Согласно сообщениям ряда информационных порталов (WarCry, MMORPG.com и др.), P2 Entertainment, известная ранее как Perpetual Entertainment, после трех лет мучений прекратила разработку Star Trek Online (<http://www.startrekonline.com>). Проект, к счастью, окончательно не закрыт. Лицензия и все игровые наработки, за исключением программного кода, уже переданы неназванной американской студии, которая попытается завершить долгострой. Судьба же программистов и дизайнеров, специально нанятых P2 под этот проект, пока не ясна. Сама же P2 Entertainment, незадолго до отказа от STO завалившая разработку Gods & Heroes: Rome Rising, сосредоточится теперь на развитии казуальных игр и продвижении своей Perpetual Platform – программного решения для MMO-проектов, которое уже лицензировано BioWare и другими студиями. Понятно, что без программного кода новым разработчикам Star Trek Online придется все начинать сначала, и ожидание игры для многочисленных поклонников Вселенной Star Trek станет уже невыносимым. Но, как говорится, «что не делает-

ся – все к лучшему»: у геймеров появилась надежда получить современную MMORPG с актуальной графикой вместо безнадежно устаревших решений.

## 2 Age of Conan: открытой беты фактически не будет

**Но шанс попасть в нее остается!** Не выдержав напора общественности, представитель разработчиков из Funcom выступил с разъяснением судьбы открытого тестирования долгожданной Age of Conan: Hyborian Adventures на официальном форуме этой MMORPG. Можно радоваться: как и положено, открытое тестирование игры состоится незадолго до релиза. В нем примут участие не 200, как говорилось ранее, а тысячи геймеров. Однако все желающие попасть в игру так просто не смогут. Доступ будет регламентирован, во-первых, обязательной регистрацией ([http://beta.ageofconan.com/beta\\_application](http://beta.ageofconan.com/beta_application)). А, во-вторых, среди всех подавших заявки Funcom совместно с ведущими игровыми порталами проведет некую акцию по розыгрышу ключей доступа в бета-тест. Помимо этого, на так называемые «технические испытания» (tech test betas), время от времени проводящиеся до открытого тестирования, также будут приглашаться десятки

и сотни геймеров. Отбирать их будут как среди зарегистрировавшихся на орен beta, так и – внимание – среди «ветеранов форума» Age of Conan (<http://forums.ageofconan.com>). Выход Age of Conan: Hyborian Adventures не за горами – март 2008 года. Так что если вы не активный форумчанин, то сейчас самое время поспешить и зарегистрироваться для участия в бета-тесте.

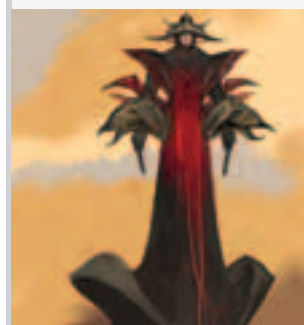
## 3 ARENA Online: гарим улыбку!

**Виртуальные деньги помогли реальным детям.** Наверное, впервые в нашей игровой индустрии онлайн-геймеры сплотились для участия во вполне реальной благотворительной акции. Студия GDTeam совместно с обитателями ARENA Online (<http://www.arena.ru>) провела акцию «Подарим детям улыбку!». На протяжении всех зимних каникул игроки «Арены» активно пополняли Детскую Копилку, покупая специальные игровые предметы: «Фейерверк мечты», «Плюшевый мишка», «Шкатулка радости» стоимостью от \$1 до \$100. Всего было куплено около 300 предметов. Компания добавила к собранным деньгам еще \$3000. Все деньги из Детской Копилки пошли на подарки воспитанникам Реабилитационного Центра в городе Реутов. Именно туда 14 января, на Старый Новый

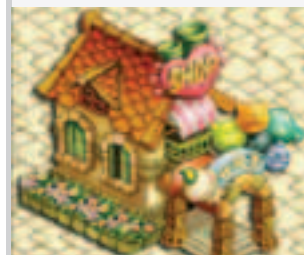
## С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



**Gravity CIS начала закрытый бета-тест хоррор-MMORPG «Реквием»** (<http://www.requiem-online.ru>). Россия стала второй страной в мире после Южной Кореи, где запущена эта оригинальная игра, и первой, где «Реквием» будет полностью локализован. Пока в тесте участвует около одной тысячи человек, которые работают даже слишком продуктивно. Так, например, в связи с большим количеством неточностей, сопутствующих описанию системы ДНК, ее пришлось отключить для ремонта.



**В блоге W.E.L.L. online** (<http://blog.wellonline.com>) опубликован очередной материал, на этот раз повествующий про «характеристики естественных физических способностей (skills), доступных для выбора персонажами в игре». В принципе, ничего поразительного из этого поста мы не узнали: развитая «выносливость» позволяет быстрее восстанавливать здоровье и энергию, навык «заживление ран» повышает скорость регенерации здоровья и так далее. Кажется, описаны уже все возможные аспекты этой MMORPG – дождемся ли обещанного релиза в конце этого года?



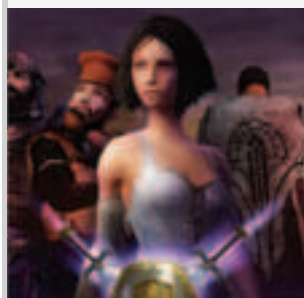
**Абсурдистская Elf Online** (<http://elf.happymmo.com/game>), проводящая открытый бета-тест, уверенно набирает обороты – чтобы восстано-





С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

**яты наплыву тысяч игроков, потребовался новый сервер.** Администрация пошла на беспрецедентный шаг и предложила геймерам... самим выбрать имя новому миру. Для этого организовано специальное мероприятие Server Name Collection, в ходе которого игроки пришлют свои варианты, а разработчики выберут лучший из них. Победитель получит 10 тысяч серебряных слитков (валюта Elf Online) и 30 «счастливых ящичков», которые сможет реализовать лишь на новом сервере.



**ArenaNet объявила, что дополнение к Guild Wars под названием Bonus Mission Pack доступно для покупки с 28 января этого года.** Основные изменения, которые вносятся в игру, — открывшаяся геймерам возможность поучаствовать в четырех интригующих моментах истории мира Guild Wars (Битва Jahai, Вторжение Char'a, войны Tengu и т.д.), а также — новые и редкие типы оружия. Подробности по адресу <http://www.guildwars.com/products/extras/missionpack/>.



**Flying Lab Software обновила стоимость подписки на готовящуюся к релизу Pirates of the Burning Sea (<http://piratesoftheburningsea.station.sony.com>).** Суммы оказались неожиданно высокими: минимальная плата — \$14,99 в месяц, если же раскошелиться на оплату за год (\$143), экономия составит ощутимые \$82. Тем не менее, такие расценки вызвали волну недоумения на форумах и в блогах. Ведь платной PotBS придется конкурировать с многочисленными бесплатными и не менее пиратскими MMORPG: Tales of Pirates, Voyage Century и, конечно же, «Пиратией» (Pirate King online)...



Год, отправились геймеры вместе с администрацией ARENA Online дарить хорошее настроение и ценные подарки: компьютеры, настольные и развивающие игры, диски и книги со сказками, спортивный инвентарь, поливитамины и лекарства. «Мы очень рады, что акция вызвала активный интерес у наших игроков. Этим мы показываем, что геймеры — не такой уж и асоциальный народ, как многие считают. Наконец-то игровая индустрия начала не только зарабатывать на хобби и развлечениях, но и проявлять заботу о тех, кто в этом действительно нуждается», — подчеркивает Денис Чернышев, генеральный директор GDTeam.

**4 Tales of Pirates: встречайте крылатых...** Среди пиратов появятся клерики и жеманники. IGG сообщила, что собирается выпустить новые расширения для своей мультяшной Tales of Pirates (<http://top.igg.com>). Помимо крыльев, первое дополнение Rebirth принесет геймерам «вторичные» профессии — гораздо более сильные, чем любые нынешние классы. В частности в ToP появятся:

Champion — вызывает древних животных-помощников, Crusader — увеличивает силу атаки, Sharpshooter — дает возможность расплавить сталь, Seal Master — овладение силами Ада, Cleric — увеличивает обороноспособность союзников.

Что касается Sacred Wars, то это дополнение предложит войны на специальных картах, вмещающих до 90 игроков одновременно. Цель действия — уничтожить Статую Героя (Hero Statue) во вражеском лагере, что, естественно, приносит победу. И, наконец, третье дополнение под нехорошим названием «Брак» (Marriage) принесет в ToP немало... суеты. Парочка, готовящаяся к свадьбе, сможет отправиться в церковь и заказать у специального NPC церемонию и пригласительные билеты. Саму же свадьбу и вовсе трудно представить: гоблин-церемониймейстер, фейерверки и другие радости/шалости.

**5 Отставание NCsoft — временно или навсегда?**

**Южная Корея меняет MMO-лигеров.** После сообщения о том, что NCsoft свернула свою Sci-fi Spacetime Blackstar, крупнейшего корейского разработчика настигли репутационные потери. По сообщению аналитиков Curse.com (<http://news.curse.com>), уже в этом году корейскую MMO-индустрию ждет смена лидера: NCsoft догонят и перегонят ее вечные соперники Nexon и NHN. Причина неудач NCsoft лежит на поверхности — за прошедшие годы выпущено слишком мало новых игр, а главная надежда — мега-проект Tabula Rasa — не торопится выходить на «заданные показатели». В 2006 году продажи NCsoft на рынке Южной Кореи составили 227,5 миллиарда вон (или 339,7 миллиардов вон, включая продажи по всему миру), что существенно превышало как достижения Nexon'a (196,6 и 279 миллиардов вон, соответственно), так и скромные показатели NHN (128,8 и 210 миллиардов вон). Ситуация поменялась в 2007 году — NCsoft практически не увеличила обороты, тогда как Nexon и NHN добились грандиозных успехов. Благодаря дочерней японской Hangame и завидной активности в Китае, объем продаж NHN в прошлом году по сравнению 2006 годом удвоился. Поскольку NCsoft отложила выход флагманской Aion (<http://www.aiononline.com>) на вторую половину 2008 года, а конкуренты, как видите, не дремлют, то вполне вероятно, что по итогам этого года компания откатится на третье место среди корейских производителей MMORPG.

**6 Ноутбук от Dell с двумя видеокартами**

**Спецмашинка для гранатов World of Warcraft.** Компания Dell объявила о выпуске специальной модификации геймерского ноутбука XPS M1730 World of Warcraft Edition. Дизайн компьютера имеет, естественно, два варианта — Alliance и Horde, которые не отличаются ни по внутренней начинке, ни по цене. Помимо широкоэкранный 17-дюймового экрана высокого разреше-

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

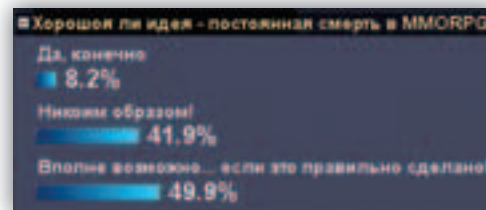
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	<a href="http://lotro.turbine.com">http://lotro.turbine.com</a>	8.3
Tabula Rasa	<a href="http://www.playtr.com">http://www.playtr.com</a>	8.3
EverQuest II	<a href="http://everquest2.station.sony.com">http://everquest2.station.sony.com</a>	8.3
EVE Online	<a href="http://www.eve-online.com">http://www.eve-online.com</a>	8.3
City of Villains	<a href="http://www.cityofvillains.com">http://www.cityofvillains.com</a>	8.3
Guild Wars	<a href="http://www.guildwars.com">http://www.guildwars.com</a>	8.2
Dark Age of Camelot	<a href="http://www.darkageofcamelot.com">http://www.darkageofcamelot.com</a>	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	<a href="http://www.ageofconan.com">http://www.ageofconan.com</a>	7.3
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	<a href="http://www.warhammeronline.com">http://www.warhammeronline.com</a>	7.3
Jumpgate Evolution	<a href="http://www.jumpgate-evolution.com">http://www.jumpgate-evolution.com</a>	7.3
Shadow of Legend	<a href="http://www.shadowoflegend.com">http://www.shadowoflegend.com</a>	7.3
Aion	<a href="http://www.plaync.com/us/games/aion/">http://www.plaync.com/us/games/aion/</a>	7.2
Stargate Worlds	<a href="http://www.stargateworlds.com">http://www.stargateworlds.com</a>	7.1
Perfect World	<a href="http://www.wanmei.com/en/wanmei.htm">http://www.wanmei.com/en/wanmei.htm</a>	7.1

Опрос общественного мнения



Есть ли игры с окончательной гибелью персонажа? Так чтобы «перс» умер, и его больше нельзя было использовать? На память приходит разве что режим Hardcore в Diablo 2 и... все.

Между тем для онлайн-ролевых игр уже придумано немало систем «постоянной смерти» — от щадящих (есть возможность отката последнего действия) и средних (игроку дается лимит в 50-100 воскрешений) до суровых (одна жизнь без воскрешения).

Как видно из результатов опроса, 58,1% геймеров, замученных ПК-шниками, вполне озирались на постоянную смерть в MMORPG.

Источник: MMOSITE.com, опрошено 13 075 человек

ния, 2-х ядерного процессора от Intel (начиная с Core 2 Duo T7500 2,2 ГГц и выше) и 2 Гбайт памяти геймер получит предустановленные World of Warcraft, World of Warcraft: Burning Crusade плюс все основные патчи. Ноутбук стильно выглядит в темноте — подсвечены решетки динамиков и клавиатура, рабочий стол украшают уникальные тематические обои, в перерывах игры крутятся эксклюзивные скринсейверы. Но особенно впечатляет видеоподсистема XPS M1730 — две карты GeForce 8700M GT, работающие в SLI режиме, плюс мобильная версия физического ускорителя Mobile AGEIA PhysX. Для World of Warcraft такие навороты, конечно, излишни, но они очень пригодятся для многих современных игр.

Вместе с ноутбуком геймер получит еще немало лута — от постоянного доступа ко всем бета-тестам этой MMORPG и диска с саундтреками до руководства для новичков и талона на получение фигурки своего персонажа из WoW.

Единственное, что немного расстраивает, — это цена. XPS M1730 World of Warcraft Edition продается в США в базовой конфигурации за \$4499.



# LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

## Omega Five ★★★★★

XBLA ИГРА

Жанр: shooter.scrolling.horizontal | Издатель: Hudson Entertainment | Разработчик: Natsume | Размер: 47 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 800 MP

Артем «ср» Шорохов

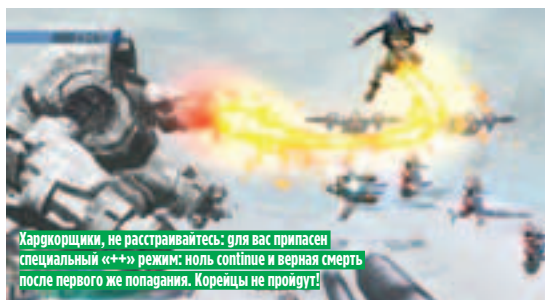
«Наше кредо – осчастливить всех и каждого», – такими словами встречает посетителей официального сайта компании Natsume ее президент Маэкава Хиро. И в них очень-очень хочется верить. Ведь знакомство с последней игрой студии обещает быть чрезвычайно приятным. Судите сами. Во-первых, Omega Five дьявольски красива; громких званий придумать можно сколько угодно: «самая эффектная скачиваемая игра», «самый впечатляющий сайдскроллер в мире», «лучшая графика в жанре» – это все о ней. Во-вторых, каким-то совершенно непостижимым способом вся эта красота с удобством уместилась на серверах Microsoft, заняв совершенно смешное количество памяти – всего 47 мегабайт. В-третьих, стоит она – игра, способная составить конкуренцию жанровым товаркам с Dreamcast! – все те же стандартные 800 очков. Но давайте все же начнем играть.

Четыре персонажа (приятно, что истребителями вражеского флота назначены не безликие «кораблики», а настоящие персонажи), два сразу и два в качестве бонуса за усердие:

светловолосая валькирия, четырехрукий пришелец, самурай с верным псом и киборг – ну просто на любой вкус. Каждому доступны по три типа экзотического вооружения с несколькими ступенями апгрейда, занятные спецспособности и прочие прелести жанра – вполне достаточно, чтобы с помощью умелого игрока пройти четыре под завязку набитых боссами уровня. И учтите, будет сложно. И не просто сложно, а в лучших традициях жанра: каждый этап придется буквально вызубрить, тактику каждого босса – взломать и разобрать по косточкам, за каждый восполнитель шкалы мегавзрыва рисковать единственной жизнью, а за апгрейдом оружия гоняться как заяц за зайчихой. И тогда, возможно, вы сумеете пройти первый уровень. Может быть, даже второй. Взять нахрапом третий едва ли сумеют и те полтора корейца, которые на подобных играх собаку съели, даже если объединят силы в «кооперативе» – continue-то останется на двоих всего одно. Впору вновь задуматься о словах лукавого Хиро-сан: а такое ли счастье эти хардкорные скроллеры? Вам решать. Предупрежден – значит вооружен.



Возрадуитесь, в Natsume работают не только сагисты! Наиграв в общей сложности час, в награду вы получите уже пять кредитов, за три часа – восемь, ну а пять сделают их и вовсе бесконечными.



Хардкорщики, не расстраивайтесь: для вас припасен специальный «+++» режим: ноль continue и верная смерть после первого же попадания. Корейцы не проигнут!

## Toy Home ★★★★★

PSN ИГРА

Жанр: racing.arcade.3D | Издатель: SCEE | Разработчик: Game Republic | Размер: 698 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 270 руб.

Алексей «Зергин6» Косожикин

Современные дети, возможно, уже и не подозревают о существовании такой нехитрой игрушки, как заводная машинка. Однако некоторые читатели их наверняка помнят. Toy Home предлагает поуправлять именно заводной машинкой. Ездить тут предстоит по ковру в детской комнате, кухонному столу, среди аппетитных баночек джема, вилочек и милых бутылочек с непонятными жидкостями и прочему художественному беспорядку – все это каждый может устраивать у себя дома ежедневно.

Цель многопользовательского режима заключается в том, чтобы проехать через все специальным образом отмеченные точки (кстати, посещать их можно в произвольном порядке). Знакомо? При этом нужно собрать как можно больше жетонов. Но поскольку rerepish mobile до сих пор не изобретен, сделать это нужно успеть, покуда хватает завода механизма (а вот в «больших» гоночных играх почти никогда авторы не задумываются о расходе бензина и необходимости дозаправки автомобиля), потом машинка просто остановится. Еще одно отличие от привычных автогонок: в Toy Home можно и даже нужно наезжать на все-

возможные препятствия – это не только не вредит машинке, а напротив, дает игроку дополнительные очки. Также предусмотрены бонусы в виде увеличения скорости и дополнительного времени. Всего в игре восемь трасс (действительно разных и того меньше), которые требуется пройти одну за другой. Жаль, что тататься по ним возможно лишь в заранее установленном порядке. В многопользовательском режиме (как в онлайн, так и по-старинке – с двумя геймпадами у одной PS3) можно соревноваться, кто соберет больше жетонов.

Самое спорное решение разработчиков, вызвавшее бурные дискуссии на форумах, – полное отсутствие аналогового управления: рулить игрушечной машинкой можно, лишь наклоняя и вращая Sixaxis. Консервативному геймеру это покажется не очень удобным, особенно поначалу.

В целом Toy Home производит приятное впечатление благодаря своей красочности и довольно любопытному геймплею, но хватает этого только на первые пару прохождений тех самых восьми трасс – одолевает некоторое однообразие.



## PlayStation Store

Демоверсии:

- The Club, 1750 Мбайт
- NFL Tour (Multiplayer Demo), 990 Мбайт
- NBA 08, 888 Мбайт
- FIFA Street 3, 310 Мбайт
- Turok, 1133 Мбайт

Дополнения:

- Folklore: add-on packs (Fear in the Night и Visions of the Tower), 70 руб./шт.
- Folklore: «Pigly Pack» add-on pack, бесплатно
- Guitar Hero III: песни (Die Fantastischen Vier's «Ernten Was Wir Saen»; Trust's «Antisocial»; Extremoduro's «So Payaso»), £1.49/шт.
- Guitar Hero III: Warner/Reprise song pack (Linkin Park's «No More Sorrow»; Mastodon's «Sleeping Giant»; The Used's «Pretty Handsome Awkward»), \$6.25
- Guitar Hero III: Warner track pack (Die Fantastischen Vier's «Ernten Was Wir Saen»; Trust's «Antisocial»; Extremoduro's «So Payaso»), £3.99
- Rock Band: отдельные песни групп 30 Seconds To Mars, All American Rejects и The Sounds, \$0.99/шт.
- Rock Band: отдельные песни лейблов Sweet, The Monkees и Blink 182, а также групп Stone Temple Pilots, The Hives, Iron Maiden, Rush, The Black Crowes и Lynyrd Skynyrd, \$1.99/шт.
- Need for Speed: ProStreet: Shelby GT500, \$1.99
- Need for Speed: ProStreet: vehicles (Chevrolet Corvette Z06; Lancer Evolution; BMW M3 E92; Ford GT; Chevrolet Camaro Concept), \$2.49/шт.
- Need for Speed: ProStreet: vehicles (Bugatti Veyron 16.4; McLaren F1), \$2.99/шт.
- MotorStorm: «Double Track Pack» add-on, 150 руб.

## Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- FIFA Street 3, 293 Мбайт
- Turok, 1,2 Гбайт
- NFL Tour, 710 Мбайт
- The Club, 1,4 Гбайт
- Kingdom under Fire: Circle of Doom, 1,2 Гбайт

Дополнения:

- Transformers: Unlockables, 500 MP
- Naruto: Rise of a Ninja: Choji & Temari (персонажи), 101 Мбайт, 500 MP
- Stranglehold: Map Pack (10 карт + 21 персонаж), 602 Мбайт, 1200 MP
- Pinball FX: Nightmare Mansion Table, 200 MP
- Smash Court Tennis 3: обувь для спортсменов, 108 Кбайт, бесплатно
- Smash Court Tennis 3: одежда для спортсменов (муж./жен.), 108 Кбайт, 200 MP/комплект
- Lost Odyssey: Bonus Item pack (Weapon Guard II и Tatsujin no Hiden Sho), 156 Кбайт, бесплатно
- Rock Band: Oasis Pack 01 («Don't Look Back in Anger»; «Live Forever»; «Wonderwall»), 440 MP или 160 MP/шт.
- Rock Band: песни (Rush's «Limelight»; The Black Crowes' «Hard To Handle»; Lynyrd Skynyrd's «Gimme Three Steps»; 30 Seconds To Mars' «Attack»; 30 Seconds To Mars' «The Kill»; All American Rejects' «Dirty Little Secrets»; All American Rejects' «Move Along»; The Sounds' «Song With A Mission»), 20–99 Мбайт, 160 MP/шт.
- Rock Band: отдельные песни лейблов Sweet, The Monkees и Blink 182, 160 MP/шт.
- Rock Band: отдельные песни Stone Temple Pilots, The Hives, Iron Maiden, Rush, The Black Crowes и Lynyrd Skynyrd, 20 Мбайт, 160 MP/шт.
- The Elder Scrolls IV: Oblivion: The Vile Lair, 150 MP
- The Elder Scrolls IV: Oblivion: The Fighter's Stronghold, 150 MP



## Новости

**Microsoft Game Studios совместно с Армией США** проведут первый чемпионат по Halo 3 в апреле этого года. Тренировочные мероприятия под названием Halo 3 Basic Combat Training пролятся со марта, а регистрация открыта уже сейчас. Самые успешные «студенты» также вправе рассчитывать на различные призы, как и победители самого чемпионата.

**В популярном инсайдерском блоге Surfer Girl появилась информация** о том, что компания Square Enix разрабатывает ремейк своих старых игр (в частности, из серии Final Fantasy) для выпуска на PSN. А скорое появление на виртуальных полках PS Store игры Street Fighter Alpha, хорошо известного всем владельцам PS one двухмерного сайтинга, теперь уже подтверждено официально.

**Факт разработки XBLA-адаптации популярной игры Goldeneye 007 с Nintendo64**, о которой в последнее время ходило столько слухов, наконец был официально подтвержден. Но не спешите открывать шампанское – работы уже прекращены, а выход игры, не дожидаясь всего каких-то двух месяцев до выпуска, отменен. И причина, похоже, лишь в том, что Microsoft и Nintendo не удалось договориться о сумме лицензионных отчислений.

**Вслед за добавлением в прошивку PS3 поддержки DivX, Sony объявила о новом соглашении**, благодаря которому планируется запустить сервис по распространению видео в этом формате для сертифицированных устройств (в том числе и PS3). Конечно, все скайлы будут защищены встроенной цифровой защитой против копирования. Тем временем в Сети уже ходят слухи о том, что вскоре поддержку DivX с новой прошивкой получит и PlayStation Portable.

**Официально подтверждено, что ремейк классической Lode Runner появится на XBLA.** Разработка только на-

Алексей «ZerglinG» Косожикин [Zergling@gmail.com](mailto:Zergling@gmail.com)

чалась, однако авторы обещают завершить игру уже в 2008 году. К слову о классике, в Сети появились весьма правдоподобные слухи о том, что эпохальный шутер Duke Nukem 3D тоже готовится ко встрече со всеми своими давними поклонниками на виртуальных просторах XBLA. Согласно этим же слухам, в игре будет кооперативный режим на четверых и мультиплеерный – на восьмерых.

**На прошедшей в Лас-Вегасе выставке CES 2008 представители игрового подразделения Sony сообщили**, что долгожданная возможность доступа к XMB-интерфейсу во время игры появится уже в этом году. К сожалению, более или менее точных сроков сообщено не было.

**Набирающий обороты сервис Video Store для XBL получил новый толчок к развитию:** Microsoft заключила соглашение с MGM и Disney-ABC. Теперь фильмы и телевизионные шоу как в обычном, так и в HD-качестве от этих гигантов развлекательной индустрии появятся в доступе для счастливых пользователей XBL.

**В одном из западных журналов промелькнула информация**, из которой можно сделать вывод, что уже в феврале в PSN появится демоверсия долгожданной Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Хотя не исключено, что Kojima Productions отделеется одним лишь геймплейным видео.

**Во время рождественских праздников из-за высокой нагрузки на серверы XBL на какое-то время резко снизилось качество связи**, что вызвало волну недовольства среди подписчиков. Группа протестующих техасских геймеров даже подала в суд на Microsoft, требуя \$5 миллионов за моральный ущерб. К счастью, та серьезно отнеслась к жалобам своих подписчиков и в компенсацию бесплатно распространяла XBLA-игру Undertow c 23 по 27 января.

## Undertow ★★★★★

XBLA ИГРА

Жанр: **shooter.third-person.squad.tactical** | Издатель: **Chair Entertainment** | Разработчик: **Chair Entertainment**  
Размер: **49 Мбайт** | Зона: **RU** | Цена: **800 MP**



Артем «ср» Шорохов

«Что за Undertow такая? – вопрошают на игровых форумах. – Ничего о ней слыхом не слыхивали, а она, гляди-ка, мигом влезла в топ лучших XBLA-игр». И действительно, ну кто они такие эти разработчики из Chair Entertainment? Дебютанты! Но высшие баллы лопатой гребут. И причин тому две. Во-первых, это многопользовательский глубоководный боевик с такими модными нынче «элементами Battlefield»: классами, контрольными точками и необходимостью слаженных командных действий. Как ни крути, а такие игры ни на XBLA, ни в PS Store под ногами не валяются – каждая на вес золота. И уж если такое раздолье – и уровней тебе куча, и целые три расы, каждая со своими юнитами (четыре класса – от легковооруженных, но шустрых прыгун «скаутов» до неповоротливых громадин «танков»; по три ступени ангрейда для каждого), и баланс в норме, и даже с одной приставки вдвое можно выйти в Сеть и рубиться в боях восемь на восемь... Нельзя не похвалить. Тем более что не забыли авторы ни три (пусть коротенькие, но есть!) однопользовательские кампании, ни боссов, ни какой-никакой, а сюжет со скриптовыми сценами, ни его со-ор прохождение. Жаль, AI-напарники туповаты и к финальным уровням заметно уступают противнику, зато split-screen вам в помощь. Вторая причина – графика. Необычный, с любовью выписанный подводный мир, полный отменных спецэффектов, и прочие прелести Unreal Engine 3.0 даже породили интернет-шутку, мол, скачиваемая Undertow в 49 мегабайт весом и в 800 очков ценной выгядит получше Halo 3. Комплимент сомнительный, но весьма красноречивый. Романтика океанских глубин утянула на дно немало людей. Они плавают среди рифов и захватывают контрольные точки.



Ключевые точки, которые каждая команда стремится отбить и защитить, одновременно являются и точками респауна. Потеряли – извольте приплыть и к разбору шапок издалека.

## РЕТРОКЛАССИКА

### PS one Classics:

- N2O: Nitrous Oxide, £3.49
- Hardcore 4X4, £3.49
- Crash Bandicoot 2, \$5.99

### Xbox Originals:

- Burnout 3: Takedown, 2.7 Гбайт, 1200 MP

### Virtual Console:

- 1080 Snowboarding, Nintendo 64, 1000 WP
- Riot Zone, TurboGrafx-16, 800 WP
- Alien Storm, Sega Megadrive, 800 WP
- StarTropics, NES, 500 WP
- Harvest Moon, Super Nintendo, 800 WP
- Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble!, Super Nintendo, 800 WP
- Adventures of Lolo 2, NES, 800 WP
- Super Street Fighter II: The New Challengers, Super Nintendo, 800 WP
- Pac-Attack, Super Nintendo, 800 WP
- The King of Fighters '94, Neo Geo, 900 WP
- Light Crusader, Sega Megadrive, 800 WP
- Top Hunter: Roddy & Cathy, Neo Geo, 900 WP
- Bubble Bobble, NES, 500 WP



## Urban Legends ★★★★★

Жанр: **strategy.turn-based.tactical** | Издатель: «Студия электронных развлечений» | Разработчик: «Студия электронных развлечений» | Алексей «Гіха» Копцев

Размер: **19 Мбайт** | Зона: **RU** | Цена: **99 руб.**

Чем заняться офисному самураю? Плеваться бумагой в других офисных самураев? Спустить в шреддер портрет нелюбимого директора по кадрам? Можно, конечно, позарубаться в пасьянс и сложить рядом очередной миллион цветных шариков. Но душа просит большего! Вот так взять бы, да и устроить родной конторе «Постал районного масштаба» со стрельбой в головной ум. Но нельзя, ведь впереди – квартальный отчет, а в перспективе и премияльные. Мертвый бухгалтер не платит.

Этим фантазиям есть другая, куда как мирная альтернатива – тактика от популярного сетевого насмешника Димы Смирнова, славного такими играми, как Spectator, Nudnik и Blogowar. В общем, это не первый опыт Димы в геймдизайне. Вы, наверняка, что-то слышали о карточной коллекционной игре «Небожители», скоро услышите и о «Большом куше», но Urban Legends – случай особый. Двигать солдатиков по клеткам придумали очень и очень давно, и сам игровой концепт походовой тактики трудно назвать особенно оригинальным. Весь цимес заключается в особом, черном юморе, которым изобилует это произведение. Как говорится, диалоги рулят. Уже само имя главного героя можно перевести на русский как «Иванов Иван Иванович». John Doe – кличка для всех неопознанных тел в американской криминалистике. Да и персонаж Deep Throat успел попасть в историю; знающий да ухмыльнется. Лучше замолвить пару слов о сюжете. Действие разворачивается в 2127 году. Практически вся еда стала модифицированной. Эта дрянь вызвала раковую эпидемию, и тут выяснилось, что компания Big Food нашла секрет безопасной жратвы. Так что вам всего-то и нужно – проникнуть в закрома компании, выкрасть формулу и осчастливить вымирающее человечество. Попутно истребив сотню-другую несогласных.

На выбор предлагается большой арсенал – от офисного ножа для резки бумаги до плазма-райфла. Еще можно (и нужно!) нанимать помощников, покупать оружие и патроны, а главное – микрочипы, улучшающие боевые характеристики. Ну а полнейший коммунизм случится не раньше, чем вы преодолете тридцать весьма и весьма населенных уровней. Kill 'em all!

## PC АНДЕГРАУНД



Office Sweet Office. Пора уже устроить заварушку в этой дыре!



Уличные разборки мелким планом. Все челочки любовно отрисованы в пиксель-арте!

Каждую миссию можно пройти двумя способами: перебить на уровне всех врагов, получив бонус за кровожадность («Насилие не выходит из моды и приносит хорошую прибыль»), либо как можно быстрее добраться до выхода и получить бонус за скорость. Игра радует разумной аркадностью и простотой освоения. Присесть и ползать по-пластунски получится едва ли, зато можно закупить побольше аптечек и пойти напролом.





# Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:  
Сергей Долинский  
dotser@gameland.ru

## Прощай, Navigator!

Если вы молоды, то, возможно, не знаете, о какой программе идет речь в заголовке новости. Но для старожиллов Сети Netscape Navigator – имя знаковое. В середине девяностых годов более 90% пользователей Интернета предпочитали именно Netscape, а Microsoft Internet Explorer влачил жалкое существование. Увы, сегодня доля Netscape Navigator составляет лишь ничтожную... половину процента, и владеющая маркой компания AOL официально объявила, что с 1 февраля прекращает развитие и поддержку браузеров Netscape. Причина понятна – полное поражение в войне браузеров: «Хотя разработчики AOL вложили много времени и сил в попытки воскресить Netscape Navigator, старания отвоевать рынок у Microsoft Internet Explorer не увенчались успехом».

Предыдущие версии некогда сверхпопулярного браузера можно скачать из архива Netscape (<http://browser.netscape.com/downloads/archive/>), однако обновлений и поддержки от AOL не будет, помощь придется искать в неофициальном FAQ'e и на форуме Netscape Community (<http://community.netscape.com>). Напомним, что с 2005 года компания AOL не прекращала попытки возродить Netscape Navigator. Не так давно была выпущена девятая по счету «реинкарнация» браузера, основанная на... последней версии Mozilla Firefox. Поскольку даже разработчики называли свое детище «улучшенный Firefox», стимулов переходить на Netscape Navigator у поклонников Internet Explorer'a или того же Firefox'a не нашлось. Провал девятой версии быстро стал очевиден, а потому в AOL нынешним пользователям рекомендуют перейти на Mozilla Firefox, а специально для ностальгирующих выпустить тему оформления «огненной лисы» в стиле Netscape и несколько расширений к Firefox.

## GoGo.Ru проверит знания и сделает подарок

С конца декабря прошлого года на главной странице GoGo.Ru (<http://gogo.ru>) помимо привычного логотипа и поисковой строки удивленные пользователи раз в два дня начали обнаруживать изображения мировых шедевров архитектуры. Это не баг, а новый конкурс GoGo City, который дает возможность каждому проверить свою эрудицию. Напишите в поисковой строке название города, в котором, по вашему мнению, располагается это здание. Тех, кто даст правильный ответ, прямо на странице с результатами поиска ждет небольшой сюрприз, а самых удачливых – подарки от GoGo.Ru (футболки с надписями «Я oGoGo какой умный/умная!»).

Идея создания GoGo City (<http://city.gogo.ru/tadam.phtml>) пришла к одному из разработчиков поисковика очень просто. Просматривая в Интернете фотоотчет о путешествии своего приятеля, он увидел фотографии необычных зданий и начал выспрашивать у друга, где же находятся эти сооружения. Потом он решил отобрать изображения интересных и необычных сооружений, которые не так широко известны массам, как Пизанская башня или пирамида Хеопса, и попробовать сделать из этого игру-конкурс на GoGo.Ru.

Когда пользователь вводит в поисковую строку правильное название города, он со страницы результатов может перейти на сайт GoGo City с описанием некоторых забавных фактов об угаданной им достопримечательности

и предложением принять участие в конкурсе. Для этого ему достаточно указать свой e-mail. Призы разыгрываются между угадавшими город каждые несколько часов.

## «Звездные Миры» с подтвержденным качеством

На проекте Мой Мир@Mail.Ru открылся новый раздел «Мир Звезд» (<http://my.mail.ru/top/stars>), который позволяет любому пользователю зайти в «миры» известных теле- и радиоведущих, актеров, звезд кино, музыки, искусства, литературы и шоу-бизнеса. Звездочка рядом с именем владельца и специальная звездная рамка – так выглядят гарантии Mail.Ru, что автор данного «Мира» действительно тот, за кого себя выдает. На данный момент количество «Звездных Миров» в этой социальной сети уже приближается к сотне.

Благодаря новой возможности проекта, пользователи всегда будут в курсе, что нового происходит в жизни кумиров, смогут прослушивать новые композиции в разделе «Моя Музыка» и узнавать об их желаниях из раздела «Мои желания». А в случае обоюдной дружбы – дарить своим «идолам» виртуальные подарки, а если хватит средств, то и настоящие! Их можно выбрать в том же разделе «Мои желания» (в первую очередь обратите внимание на то, что помечено тегами «Хочу» или «Очень хочу»).

Те из нас, кто учился вместе с известными людьми, теперь могут запросто напомнить о себе, написав им или оставив сообщение в гостевой книге.

«Продолжая успешную историю «Звездных блогов», многие знаменитости с удовольствием создают свои «Миры», – говорит вице-президент и директор по маркетингу и PR Mail.Ru Анна Артамонова. – Это позволяет им находиться в более тесном контакте со своей аудиторией и получать обратную связь». И подарки, добавим мы от себя...

## Морские битвы в Рунете

Navy Field, появившаяся в Рунете в конце прошлого года, – это еще одна бесплатная многопользовательская игра на популярную ныне морскую тему (см. врезку «Бесплатная браузерная игра номера» на этой полосе). В «Руссобит-Пабблишинг», издающей творение GFI, характеризуют Navy Field как «первый многопользовательский тактический симулятор ведения боевых действий на воде с использованием боевых кораблей или армад кораблей времен 40-х годов прошлого века».

NF – игра бесплатная, с возможностью покупки бонусов за реальные деньги. Зарегистрироваться и загрузить клиентскую часть (288 Мбайт) можно с официального сайта – <http://navyfield.ru>. Там же, в разделе «Сообщество», найдется и ссылка на форум, пока, увы, не слишком активный. Поэтому советы новичкам и «прохождение» тактического симулятора NF рекомендуем смотреть на сайте... «Мир MMORPG» ([http://www.worldgames.ru/mmorpg/codes\\_codes/gm/657/ctyp/1/cid/1517](http://www.worldgames.ru/mmorpg/codes_codes/gm/657/ctyp/1/cid/1517)).

Тем, кто любит быстрый старт, адресовано специальное CD-издание «Navy Field Premium», включающее в себя не только все последние обновления игры, но и месяц премиальной подписки. «Премия» позволит новичку получить в сражениях больше очков опыта и, соответственно, выстрелить сильнейший флот раньше обычных игроков.

## БЛОГOSФЕРА

### «Расскажи свой сон»

<http://www.liveinternet.ru/community/1990920>



#### Кому читать/писать:

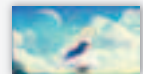
тем, кого мучают непонятные сны, а к врачу идти еще рано.

Стоит ли верить современным сонникам? Да и старым тоже? Ведь то, что написано в них, очень обобщено и предлагается каждому. А каждый сон очень индивидуален! С другой стороны, разгадывать сны не так уж и сложно. Сон представляет собой некую зарисовку или иллюстрацию психологической ситуации сновидца. Главное, надо понимать, что все предметы, люди и обстановка сна составляют единый сюжет, настроенный на перегачу какой-то мысли или понятия.

Если такой анализ самому сделать трудно, опишите сон в этом блоге. Ежедневно почти две сотни женщин (основной контингент блога – женщины от 15 до 21 года) помогут разобраться с проблемой. Например, с такой: «А мне вчера сон приснился. Я гуляю по набережной, вдруг ко мне походит парень (он мне почти в каждом сне снится!) и берет меня за руку. Мы идем в лес, когда зашли в самую чащу, он куда-то исчез...».

### «Аниме галерея»

<http://www.liveinternet.ru/community/904612>



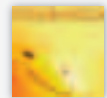
#### Кому читать/писать:

тем, кто обожает японские комиксы, музыку и, конечно же, эротику.

«Всем Конничи-ва! Просьба: нужна девушка с короткими рыжими волосами (чуть выше плеч), чтобы у нее были волнистые волосы, но это необязательно, и голубые или карие глаза. Онгай!» Это, конечно, не объявление с сайта знакомств. Если вы ищете картинки большеглазых девушек с челкой на глазах, не чураться хентай или соержите аниме-ресурс, то прямая резон записаться в члены этого сообщества. Тут у поклонников аниме и манги идет оживленный обмен картинками, музыкой и, конечно же, приглашениями принять участие в форумных ролевиках. Сейчас, например, завершается набор в ролевую аниме по «Волчьему дождю» (Wolf Rain). Также здесь всегда поскажут, где в вашей местности собираются любители аниме (так называемые «Анимепоинты»).

### «УльбНисСь»

<http://www.liveinternet.ru/community/78879>



#### Кому читать/писать:

тем, кто хочет посмеяться сам или повеселить других.

«УльбНисСь» – это коллективный блог, организованный три года назад для поднятия тонаса российских интернетчиков. Область интересов – «радость», «смех», «улыбка» и «юмор». Из 4 тысяч читателей блога 86% – женщины, поэтому цели проекта достигаются без мата и плагиата. Модераторы весьма строгие – никакой цензуры, перепечаток с Bash.org, отсутствие спама и скрытой рекламы. За нарушение правил – бан без предупреждения. Что же в итоге? 3700 записей (рассказы, фотографии, коллажи, видеоприколы и т.п.), около 70 тысяч комментариев к ним и почетное 47 место в рейтинге Яндекса. Приведем пример поста «УльбНисСь» с выдержками из школьных сочинений: «Она хотела погумать, но не знала, как...», «Медведи увидели, что постель медвежонка измята, и поняли: здесь была Маша» и неуязвимость «Суворов был настоящим мужчиной и спал с простыми солдатами».





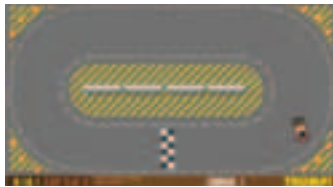
## Мини-игры. Наш выбор

«КАКОЙ РУССКИЙ НЕ ЛЮБИТ БЫСТРОЙ ЕЗДЫ!» – СКАЖУТ У НАС В СТРАНЕ. НО БЫСТРОЮ ЕЗДУ ЛЮБЯТ ТАКЖЕ В ГЕРМАНИИ, ИСПАНИИ И ДРУГИХ СТРАНАХ, ОТКУДА В СЕТЬ НЕПРЕРЫВНЫМ ПОТОКОМ ПОСТУПАЮТ НОВЫЕ МИНИ-ГОНКИ. В СЕГОДНЯШНЕМ МЕНЮ КОЛЬЦЕВЫЕ ТРАССЫ ДЛЯ АВТО, МОТОЦИКЛОВ И СНЕГОКАТОВ.

### THUMP

<http://flashpark.ru/flash/1210/thump.html>

Кольцевая гонка на грузовике, в которой надо пройти каждую из 12 трасс лучше зачетного времени. Сделать это непросто – управление машиной весьма «острое», срывающее ее в занос. Но еще хуже то, что за сбитые элементы ограждения и выезды с трассы начисляются штрафные секунды.



### WORLD DRIFTING CHAMPIONSHIP

<http://www.onlinergames.com/worlddrifting>

Тот, кто играл в Need For Speed: Unleashed, наверняка знает, что нужно делать на гонках дрейфтеров. А кто не знает, очень быстро поймет – очки даны за прохождение поворотов с заносами. У игры есть одна фишка – вы с друзьями можете создать собственную Лигу дрейфтеров (до 14 человек).



### TURBO SPIRIT

<http://www.neodelight.com/webgames/turbospirit>

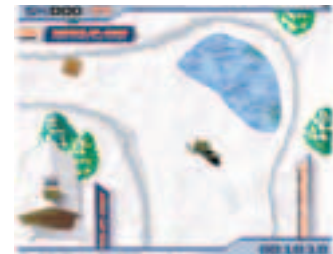
Очень увлекательная и местами реалистичная гонка на мотоциклах от известного немецкого портала Neodelight. Задача проста – предстоит пройти 4 трекковые трассы из 5 сегментов. Если управление «стрелками» не понравится, отыщите на портале Turbo Spirit XT Gold (мышь + клавиатура).



### SKIDOO TT

<http://www.miniclip.com/games/skidoo-tt/en>

Захватывающие дух гонки на снегокате с забавной графикой и проуманной трассой. Управление стрелками и пробелом (им стреляем снежками, чтобы убрать с пути препятствия). Рекламные щиты и деревья снежками не уничтожить, да и запас их ограничен. Всего надо пройти три трассы.



### Популярные блог-хостинги:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 70 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	<a href="http://www.liveinternet.ru">http://www.liveinternet.ru</a>	(59 тыс. записей/день, -20 тыс.)
2.	LiveJournal	<a href="http://www.livejournal.com">http://www.livejournal.com</a>	(43 тыс. записей/день, -13 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	<a href="http://blogs.mail.ru">http://blogs.mail.ru</a>	(29 тыс. записей/день, +7 тыс.)
4.	Diary.ru	<a href="http://www.diary.ru">http://www.diary.ru</a>	(14 тыс. записей/день, -3 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	<a href="http://loveplanet.ru">http://loveplanet.ru</a>	(7 тыс. записей/день, -1 тыс.)
6.	Beon.ru	<a href="http://beon.ru">http://beon.ru</a>	(6 тыс. записей/день, без изменений)
7.	LoveTalk	<a href="http://ltalk.ru">http://ltalk.ru</a>	(5 тыс. записей/день, new!)
8.	Рамблер-Планета	<a href="http://planeta.rambler.ru">http://planeta.rambler.ru</a>	(5 тыс. записей/день, +1 тыс.)

### «Радикал-Фото» для блогов и чатов

Если у вас возникает желание размещения фотографий в интернет-форумах, блогах, на досках объявлений и в чатах, то обратите внимание на сервис «Радикал-Фото» (<http://radikal.ru>). Он сконструирован для оперативной публикации картинок в Интернете. Пользоваться сервисом удобно и просто, доступны настройки загружаемого изображения – уменьшение и увеличение, оптимизация размера файла, создание «превьюшки» и так далее. После загрузки изображения пользователю предоставляются не только ссылки на файл, но и HTML или BBCode, которые можно вставить в блог, веб-страничку в любое место, необходимое пользователю. Загружать фотки и картинки можно с мобильного телефона (через MMS) или компьютера. В последнем случае удобно использовать утилиты, упрощающие загрузку до нескольких кликов мышкой. «Радикал-Фото» уверенно работает не только с собственным загрузчиком «Радикал-Фото клиент», но и, например, с Uploader panel/Super Uploader, <http://uploader-panel.com>.

Популярность сервиса высока – 90 тысяч посетителей ежедневно обеспечивают трафик порядка 50 терабайт в месяц, что занимает ресурсы двадцати восьми выделенных серверов. Размер загружаемых изображений неограничен, а вот срок хранения конечен – если за год изображения не просматривали ни разу, то оно будет удалено. В этом важное отличие «Радикал-Фото» от обычных фотохостингов.

### 40 человек на один сайт

К концу 2007 года общее количество сайтов в Интернете превысило 155 миллионов, со-

общает Lenta.Ru со ссылкой на результаты исследования, проведенного компанией Netcraft (<http://www.netcraft.com>). По данным аналитиков, в декабре 2007 года в Сети появилось 5,4 миллиона новых сайтов, а за весь 2007 год – больше 50 миллионов (рост более чем на 66%). В 2006 году новых сайтов появилось меньше – около 30 миллионов. Количество активно обновляемых сетевых проектов, по информации Netcraft, выросло на 19 миллионов.

Тенденция к быстрому росту налицо, хотя о корректности приводимых цифр можно спорить (в исследовании Netcraft каждая персональная страница на блог-сервисах и в социальных сетях считается отдельным сайтом). Так что сумасшедшее увеличение числа сайтов за год в значительной степени объясняется ростом популярности сервисов Web 2.0 в 2007 году. Тем не менее, формальный подсчет показывает, что все население Земли, включая глубоких стариков и младенцев, обеспечивает одному сайту среднюю аудиторию всего в... 40 человек (или 6,7 пользователя Сети на 1 сайт). Если темпы роста Интернета не изменятся, то всего через 7 лет на 1 сайт придется... менее 1 человека (или 0,4 пользователя Интернета).

Что касается серверного программного обеспечения, то наибольшей популярностью пользуется бесплатное программное обеспечение Apache (49,6 % рынка, почти 77 миллионов сайтов), на втором месте – продукция Microsoft (35,8 %, 55,5 миллиона сайтов). Впрочем, доли Apache и Microsoft понемногу уменьшаются. Растет только доля веб-сервисов Google. В 2007 году она составила 5,51 % или 8,6 миллионов сайтов. ☐

### Бесплатная браузерная игра номера

## SEAFIGHT

ЖАНР:  
РАЗРАБОТЧИК:  
ОНЛАЙН:

Многопользовательская онлайн-стратегия  
Bigpoint  
<http://www.seafight.ru>

ВЕРДИКТ  
7.5

Seafight («Морской бой») запущена порталом «Рамблер-игры» (<http://games.rambler.ru>) совместно с немецкой Bigpoint. Международная кооперация принесла геймерам возможность попасть в игру не только с официального сайта, но и напрямую с игрового портала. Последний вариант удобен, если вы уже зарегистрированы на Рамблере, – дополнительной авторизации не требуется благодаря универсальному Rambler ID.

Seafight развивает мощную в последние годы морскую тему и, по замыслу разработчиков, позволяет игроку почувствовать себя в образе настоящего, беспощадного морского пирата. После предельно короткой регистрации (нижней, пароль и двойной ввод электронной почты) мы оказываемся в игре на международной карте. При последующих заходах в Seafight игрокам будет предлагаться набор из восьми национальных карт – от Германии и России, до Турции и «тестовой». Если вы выбрали карту, на которой еще не играли, – не бега, новый аккаунт создается автоматически.

От выбора карты зависит не так уж и много – игроков хватает везде (в Seafight около 4 млн регистраций при 6-7 тыс. ежедневного онлайн). Куда бы вы ни попали, там обязательно будут немецкие и русские гильдии, ведущие бесконечные сражения и поносящие друг друга в чате. Но это уже профессионалы, чьи корабли несут большие команды, отменное парусное и пушечное вооружение. Новичок же стартует, имея всего 1 парус, 7 пушек, трех пиратов и небольшой запас гарпунов для истребления монстров-NPC для добычи генер.

В самом начале на счете уже есть немного золота и жемчуга, которые можно потратить на наем важных членов команды (капитана, кока, матроса и доктора), снаряжение (ядро, жилеты, гарпуны) и на ремонт корабля после потопления. Поражение в битве – один из самых неприятных и сложных для новичка моментов. Параметр «прочность» затонувшего судна падает до 0, и восстановить его до 1000 единиц можно на верфи за 1000 жемчужин. Остальное матросы починят в море, если корабль снова не потопят. Жемчуг приобретается в квестах (очень мало) или покупается за реальные деньги. Впрочем, у разорившегося новичка есть возможность выползти в море на корабле с «нулевой» прочностью и найти «блестяшку» – артефакт, восстанавливающий корабль. Важный аспект Seafight – набор опыта. Он позволит получить провинутые корабли, натренировать команду и, в итоге, попасть на карты высоких уровней. Обязательно выполняйте все квесты (берутся в Пабе) – это неплохой источник опыта для начинающего пирата, которому, кстати, предстоит тесты «на проприеторность».

В премиально-бесплатной Seafight вы можете медленно развиваться, не тратя генер, более того – принять участие в розыгрыше Джекопота до 10 тысяч евро. Достаточно зарегистрироваться, и в один из выходных вас переведут на специальную карту, где уцелевший корабль сорвет банк! Игроки, чьи корабли потоплены, отправятся на «обычные» карты.





# Безопасность в сети: сохраняем номер ICQ



Автор:  
Сергей Штепа  
sergey\_shtepa@list.ru

1 Дизайн популярной страницы для восстановления паролей недавно изменился, и теперь эта «процедура» понятна каждому.

2 В стандартной форме восстановления пароля по контрольным вопросам запутаться тоже просто невозможно.

3 Смена пароля, в отличие от привязки номера к e-mail, – процедура, которую запросить можно без риска и при помощи альтернативных клиентов.

Защита данных в Интернете – острая проблема для любого пользователя. Особые сложности вызывает защита номеров ICQ – с одной стороны, это крайне распространенный на просторах СНГ сервис, с другой – в программе столько дыр, что разработчикам должно быть стыдно. Как же сохранить учетную запись ICQ в целости и сохранности? Попробуем разобраться.

## Кто, как и для чего ворует номера?

Для начала развеим распространенное заблуждение. Многие полагают, что номера ICQ (учетные записи, UIN'ы) воруют из-за «красоты» и продают людям, желающим похвастаться перед друзьями удачным сочетанием цифр. На самом деле девятизначные номера ценят вовсе не за «эстетические качества», да и реализуют их по демпинговым ценам – около \$5 долларом за тысячу. Покупатель интересуют лишь списки контактов – ведь по ним можно рассылать спам!

Методика кражи номера – это не только предоставление жертвам ссылок на троянские программы, есть и масса других способов. Например, с помощью специальных программ для перебора паролей хакер «проходится» по тысячам UIN'ов и проверяет их на один и тот же пароль – обычно это

компьютерные термины (matrix, internet или даже просто pass), имена известных героев (Frodo, Neo) и другие популярные слова. За раз «на удочку» попадает от 2-3 до 100 номеров.

## Долой ненадежные пароли!

Что же делать, чтобы не лишиться номера? Самое главное – придумать надежный пароль. Для этого советуем воспользоваться специальной программой, например, Password Commander (<http://www.pascom.ru>), генерирующей надежные пароли, на взлом которых методом перебора уйдет несколько сотен лет. Почти идеальна комбинация вида 9vQLHC)1 – она содержит и буквы разных регистров, и скобку, и цифры, что делает ее подбором делом маловероятным. Резонный вопрос: как запомнить такой «пароль»? Споры нет, это сложно, но выход есть всегда. Во-первых, набор символов можно сохранить в исходящем SMS в мобильном телефоне, записать на бумагу или заучить: все-таки, восемь символов – не так уж и много. Во-вторых, если вы пользуетесь «аську» на домашнем компьютере, имеет смысл сохранить пароль в отдельный текстовый файл. В-третьих, никто не мешает придумать пароль вида KO98rova – где KO – первые две

буквы вашего имени, 98 – год окончания университета, а rova – последние буквы фамилии жены. Такие пароли тоже почти не поддаются подбору, зато легче запоминаются.

## UIN = Primary e-mail

Следующий шаг – привязка UIN'а к почтовому адресу. Primary-mail (PM) – это ящик, на который всегда можно получить пароль от ICQ, если вы его забыли или потеряли. PM назначается для номера раз и навсегда, его невозможно убрать или заменить. С последним, правда, связан один тонкий момент. В ICQ есть возможность привязать номер к неограниченному количеству ящиков – и пароль на них при соответствующем запросе действительно придет. Только, к сожалению, такой метод не вечен. Например, вы привязали номер к четырем e-mail: условно 1, 2, 3 и 4. После отправки пароля на ящик 4 он отвязывается от UIN'а, и отправить на него пароль не получится уже никогда. Если дальше отправить пароль на ящик 2, то функционировать перестанет и он, а ящик 3 – следующий в этой цепи. Только самый первый primary-mail будет таковым всегда. Обратите внимание: устанавливать «примак» следует при помощи официальных клиентов,

желательно ICQ 6.0, поскольку в случае с QIP и другими альтернативными программами случаются сбои – возникает сообщение об ошибке, либо e-mail попросту не сохраняется. Еще раз настоятельно рекомендуем указывать надежную почту (корпоративную или бесплатную), это позволит при необходимости обратиться к администраторам с просьбой о помощи – например, сменить пароль на ящике, если хакеры украли и его.

## Последняя страховка от забывчивости

Следующий шаг – установка контрольных вопросов. Казалось бы, это не самое главное, ведь при наличии доступа к primary-mail вернуть номер – дело нескольких минут. Тем не менее, при поездках за границу, где у вас может не быть доступа к почтовым клиентам, это самый рациональный способ восстановления забытого пароля.

Итак, нужно пройти на страницу <http://www.icq.com/password>, в поле слева указать номер, затем – вписать primary-mail. Спустя пару секунд должно прийти письмо со ссылкой и кодом. Следуйте по ссылке и вставляйте код – вам предложат назначить вопросы. Здесь важно придумать ответы, которые будут легко запоминаться, но при этом не ста-







нут добычей «друзей» – так что кличку домашнего питомца (увы, это была давняя ошибка автора статьи) лучше не использовать. После выполнения перечисленных действий гарантия сохранности пароля составляет 99%. Почему же не 100%? Причина первая и главная – любой, даже самый сложный пароль теоретически можно взломать, и с этим надо смириться. Вторая – некоторые трюки способны украсть пароль от вашего primary-mail.

Тем не менее, спать можно спокойно: едва ли какой-то взломщик будет тратить столько времени ради жалких ценников, которые стоит обычный девятизначный номер.

### Все беды – от глупой рекламы

Еще несколько мелочей. Настоятельно не рекомендую указывать номер ICQ на всех форумах подряд – это ускоряет попадание в рассылки, против которых бессильны самые мощные спам-фильтры.

Также полезно запретить индексацию номера в поиске, а в информации указывать только ник – число рекламных сообщений значительно уменьшится. Наконец, тем, кто безмерно дорожит связями, имеет смысл завести дополнительный номер и продублировать там список контактов, для чего можно воспользоваться специальной программой ([http://qip.ru/ru/pages/cm\\_ru](http://qip.ru/ru/pages/cm_ru)). Кстати, второй UIN – отличная штука: его можно использовать для экстренной связи при тех «глюках» в ICQ, когда часть номеров попросту отказывается запускаться. Или, к примеру, указывать на форумах, а затем сообщать интересным собеседникам основной номер. И спама меньше, и реже придется общаться с нежелательными людьми.

### Покупка коротких номеров? Можно, но очень осторожно...

Напоследок о горячей теме – покупке красивых ICQ-номеров. Многие из вас наверняка хотят похвастаться перед друзьями коротким 6-7-значным UIN'ом, особенно если он содержит цифры «666», «777», «007» и другие. При наличии определенной суммы это не составит труда, но в процессе покупки вас ожидает немало подводных камней.

Главное, что нужно усвоить: брать ворованные номера незаконно и просто бессмысленно – владельцы при желании всегда вернут их по РМ. Ценность представляют только так называемые номера-невидимки – те, что не ищутся в поиске. Это происходит потому, что они не

использовались больше семи лет, лишились привязки к почтовому ящику и стали абсолютно бесхозными, так как на серверах исчезла информация о прежних владельцах – сохранился только пароль.

К сожалению, просить его у администрации сервиса ICQ уже давно неактуально, так что самым простым способом является покупка пароля в специальных магазинах – например, <http://www.asechka.ru>, <http://www.playbest.ru/shop>, <http://www.brute.ru>, <http://www.takeuin.ru> и др. Выбирать площадку нужно с умом! В «серьезных» точках вы обязательно получите пароль после того, как переведете деньги, а вот частный продавец запросто может скрыться сразу после получения требуемой суммы.

Обратите внимание – в продаже попадаются учетные записи со статусом clean – это бывшие «невидимки», ставшие видимыми в результате действий хакеров. Купить такой номер у проверенных продавцов можно и рискнуть, но в остальных случаях – увы. Если вам страсть как понравился какой-то UIN, продаваемый малоизвестным человеком, обязательно пройдите сюда (<http://www.icq.com/password>) и проверьте учетную запись. У номеров clean (если это действительно clean) тоже отсутствует primary-mail, но по каким-то причинам остался один контрольный вопрос. Естественно, хакер спустя пару минут после сделки восстановит пароль и формально останется прав. Будьте бдительны! 

## Дискуссионный клуб RU\_GAMELAND Страна компьютерных и видеоигр в ЖЖ.

[http://www.livejournal.com/community/ru\\_gameland](http://www.livejournal.com/community/ru_gameland)



### В нашем дискуссионном клубе вы сможете:

Обсуждать авторские колонки из журнала «Страна Игр».

Комментировать самые интересные письма читателей.

Излагать собственные мысли об игровой индустрии.

Публиковать свои обзоры лучших игр.

Выдержки из ваших комментариев и заметок об играх могут попасть на страницы журнала «Страна Игр»!



### ПРАВИЛА КЛУБА

Здесь живут геймеры, которые искренне любят компьютерные и видеоигры, хорошо разбираются в них, готовы обмениваться друг с другом мыслями и информацией, обсуждать последние новости и делиться впечатлениями от новейших игр. Наиболее интересные посты и выдержки из дискуссий могут быть опубликованы на страницах печатного журнала «Страна Игр».

**СТРАНА  
ИГР**





# Открытые бета-тесты февраля

THE CHRONICLES OF SPELLBORN ([HTTP://WWW.THECHRONICLESOFSPELLBORN.COM](http://www.thechroniclesofspellborn.com)) УВЕРЕННО ИДЕТ К РЕЛИЗУ, НАМЕЧЕННОМУ НА КОНЕЦ ПЕРВОГО КВАРТАЛА ЭТОГО ГОДА. СЕЙЧАС MMORPG НАХОДИТСЯ В ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЙ СТАДИИ ЗАКРЫТОГО ТЕСТИРОВАНИЯ (CLOSED BETA 3), А ОТКРЫТЫЙ БЕТА-ТЕСТ (СКОРЕЕ ВСЕГО, В ВИДЕ ДЕМОВЕРСИИ) БУДЕТ ДОСТУПЕН В КОНЦЕ ФЕВРАЛЯ. НЕ УСТАЕМ НАПОМИНАТЬ, ЧТО THE CHRONICLES OF SPELLBORN ИНТЕРЕСНА ПОТОМУ, ЧТО В ЭТОЙ ИГРЕ АМУНИЦИЯ НЕ ВЛИЯЕТ НА БОЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, РЕЗУЛЬТАТ PvP ПОЧТИ СЛУЧАЕН, А КАЧЕСТВЕННОЕ И СОВРЕМЕННОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ОБЕСПЕЧЕНО СИМФОНИЧЕСКОЙ РОК-ГРУППОЙ WITHIN TEMPTATION. ПРОЯСНЯЕТСЯ СИТУАЦИЯ И С MMORPG STARGATE WORLDS ([HTTP://WWW.STARGATEWORLDS.COM](http://www.stargateworlds.com)), КОТОРАЯ ДЕЛАЕТСЯ CHEYENNE MOUNTAIN ENTERTAINMENT ПО МОТИВАМ ИЗВЕСТНЕЙШЕГО ФАНТАСТИЧЕСКОГО ТЕЛЕ- И ВИДЕОСЕРИАЛА ОТ METRO-GOLDWYN-MAYER. ЗАКРЫТОЕ БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ НАЧНЕТСЯ УЖЕ ЭТОЙ ВЕСНОЙ И БУДЕТ СОПРОВОЖДАТЬСЯ ПОЭТАПНЫМ УВЕЛИЧЕНИЕМ КОЛИЧЕСТВА ТЕСТЕРОВ. ОБЩЕДОСТУПНЫЙ ТЕСТ СОСТОИТСЯ БЛИЖЕ К РЕЛИЗУ, ДАТА КОТОРОГО ПОКА ДОСТАТОЧНО РАСПЛЫВЧАТА – ОСЕНЬ 2008 ГОДА.



Автор:  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## Elf Online

НарруММО объявила о начале открытого бета-теста бесплатной, абсурдистской и совершенно казуальной ELF Online (<http://elf.happymmo.com>). Разработчики пообещали, что в их первой MMORPG, слоган которой звучит как «Вы можете сделать все!» («There is nothing you can't do!»), геймеров поджидает невероятное количество шуток и подколов.

Скажем, вступать в интимные и строго гетеросексуальные отношения могут только персонажи мужского и женского пола (для чего нужен навык intimacy с уровнем более 3000). Однако виртуальный мужчина может общаться (и жениться) лишь на одной женщине, тогда как женским персонажам разрешается связь с... тремя «мужиками» одновременно.

Не обошел юмор и домашних питомцев, которых игроки отлавливают специальными приспособлениями. Но нас ждут не привычные драконы, единороги или волки. Вашим другом и помощником запросто может стать таракан, колыцо или даже туалет. По крайней мере, в начале открытого бета-теста немало GM'ов разгуливало с ручными тараканами.

Что же касается квестов, осад или изготовления уникального оружия, то тут ELF Online почти не выходит за текущие стандарты жанра. Мало кого удивит предоставленная игрокам возможность приобретать за реальные деньги премиальные вещи и услуги. Правда, без юмора дело не обходится – для противника можно приобрести временную наклейку на спину с прикольным слоганом («I am a big blackguard») или таблетку, превращающую его на 10 минут в толстенную свинью или жирную утку. Ну а в полученных от NPC заданиях вы можете столкнуться с ситуацией, когда надо убить принцессу, чтобы спасти... злого демона. Клиентская часть игры, мягко говоря, не нова. Графика также не блещет новизной (2D изометрия «в три четверти»), а потому для Elf Online сгодятся морально и физически устаревшие ма-

шины – максимум, что потребуется, это Pentium 4 1,0 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ и видеокарта класса GeForce 2 MX. Игровой клиент, тем не менее, тянет на полноценные 900 Мбайт.

## Shaiya

Самой главной особенностью бесплатной MMORPG Shaiya (<http://shaiya.aeriagames.com>) разработчики из Aeria Games полагают масштабные Realm vs. Realm битвы – до 1500 человек с каждой стороны (воюют между собой Union of Fury и Alliance of Light).

Вторая особенность – это Bootlegery (возможность продавать предметы противной стороне в секретном подпольном магазине).

Остальное – как обычно: поединки Guild vs. Guild и Guild vs. Monster, Арена для PvP, победы над противниками приносят бонусы своей нации, есть крафтинг, имеется более тысячи квестов и так далее. В общем, в Shaiya есть все, что положено фэнтезийной MMORPG, события которой развиваются «где-то на отдаленной планете»: эльфы, драконы, орки, боссы, верховые животные, магия и, конечно же, борьба добра и зла. Несмотря на официальную «недоделанность» проекта, бета-тестеры уже имеют доступ к десяткам локаций с сотнями видов монстров, а также к огромному количеству оружия и брони.

Системные требования Shaiya – Pentium 4 1,5 МГц, не менее 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта класса ATI Radeon 9600 со 128 мегабайтами видеопамяти. Игровой клиент среднего размера – около 1 Гбайт.

## Talisman Online

Еще в середине осени прошлого года Miracle Castle объявила о запуске открытого бета-тестирования бесплатной 3D MMORPG Talisman Online (<http://www.talismanonline.com>). Однако тогда игра была слишком сыра, чтобы рекомендовать ее любителям употреблять новинки до их официального релиза.

За прошедшие месяцы разработчики выпустили не только новую версию клиента, но и целых три патча. MMORPG стала стабильнее, число багов сократилось до приемлемой нормы, игровой баланс наладился (наконец-то стало возможным убивать боссов!) и потому Talisman Online закономерно попала в наш обзор. Желающие обвешаться Боевыми и Вспомогательными Талисманами (Weapon and Assistant Talisman), могущими повышать свой уровень и иметь собственные «навыки», обязаны посетить официальный сайт, зарегистрироваться и загрузить клиентскую часть игры.

Обратите внимание: на время бета-теста установлено ограничение – нельзя развиваться выше 50 уровня, зато нет ограничений на формирование гильдий и приручение животных (совет – выбирайте класс Tamer, и у вас будет два питомца, а не один, как у всех). PvP с «чужими» и «своими» ограничен переключателем (Normal PK/ Free PK), а массовые поединки – местом (Blood Palace) и временем (битвы гильдий и бойцов длятся два часа по субботам и воскресеньям).

Системные требования этой MMORPG невелики – Pentium 4 1,5 МГц, 256 Мбайт ОЗУ, видеокарта класса GeForce FX со 128 и более мегабайт «на борту». Клиентская часть Talisman Online, по нынешним меркам, просто смешотворна – 155 Мбайт. **С**



1 В ELF Online придется ежесекундно увильять. Скажем, при битве с монстром, готовым вас сожрать, у игрока есть шанс превратиться в... аппетитного поросенка.

2 Скромный размер клиентской части не до конца «испортил» 3D-графику Talisman Online. Возможно, этим, а также бесплатностью и невысокими системными требованиями объясняется присутствие в азиатской MMORPG русских геймеров.

3 Вполне стандартная MMORPG Shaiya поражает масштабными битвами. Но не раньше, чем наберет необходимое число игроков...





# Total Football

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

WWW.TOTALFOOTBALL.RU

## ЧИТАЙТЕ В ФЕВРАЛЕ:

Новые материалы о российских и зарубежных звездах, эксклюзивные интервью, сюрпризы для читателей и многое-многое другое.

«Один на один»: на ваши вопросы отвечает нападающий леверкузенского «Байера» Дмитрий Булыкин.  
«Сиди и смотри»: представлением соперников наших клубов в Кубке УЕФА.  
«Звезда»: откровенный разговор не о футболе с форвардом «Спартака» и сборной России Романом Павлюченко.  
«Сборная России»: все самое интересное о месте пребывания национальной команды на Евро-2008.  
«Тренер»: рисуем портрет неподражаемого Жозе Моуринью.

Также в журнале - привычные рубрики «The Club» (мюнхенская «Бавария»), «Фирмы от А до Z» (хулиганы «Ювентуса», «Наполи» и «Анконы»), «Команда мечты» (Руд Гуллит) и другие.







# Google.com – мне повезет!



Автор:  
Дмитрий Лещинский

1 Пресс-конференция в честь открытия нового офиса Googleplex.

2 Лэрри Пейдж и Сергей Брин – основатели поисковой системы Google.

Поисковая система Google за годы своего существования стала штатным «поисковиком» для миллионов людей по всему миру от западного побережья Северной Америки до Чукотки. За почти 10 лет жизни компания Google Inc. сделала себе доброе имя и подарила пользователям Интернета множество незаменимых инструментов для повседневной online-жизни. Всемирно известная и самая популярная в настоящее время поисковая система берет свое начало со знакомства в 1995 году двух аспирантов кафедры информатики в стенах Стэнфордского университета – Лэрри Пейджа и нашего соотечественника Сергея Брина. Оба студента входили в группу MIDAS (Mining Data at Stanford), которая занималась решениями в области интеллектуального анализа данных. В 1996 году под руководством Раджива Мотвани талантливые аспиранты начинают разработку своей собственной поисковой системы. Изначально система называлась BackRub, суть её заключалась в анализе «обратных ссылок», что считалось нестандартным подходом, так как большинство поисковиков анализировало HTML-код web-страницы на наличие определенных ключевых слов. В 1998 году система развилась до того, что основателям пришлось приобрести винчестеры общим объемом 1 Терабайт. Именно такой объем составлял первый дата-центр Google. Находился он в комнате общежития Пейджа, пока Брин не организовал собственный офис. После вложения солидной суммы (около 15 тыс. долларов) в покупку винчестеров ребята задумались

о продаже лицензии на технологию. Но никто не захотел покупать перспективный, но малоразвитый продукт. Тогда Сергей и Лэрри решили отложить получение ученой степени и развивать проект самостоятельно. Помог этому чек на 100 тыс. долларов, выписанный Энди Бехтольшаймом после короткого разговора с разработчиками системы. После этого и появилась компания Google Inc., развивалась она, как и многие известные компании поначалу, в гараже. Шли месяцы, и в 1999 году система обрабатывала уже более 500 тыс. запросов в день. В этом же году компания приобрела первого клиента, им стала компания разработчик Linux систем – Red Hat. Именно в это время популярность Google достигла уровня, когда крупнейшие инвестиционные компании выделили 25 млн долларов на дальнейшее развитие. Она стала завоевывать престижные премии, в частности получила награду за новаторство в развитии сетевых приложений от журнала PC, а также попала в десятку лучших кибернетических технологий за 1999 год от журнала Time. В последующие годы Google получила немало наград, самые выдающиеся из них – Webby Award, «Народный выбор» (People's Voice Award), также компания стала победителем во многих номинациях конкурса 2001 Search Engine Watch Awards. Просеивая поток ключевых слов, Google определил основные тенденции поиска в Интернете и оформил их в систему Google Zeitgeist. В 2000 году компания в очередной раз переехала в новый офис и назвала его «Googleplex». И даже в развитии своей корпоратив-

ной культуры сотрудники компании проявили креативность. В Googleplex'e был отменен dress-код, были убраны перегородки офиса, делившие его на ячейки, сотрудники сидели на больших резиновых гимнастических шарах, вместо рабочих столов использовали перевернутые двери. Сотрудникам было разрешено играть в ролевой хоккей на автостоянке два раза в неделю. Заседания проводились не в душном закрытом помещении, а на открытом воздухе. Все это способствовало созданию атмосферы открытого, нестесненного общения, коллегиальности и быстрому обмену идеями. С таким подходом Google, со временем, разработала множество полезных онлайн-сервисов, которые стали для многих незаменимыми помощниками в различных сферах их жизни. Практически каждый пользователь может найти для себя сервис по душе. Если у вас скопилось масса картинок на компьютере, то сервис управления картинками Picasa поможет вам организовать поиск и упорядочение ваших картинок. Если вы любите делиться своими мыслями и рассуждениями, то для вас создан быстрый и бесплатный сервис Blogger. Для быстрого поиска кафе, ресторана, кино или просто определенного месторасположения создан сервис Google Maps, который даже способен прокладывать маршруты. Для людей, которые любят всегда быть в курсе последних событий, создан уникальный сервис Google News, предоставляющий одновременный доступ к 4500 ведущим новостным источникам в мире. Кроме того, доступны сервисы перевода web-страниц, поиск видео и книг, для

разработчиков программного обеспечения предусмотрен поиск по открытым исходным кодам программ, а также многие другие сервисы, полный список которых приведен в разделе сервисов Google по адресу <http://www.google.ru/intl/ru/options>. Первого апреля 2004 года Google сообщил о планах открытия новой бесплатной почтовой службы Gmail (<http://www.gmail.com> или <http://mail.google.com>) с объемом 1 Гб для каждого почтового ящика. Многие подумали, что это первоапрельская шутка, но вскоре стало ясно, что Google не привык шутить, когда дело касается инновационных технологий. Именно этот революционный сервис и является темой сегодняшнего обзора. Думаю, не стоит рассказывать, что такое электронная почта – ведь это один из первых атрибутов человека, вращающегося в среде Интернет. Кроме того, электронная почта и Интернет появились примерно в одно время, так что это, по сегодняшним меркам, уже можно считать «классикой жанра». Еще совсем недавно почту Gmail можно было отнести к разряду «элитных» сервисов, она была программой не для всех. На стадии beta-тестирования свободная регистрация была закрыта, и завести учетную запись можно было, лишь получив приглашение от человека, уже зарегистрированного в сервисе. Теперь же любой желающий может зарегистрировать себе аккаунт на «гугловской» почте и оценить все достоинства системы. Gmail разработана с использованием всех последних технологий web-про-







граммирования. Основная инновация в Gmail — это метод категоризации сообщений, который в Google называют Conversation View. В отличие от обычных почтовых сервисов, Gmail отслеживает отдельные «обсуждения» — исходное сообщение с цепочкой ответов на него. Цепочки создаются автоматически. Раньше нечто подобное было доступно лишь с использованием почтовых клиентов, однако в Gmail эта функция гораздо лучше продумана. Web-интерфейс вполне интуитивен и доступен даже для людей, плохо разбирающихся в компьютерных технологиях. Gmail имеет продвинутый список контактов. Для каждого собеседника могут задаваться фотография, адреса и телефоны. При наличии совместимого браузера (Google рекомендует Mozilla Firefox) адрес электронной почты автоматически подставляется в строку «кому» по имени пользователя, набранного даже частично. Объем почтового ящика вас уже не будет заботить. Вам не придется удалять письма, чтобы получить новые, которые уже «не пролезают» (прим. автора: я пользуюсь gmail уже два с лишним года и не удалил еще ни одного письма). Вам будет доступно около 5 гигабайт дискового пространства для писем (по состоянию на 3 декабря 2007 года; объем постоянно возрастает в автоматическом режиме). Тем не менее, размер одного принимаемого или отправляемого письма не может превышать 20 мегабайт, это вполне справедливое ограничение — при обработке больших файлов сильно нагружается сервер, что может привести к замедлению работы сервиса.

Вы, конечно, скажете, что такая свобода в использовании дискового пространства почтового сервера создаст ряд проблем для пользователя, например, сложность в поиске нужного письма, скажем, годовой давности. Спешу уверить, такой проблемы не существует. Google внедрила поисковый механизм в ваш личный почтовый ящик, поэтому вы с легкостью можете найти нужное вам письмо, введя ключевое слово. Причем поиск производится как по содержанию писем, так и по вложенным файлам, имени адресата и теме сообщения. Вас также может испугать другая мнимая проблема. Допустим, вы привыкли использовать почтовый клиент (например, Microsoft Outlook или The Bat!). Если письма не удаляются с сервера, при смене компьютера или жесткого диска придется загрузить всю накопленную за время использования почтового ящика корреспонденцию, это долго и вполне может ударить по карману. Однако в случае с Gmail вы можете не беспокоиться. Теперь с системой Google Mail доступно соединение по протоколу IMAP (большинство почтовых клиентов поддерживает этот протокол). Таким образом, ваш почтовый ящик будет выглядеть одинаково на любом компьютере, не придется сгружать гигабайты информации и синхронизировать каждый раз почту между рабочим и домашним компьютерами. При редактировании сообщений раз в минуту выполняется автоматическое сохранение «черновой» копии, для предотвращения потери данных в случае выключения питания

или других сбоев. Ранее эта функция была доступна лишь в приложениях на стационарных компьютерах. Она весьма удобна для тех, у кого нет стабильного интернет-подключения и часто происходят обрывы связи. Теперь вам не придется несколько раз набивать текст письма заново. Gmail — удобный и продвинутый инструмент для переписки с друзьями и коллегами. В интерфейсе почтового ящика на gmail.com встроена система моментального обмена сообщениями Google Talk. Разумеется, этот чат можно использовать и не открывая почтовый ящик — вы можете скачать программу-клиент Google Talk и общаться, как в популярных сервисах ICQ или MSN Messenger. Кроме того, многие универсальные интернет-пейджеры (такие как Pidgin, Trillian, Miranda или AdiumX для Apple Mac) поддерживают протокол Google Talk, что позволит избежать запуска двух-трех отдельных программ для того, чтобы быть на связи сразу в нескольких сервисах. «Горячие клавиши» заметно ускоряют работу с почтой Google. Использование горячих клавиш в web-приложениях — редкая практика, и их поддержка стала передовым шагом для Google. Однако опять стоит сделать небольшую оговорку — функция «горячих клавиш» работает лишь в том случае, если вы пользуетесь совместимым браузером (например, Mozilla Firefox). Еще одним новшеством является система «меток» (labels). С помощью «меток» письма не заносятся в папки, а делятся по категориям, которые пользователь может дополнять и из-

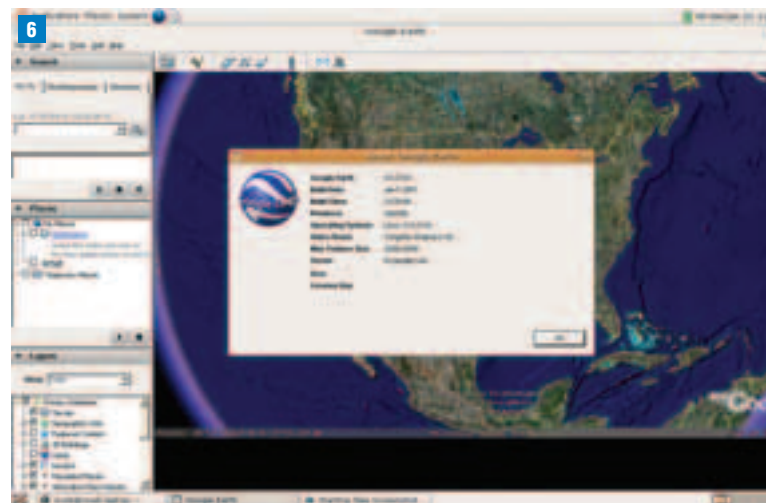
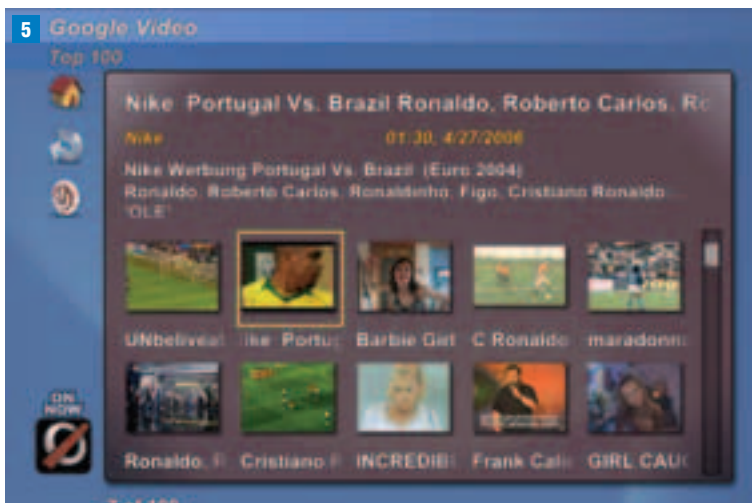
менять. Эффективность этого механизма несколько выше, чем более традиционного с папками, поскольку реализуется возможность комбинирования различных сочетаний меток. Минус в том, что эта возможность пока недостаточно явно представлена в интерфейсе. Однако при использовании почтовых клиентов с поддержкой протокола IMAP вы увидите вполне привычную структуру сортировки писем — в виде дерева с папками, причем, если одно письмо отмечено несколькими различными метками (например, «важно», «работа»), то письмо окажется сразу в нескольких категориях. В Gmail встроена самообучающийся анти-спам фильтр, ограждающий вас от писем рекламного характера. Эффективность его работы может увеличить сам пользователь — если вдруг среди входящих писем оказалось письмо из рассылки, его достаточно пометить «как спам», и в будущем Gmail будет автоматически перемещать похожие по набору слов и структуре письма в эту категорию. Интерфейс приложения настраивается на большое количество языков, что позволяет сервису быть интернациональным. Встроенная орфографическая проверка автоматически определяет язык сообщения и предлагает варианты написания ошибочных слов. Таким образом, понятно, что Gmail не является «еще одним почтовым сервисом». Ко всем своим продуктам Google подходит особо. Компания с самого начала и до сегодняшнего дня опирается на инновации и готова и дальше удивлять пользователей удобными сервисами. **С**

**3** Organic city — проект Google в поддержку экологии в Окленге, Новая Зеландия.

**4** Пример навигационного окна Google.

**5** Сервис для поиска различных видеоматериалов — Google Video.

**6** Очень популярная программа для просмотра спутниковых снимков нашей планеты — Google Earth.





# БЛОГОСФЕРА

## Экшен и РПГ. Смешение жанров. А оно надо?

berendeys\_  
horde

**ПРАВИЛА**  
Во Всемирной паутине, по адресу <http://community.livejournal.com/rugameland>, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы игровой индустрии и касающиеся производимых ей продуктов. Самые интересные сообщения из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

У вас не возникало чувства, сидя за какой-нибудь стрелялкой (ну скажем, «Сталкером»), что тут чего-то важного не хватает? Вроде и все на месте (пушка, патроны, и вон еще живые трупки бегают), ан нет, нужно что-то еще. Собственно, не хватает умений, которые будут постоянно расти. Нет, не те умения, которые подразумевают шевеления мышкой, нажатие клавиш растопыренными пальцами и слова, цензурой недовольные. Что-то иное – внутри игры.

Рассмотрим сначала вопрос – а есть в стрелялках (от первого или от третьего лица) элементы РПГ? Мой вариант ответа – есть. Как же без него. Самый простейший элемент РПГ – получение нового, более эффективного оружия и брони. При этом сам персонаж, за которого мы играем, не увеличивает ни количество нательных хитов (процентов собственной жизни), ни точность попадания по противнику. А хотелось бы...

Следующий вопрос: а надо ли что-то менять? Четкого ответа сходу и не представишь. Начнем с того, что стрелялки уже все равно изменились. Вспомним «DOOM». Там такого параметра, как износ оружия, нет и в помине. А в недавно вышедшем «Сталкере» – есть. А в «Биошоке» – нет. Зато в «Биошоке» есть девочки со шприцом. Совершенно логично предположить, что в «Сталкере» разумнее добавить что-то такое, помогающее справиться с этим износом. А этого нет. И потому крутая и редкая винтовка, найденная и с радостью используемая игроком (какая, это уже другой вопрос) рано или поздно должна будет отправиться на свалку продажу. Другой момент. Многие игры становятся все ближе и ближе к реальному миру (физические законы, модели поведения, смысл жизни, наконец). Авторы, представляющие эти игры, радостно показывают рекламные ролики, где это четко видно. Спору нет, они молодцы. Но хотелось бы, чтобы эта реалистичность не была однобокой. Уж если мы можем взять пулемет и срезать очередью пару деревьев, то почему бы не ввести те же параметры износа оружия и не дать возможность его чинить. В жизни ведь все так – только ухаживая за своим оружием, вы добиваетесь того, чтобы оно не подвело в ответственный момент. А подведет – неважно будет уже, ухаживал или нет. То есть – если любите косить пальмы пулеметами, будьте готовы, что даже при наличии патронов ваш верный друг вдруг кашляет и умолкнет, и тут же из всех джунглей повывлазят те, кто до этого и носа высунуть не решался.

Также в погоне за реалистичностью в играх появляются зоны прицеливания. Ну, то есть, как бы точно ты ни целился, у пули есть зона отклонения, нормальная для этого оружия, и куда она попадет, никто не знает. Вспомним, что есть такое понятие, как «пристрелка оружия». Грубо говоря, это когда, постреляв из одного и того же пистолета, вы выясняете для себя, что пули в основном уходят, скажем, влево, а пистолет при выстреле меньше дергается, если ослабить кисть. Еще упрощая, это как в боевиках – хороший, опытный, но очень одинокий боец способен из пищалки перебить батальон плохих и не очень опытных противников, вооруженных по последнему слову военной моды, лихо прыгая между пуль и попадая с первого же выстрела. Понимаю, что запутал. Я сам, перечитывая все выше написанное, смог разобраться только потому, что знаю, о чем речь. Короче – хотелось бы, что если есть зона прицела, то чтобы, как и в жизни, при долгой и упорной стрельбе из оружия она бы понемногу сужалась. Ну, типа, вы привыкли к нему и знаете, что если положить эту пушку на бок, то снаряд залетит за угол. Ну вот, похоже, разобрались.

И финальный вопрос: если все так усложнять, то кто в это будет играть? Ну, как вам сказать. Да все те же и будут. Поругают, конечно, скажут, мол, испортили игру, усложнили все – теперь, чтобы нормально играть, приходится полчаса по уровню носиться, чтобы комп посчитал, что я мастер кун-фу на этом оружии. Но будут. Все равно к этому придет. Не через просьбы игроков, так через желание разработчиков выделиться и показать что-то новое. Заодно и повышенные системные требования оправдать. А тем, кто не захочет так жить, всегда можно запустить что-то родное на стареньком компе, если не выкинули. Я – нет.

majiku\_  
sensei

Все это, на самом деле, мелочи. Как, например, «аркадная» перезарядка в Gears of War (игра особо ничего бы не потеряла, если бы ее вообще не было). Износ оружия в пределах продолжительности, скажем, того же Крайзиса или HL2 – очень странная фишка, особенно если говорить о реалистичности. Если бы игровое время исчислялось неделями и месяцами – тогда да, иная ситуация. Что же касается «пристрелок», то мне тоже не кажется, что такая фишка нужна как средство замены естественного привыкания к виртуальному оружию. Ведь когда ты первый раз подбираешь в новой для тебе игре шотган, то ты, даже подозревая о его ТТХ, встречаешься с некоей новой физикой, к которой тоже не сразу привыкаешь. FPS по своей онтологии, все же, гораздо ближе к «симуляторам», нежели к ролевым играм. К тому же, не стоит забывать, что ролевая игра – это вовсе не «эксипириенс и левел-ап». Так что играйте в System Shock =)



Вы знаете, что если положить эту пушку на бок, то снаряд залетит за угол.

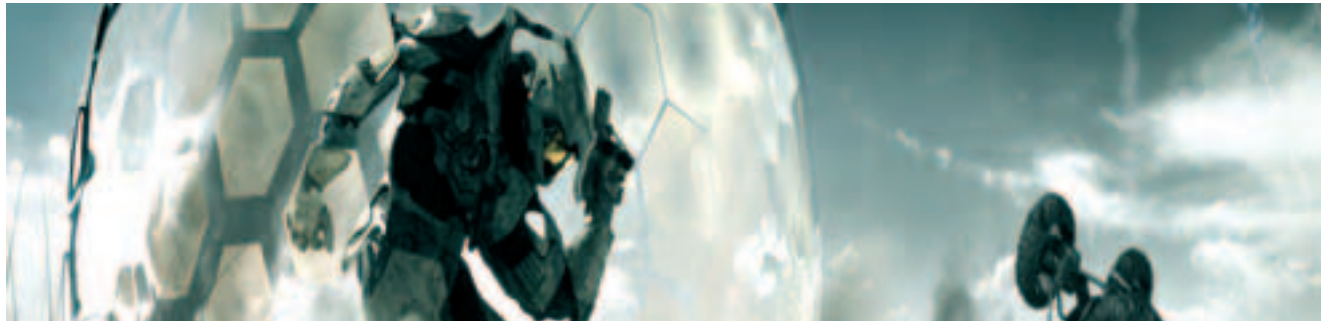
### ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, они не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции».

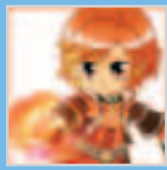




В третьем выпуске «Блогосферы» вас ожидает пространное рассуждение о внутреннем мире RPG-элементов в шутеры и вопрос нашего главного редактора насчет достоинств Halo 3. Считаете, что Врен не получил достойного ответа? На месте любого из опубликованных комментариев мог бы быть ваш!



## Halo 3



darkwren

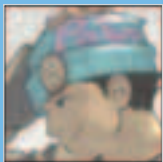
Расскажите, а в чем вообще заключается прелесть Halo 3?

Я согласен с тем, что там отличное управление, оружие, атмосфера, монстры и AI ваших и вражеских бойцов. Но там длинные и скучные уровни, часто заставляют два раза бегать по одним и тем же коридорам, часто непонятно, куда нужно идти. Я по пять минут искал кнопки, которые нужно было нажать, причем совершенно неочевидно было, что вообще нужно что-то нажимать. Есть, вроде бы, большой и цельный мир, который надо исследовать, но заниматься этим бессмысленно, потому что он однообразный, и ничего такого очень уж интересного найти не получится. О сюжете я умолчу. Это все очень похоже на Assassin's Creed (отличная игровая механика, но слабый геймдизайн) с той разницей, что AC, как и первый Halo, удивлял геймеров интересными находками, но к третьей части все остальные шутеры давно взяли на вооружение идеи Halo. Как ни смешно, но в Resistance: Fall of Man мне было играть интереснее – было желание идти дальше и стрелять по тупым монстрам из дурацкого оружия.



manual\_r

Я не согласен, что там есть отличное управление, оружие, атмосфера, монстры и AI ваших и вражеских бойцов. Там ничего этого нет. Правда, я в третью часть не играл, но, если в первых двух этого нет, то отдача этому взяться в третьей?



matr1xer

Игра амбициозна как консольный шутер и сравнения с PC-шутерами, конечно, никогда не выдержит, поэтому опустим этот момент. Кроме нездоровой любви к гигантизму в дизайне уровней, пафосу, коридорам и back-tracking'у в ней еще есть огромное множество интересных опций в мультиплеере, кооператив, баланс, отличная shooting-механика, блестящий саундтрек, эпик и, в конце концов, полноценная отдача от 60 у.е. Это немаловажно. Притом, что сам серию тихо ненавижу, и меня от нее клонит в сон, прекрасно понимаю все высокие оценки. Такой образцовый блокбастер, который никогда не вырастет в нечто большее. А в чем вообще заключается прелесть Halo 3?

(no userpics)

vecetti

В неутомимой рекламе. И только в ней, родимой. Кстати, был показан верный путь, как делать и продавать блокбастеры. Берём нечто, давно известное, смазываем это обильно маслом словословия, присыпаем сладкой пудрой (ну что-то же есть в Хало хорошее). Ну и всё. Продажи как по маслу :)

### «УГОЛОК БЕЗВКУСЯ»

Дабы читатели не подумали, что мы тут занимаемся дискриминацией (Интернет ведь, как известно, ненавидит всех без разбора), нынешний «Уголок» посвящен героям Nintendo. Виновники торжества – два братца, Марио и Луиджи. Водопроводчик в красной кепке издревле был символом Nintendo, а игры про него всегда готовились с особым тщанием. Вот и последний хит, Super Mario Galaxy, вышел на славу – большинство обозревателей дали игре максимальную оценку. И тем удивительнее казус, о котором мы не преминем поведать вам. Впрочем, вы и сами же все отлично видите: взгляните на обложку игры. Видите звездочки на некоторых буквах? Прочтите эти выделенные буквы – получится очень складное выражение, которое имеет все шансы вам не понравиться. Специально для ленивых: из букв складывается «U R MR GAY». You. Are. Mister. Gay. Фанфары, туш. В истории с Луиджи Nintendo, впрочем, практически не виновата – ее можно упрекнуть лишь в том, что игра Mario Is Missing (к созданию которой Nintendo не приложила рук) вообще появилась на свет. Смысл игры заключался в том, что Марио похищен, а Луиджи ищет его по всему свету, попутно обучаясь географии. Причиной интернет-популярности Луиджи стал ужаснейший его спрайт из PC-версии Mario Is Missing. Взгляните сами! В довершение – мелочь, которую оценят лишь соотечественники. Если на клавиатуре напечатать «луиги», переключив раскладку на английскую, получится «kebib». Вот вам, господа, и звездная парочка братьев Марио – гей и кебаб. Такими их Интернет и запомнил.



Если на клавиатуре напечатать «луиги», переключив раскладку на английскую, получится «kebib».

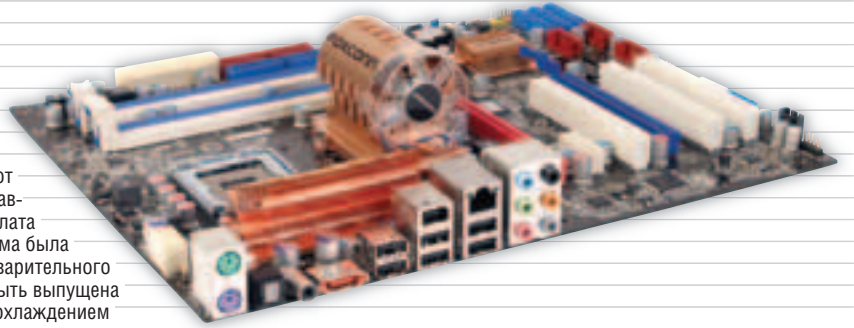


# Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

## МАТЬ-ГЕРОИНЯ

Совсем недавно мы сообщали о том, что компания Foxconn организует стипендиальную программу для оверклокеров. Энтузиасты также вправе давать советы инженерам фирмы, чтобы те смогли проектировать более надежные и эффективные решения. И вот уже сейчас готовящаяся к выпуску новая материнская плата серии Quantum Force устанавливает новый рекорд в 3DMark'06. В качестве графического адаптера использовалась плата ATI Radeon HD 3870. Процессор же был разогнан до 6 ГГц, в то время как сама платформа была оснащена восьмифазным цифровым PWM. Такой результат был достигнут в ходе предварительного эксперимента на последней материнской плате серии Quantum Force, которая должна быть выпущена на рынок в этом году. В ходе теста использовался процессор Intel Core 2 Duo QX9770 с охлаждением жидким азотом. В целом продукт обещает быть весьма интересным.



## БОЛЬШЕ ЧУВСТВ

Компания Philips объявляет о начале продаж в России первого бюджетного ЖК-телевизора с функцией Ambilight. Модель под названием Philips 32PFL7962 работает при поддержке технологий Pixel Plus 2 HD (усиленного эффекта глубины, живого цвета и плавного, естественного движения в любом режиме) и Incredible Surround (обработка аудиосигнала, резко усиливающая ширину стереобазы). Опция Ambilight вносит значительный вклад в общее восприятие изображения, вырабатывая рассеянный свет, чтобы дополнять цвета и световую интенсивность изображения на экране. Это дает неповторимые ощущения при просмотре, полностью погружая зрителя в действие. Так создается атмосфера, обеспечивающая более комфортный просмотр, а также улучшаются наиболее воспринимаемые элементы изображения, контрастность и цвет. Ambilight автоматически и независимо подстраивает свои цвета в соответствии с происходящим на экране. Модель телевизора Philips 32PFL7962 доступна в продаже в России по рекомендованной розничной цене \$1800.

## ТЕРРА ИНКОГНИТА

Накопители становятся все меньше, а поддерживаемый ими объем памяти все больше. Компания G-Technology на выставке Macworld Conference & Expo 2008 анонсировала портативный внешний носитель под названием G-RAID mini, объем которого может составлять до 1 Тбайт. В данном устройстве используется одновременно два винчестера форм-фактора 2.5". Следует отметить, что Hitachi Travelstar 5K500 являются единственными носителями подобного рода, чей объем достигает 500 Гбайт. Остальные производители пока не могут похвастаться винчестерами такого размера. Накопитель G-RAID mini оснащен сразу тремя интерфейсами для передачи данных, а именно: FireWire 400, FireWire 800 и USB 2.0. Жесткие диски внутри корпуса объединены в массив RAID 0, который использует контроллер Oxford 924. Интересно, что производитель позиционирует свой продукт для сферы компьютеров Apple MAC, однако и владельцы ПК на базе других операционных систем могут с легкостью воспользоваться носителем, переформатировав HDD в удобную файловую систему.



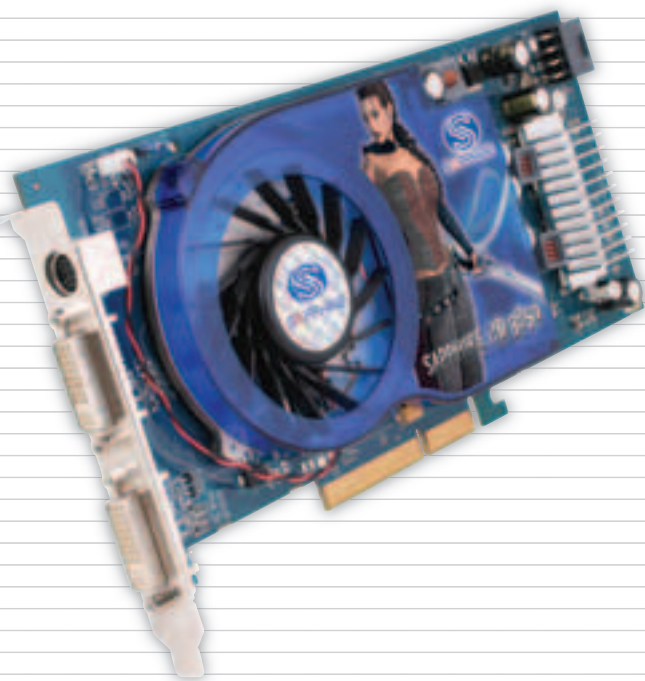
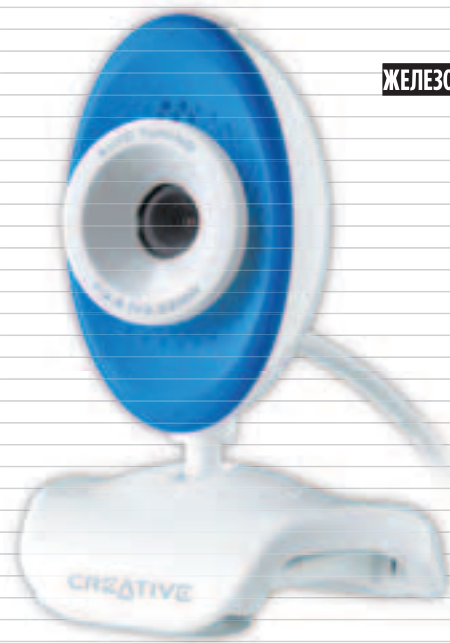
## УКАЗУЮЩИЙ ПЕРСТ

От компании Logitech мы в последнее время слышим исключительно об оригинальных новинках. Анонсированная не так давно мини-клавиатура Logitech diNovo Mini предназначена для тех пользователей, которые подключают свои компьютеры к широкоформатным телевизионным панелям. Работает устройство в любой точке, благодаря поддержке беспроводной технологии Bluetooth 2.0. Для удобства навигации в мини-клавиатуре имеются цветная подсветка и специальная панель ClickPad. Отметим сразу, что не стоит воспринимать Logitech diNovo Mini как очередную игрушку из области IT-достижений, хотя манипулятор имеет все шансы для того, чтобы им стать. Фактически, этот контроллер представляет собой удачный симбиоз набора клавиш для работы с браузером и телевизионного пульта дистанционного управления. Область ClickPad имеет округлую форму и может работать как сенсорная панель для управления курсором на экране или осуществления прокрутки. Панель оснащена оранжевой подсветкой, благо, как и сами рабочие клавиши. Клавиатура Logitech diNovo Mini продается по цене около \$215.



## ПАПА В КУРСЕ

Компания Creative большое внимание уделяет сегменту веб-камер. Совсем недавно даже была представлена новая линейка устройств с поддержкой функции родительского контроля и обширной базой видеоаватаров. Помимо обычной съемки, когда на экране можно видеть лицо собеседника, пользователь может применить специализированный режим, где по клику мышки можно выбрать себе героя, в образе которого он предстанет перед собеседником. Помимо подобной видеофункции, можно также устанавливать дополнительные аудиозаписи или другими дополнительными способами украшать трансляции. С помощью приложения Live! Cam Avatar Creator можно пополнять имеющийся каталог аватаров. Функция Parental Control позволяет родителям контролировать действия своих чад. Уберечь юных пользователей от ненадлежащего онлайн-общения и видеозвожков можно, установив программу, которая будет запрашивать пароль перед началом работы. Все эти опции поддерживают камеры Creative Live! Cam Optia Pro, Creative Live! Cam Video IM Pro и Creative Live! Cam Notebook Ultra.

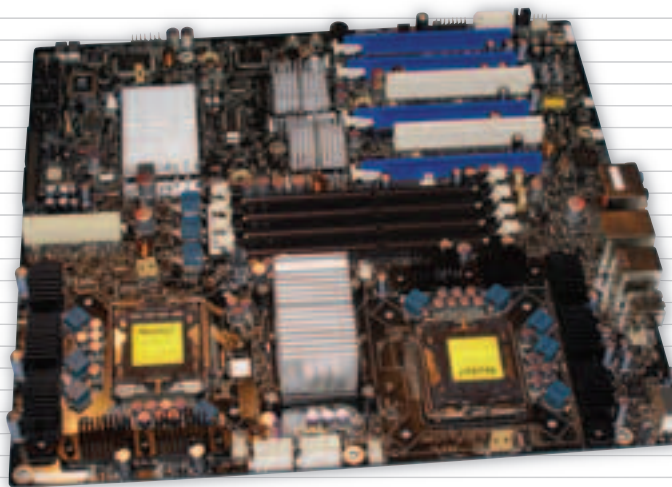


## ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

На сегодняшний день самым современным графическим интерфейсом можно считать PCI Express X16 2.0. Однако устаревший AGP до сих пор не сдает своих позиций, а производители продолжают активно штамповать графические адаптеры под этот разъем и до сих пор. Страшного в этом ничего нет – спрос рождает предложение. А значит, до сих пор есть пользователи системных плат прошлого поколения. Для них компания Sapphire и приготовила видеоплату Sapphire Radeon HD 3850 AGP. На сегодняшний момент линейка ATI Radeon HD 3000 – самая последняя, если говорить о продукции канадской компании. Но это не помешало Sapphire использовать топовый графический чип на базе 55-мм техпроцесса для создания устройства, рассчитанного на работу с AGP. Видеокарта Sapphire Radeon HD 3850 AGP использует однослотовую систему охлаждения. Память GDDR3, установленная на плату, работает с шириной шины 256 бит на частоте 846 МГц. Что касается самого графического чипа, то он использует 320 потоковых процессоров. Частота работы, заданная производителем, составляет 702 МГц.

## СООБРАЖАЕТ ЗА ДВОИХ

Платформа Intel D5400XS, более известная под названием Intel V8 Sculltrail, уже давно интересует энтузиастов. Первое упоминание о ней появилось сразу же после анонса платформы AMD Quad FX (4x4). Сама AMD в скором времени отказалась от продвижения настольной бытовой системы с использованием одновременно двух процессоров, а вот Intel решила если не взять на вооружение, то хотя бы поэкспериментировать на данном поприще. На выставке CES-2008 материнская плата Intel D5400XS показала очень неплохой результат по итогам тестирования в Cinebench R10 (Cinema 4D). Тем не менее, полномасштабных, понятных простому пользователю тестов не производилось, так что придется ждать официального анонса. Что касается технических характеристик самой платформы, то она оснащена двумя разъемами Socket 771 LGA (интерфейс серверных платформ), которые работают пока что только с Intel Xeon. Установленный набор логики – NVIDIA nForce 100 MCP (также в двух экземплярах). Имеется также и четыре PCI-Express X16, которые поддерживают технологию SLI. Ориентировочная цена платы \$600. Анонс назначен на февраль этого года.



## ДУБЛЬ ДВА

Наибольшей популярностью среди оверклокеров пользуются видеокарты среднего ценового диапазона. Такие графические адаптеры представляют собой оптимальное соотношение цены и качества. И об этом знают производители. Стараясь привлечь на свою сторону потребителя, американская компания BFG Tech представила очередную вариацию на тему NVIDIA GeForce 8600 GTS. В данном случае изменению подверглись не только частоты, но и система охлаждения, которую производитель назвал не иначе как Thermointelligence. Радиатор и вентилятор такой системы охлаждения заметно переработаны с тем, чтобы устранить «мертвые зоны» и увеличить площадь рассеивания тепла. По результатам собственных тестов BFG такой подход позволяет снизить температуру процессора при одиночном использовании на 5 градусов, а если установить пару таких карт в SLI, то выигрыш достигнет и 10-11 градусов. Что касается частот, то чип разогнан до 720 МГц против 675 МГц для прототипа, а память трудится на 1655 МГц против 1455 МГц. В целом прирост получается неплохой, однако конкуренцию той же NVIDIA GeForce 8800 GT даже в плане цены составить сложно. Цена BFG GeForce 8600 GTS OC2 Thermointelligence составляет около \$210.



# ТРЕТИЙ ПОШЕЛ

## ИЗУЧЕНИЕ ПОСЛЕДНЕГО ПОКОЛЕНИЯ ПЛАТ ОТ ATI НА ПРИМЕРЕ РЕШЕНИЙ SAPPHIRE

НЕ УСПЕЛИ МЫ НАСЛАДИТЬСЯ ВЫСОКОЙ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬЮ ГРАФИЧЕСКИХ ПЛАТ ПОКОЛЕНИЯ ATI RADEON HD 2000, КАК НА СВЕТ ПОЯВИЛАСЬ НОВАЯ СЕРИЯ АДАПТЕРОВ ОТ ATI. КОНЕЧНО, ОБЩИЙ УРОВЕНЬ ПРЕДЫДУЩЕЙ ЛИНЕЙКИ СИЛЬНО НЕ ДОТЯГИВАЛ ПО ВСЕМ ПАРАМЕТРАМ ДО АНАЛОГИЧНЫХ РЕШЕНИЙ НА БАЗЕ NVIDIA GEFORCE 8. ЖИРНОЙ ТОЧКОЙ МОЖНО СЧИТАТЬ АНОНС NVIDIA GEFORCE 8800 GT. ПЛАТЫ, КОТОРАЯ ОТМЕЛА ВСЕ СОМНЕНИЯ ПО ПОВОДУ ВЫБОРА ГРАФИЧЕСКОЙ КАРТЫ СРЕДНЕГО УРОВНЯ. ТАКЖЕ ОТМЕТИМ, ЧТО ЕЩЕ ОДНИМ СУЩЕСТВЕННЫМ МОТИВАТОРОМ ДЛЯ ВЫПУСКА НОВОЙ ЛИНЕЙКИ СТАЛО ПОЯВЛЕНИЕ НОВОЙ ПЛАТФОРМЫ И ПРОЦЕССОРОВ AMD. ИЗМЕНИТЬ ПОЛОЖЕНИЕ ВЕЩЕЙ ДОЛЖНЫ БЫЛИ ПЛАТЫ НА БАЗЕ ИННОВАЦИОННОГО ЧИПА RV670 НА БАЗЕ 55-ММ ТЕХПРОЦЕССА.

### Тестовый стенг

**Процессор:** Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)  
**Материнская плата:** Intel P35 (Abit IP35 PRO)  
**Память:** 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)  
**Жесткий диск:** RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II  
**DVD-привод:** LG GSA-H62N  
**Корпус:** GIGABYTE TOAST  
**БП:** ThermalTake W0131RE 850W  
**Операционная система:** Microsoft Windows XP Professional

Название	Sapphire Radeon HD 3850 Ultimate	Sapphire Radeon HD 3870	Sapphire Radeon HD 3850 Ultimate
<b>Графический чип:</b>	ATI RV670	ATI RV670	ATI RV670
<b>Число унифицированных процессоров:</b>	320	320	320
<b>Частота работы чипа:</b>	670 МГц	775 МГц	775 МГц
<b>Объем памяти:</b>	512 Мбайт GDDR3	512 Мбайт GDDR3	512 Мбайт GDDR3
<b>Частота работы памяти:</b>	830 (1660) МГц	1125 (2250) МГц	1125 (2250) МГц
<b>Ширина шины памяти:</b>	256 бит	256 бит	256 бит
<b>Техпроцесс:</b>	55 нм	55 нм	55 нм

### МОДЕЛЬНЫЙ РЯД

На данном этапе модельный ряд графических адаптеров серии ATI Radeon HD 3000 представлен всего тремя платами. Фактически, это ATI Radeon HD 3850 и ATI Radeon HD 3870. Совсем недавно вышла и двухъядерная графическая плата под кодовым именем X2, но особенного интереса для геймера среднего класса она не представляет. Плата ATI Radeon 3870 X2 является типичным ребенком вечной гонки вооружений между NVIDIA и ATI. На момент выхода статьи анонс еще не состоялся (официальная дата – 23 января), однако плата уже есть, и как она себя покажет, наши читатели узнают в ближайшее время. Ожидаются в скором времени и представители Low-End класса. Производитель уже заявил о такой возможности. Несмотря на то что плат всего две, многочисленные производители не стесняются модернизировать как системы охлаждения, так и частотные характеристики. Одна из таких плат и представлена в нашем обзоре, но об этом чуть позже. Как можно видеть из названия, в руководстве решили изменить систему нумерации. Теперь внутри одной категории названия отличаются только предпоследней цифрой в четырехзначном коде, а не второй, как это было раньше. Таким образом, ATI оставляет пространство для модификаций (две последних цифры в названии), а также избавляется от опостылевших постфиксов наподобие XT или XTX. После поставки первых партий на рынок цена каждой марки была завышена приблизительно на \$100-150 относительно заявленных. Этот рост был рожден слишком малым объемом выпущенных адаптеров, хотя, конечно, и новогодние праздники внесли свою лепту. Сейчас ситуация изменилась в лучшую сторону. Как видно из технических характеристик сами платы отличаются только частотами и объемом графической памяти. Но и этого достаточно для того, чтобы демонстрировать различный уровень производительности.

### ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ ОСОБЕННОСТИ

Говоря об инженерных новшествах, следует помнить о том, что все ключевые характеристики архитектуры были соблюдены и при разработке чипа RV670, на основе которого на данном этапе строятся все платы линейки. Основа ядра – все та же унифицированная архитектура. В ее основе лежит специализированный Dispatch-распределитель, призванный разделить потоки данных между 64 независимыми суперкалярными потоковыми процессорами. Каждый из них содержит пять модулей обработки и отдельный сектор ветвлений. В общем и целом мы получаем уже знакомые нам по предыдущей архитектуре 320 унифицированных процессоров. Если не сильно углубляться в сферу инженерных деталей, то изготовитель заявил потактовую производительность топовой платы на уровне ATI Radeon 2900XT. В результате мы имеем не эволюцию, а замену старых плат на более совершенные. При том, что RV600 использовал 700 млн. транзисторов, в RV670 их количество было сокращено до 666 млн. И это при сохранении уровня производительности и введении ряда специфических новшеств. Нельзя не упомянуть о переходе на 55-мм техпроцесс. Таким образом, уменьшается уровень энергопотребления и, как следствие, тепловыделения, что рождает новые возможности для энтузиастов и оверклокеров. Дизайн нового ядра предусматривает 256-битную шину памяти с внутренней 512-битной кольцевой шиной. Отметим, что в прошлом поколении использовался более широкий интерфейс (512 бит при 1024 бит кольцевой шины), однако падение производительности было компенсировано за счет особенностей RV670. Непонятно, что двигало инженерами при сознательном понижении уровня качества, но, скорее всего, дело кроется в маркетинговой специфике. Во время анонса специалисты компании AMD упирали также на наличие технологии энергосбережения Power Play, которая ранее использовалась только для мобильных процессоров категории ATI Mobility Radeon HD 2300, HD 2400 и HD 2600. Такая опция предусматривает намеренное сни-

жение тактовой частоты работы чипа при снижении нагрузки и обесточивание некоторых элементов графической подсистемы. В общем и целом функция полезная, однако, на счет за электричество вряд ли в итоге повлияет. Остается сказать только о главном. Платы третьего поколения поддерживают работу не только DirectX 10.1, но и Shader Model 4.1. Мало того, платы готовы работать с новым интерфейсом PCI Express 2.0. Таким образом, новые платы от ATI и AMD готовы к техническому прогрессу – дело только за производителями игр.

### МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

В первую очередь стоит отметить, что для сравнения производительности мы приводим результаты, полученные на картах NVIDIA GeForce 8600 GTS и NVIDIA GeForce 8800 GT. Для того, чтобы показать различие между поколениями плат от ATI, приводятся результаты для ATI Radeon HD 2900 XT. Все тесты проводились с использованием операционной системы Microsoft Windows XP Professional SP2. Обусловлено это тем, что почти все игры и тесты написаны под API DirectX 9. Да пока не так уж и много геймеров играют под Microsoft Windows Vista. Конечно, со временем ситуация изменится. Что касается Crysis, то при работе с Microsoft Windows Vista был замечен сильный провал в производительности. Мы уже писали об этом в одном из прошлых номеров нашего журнала. В результате нами использовалась также Microsoft Windows XP Professional SP2. В основном набор тестов был составлен в духе времени. Использовались синтетические бенчмарки 3DMark'05 и 3DMark'06, а также игровые тесты для S.T.A.L.K.E.R. и Unreal Tournament III. Версия установленных драйверов: Catalyst v. 8-43-1-071028a для видеокарт ATI и ForceWare v.169.02 для NVIDIA.

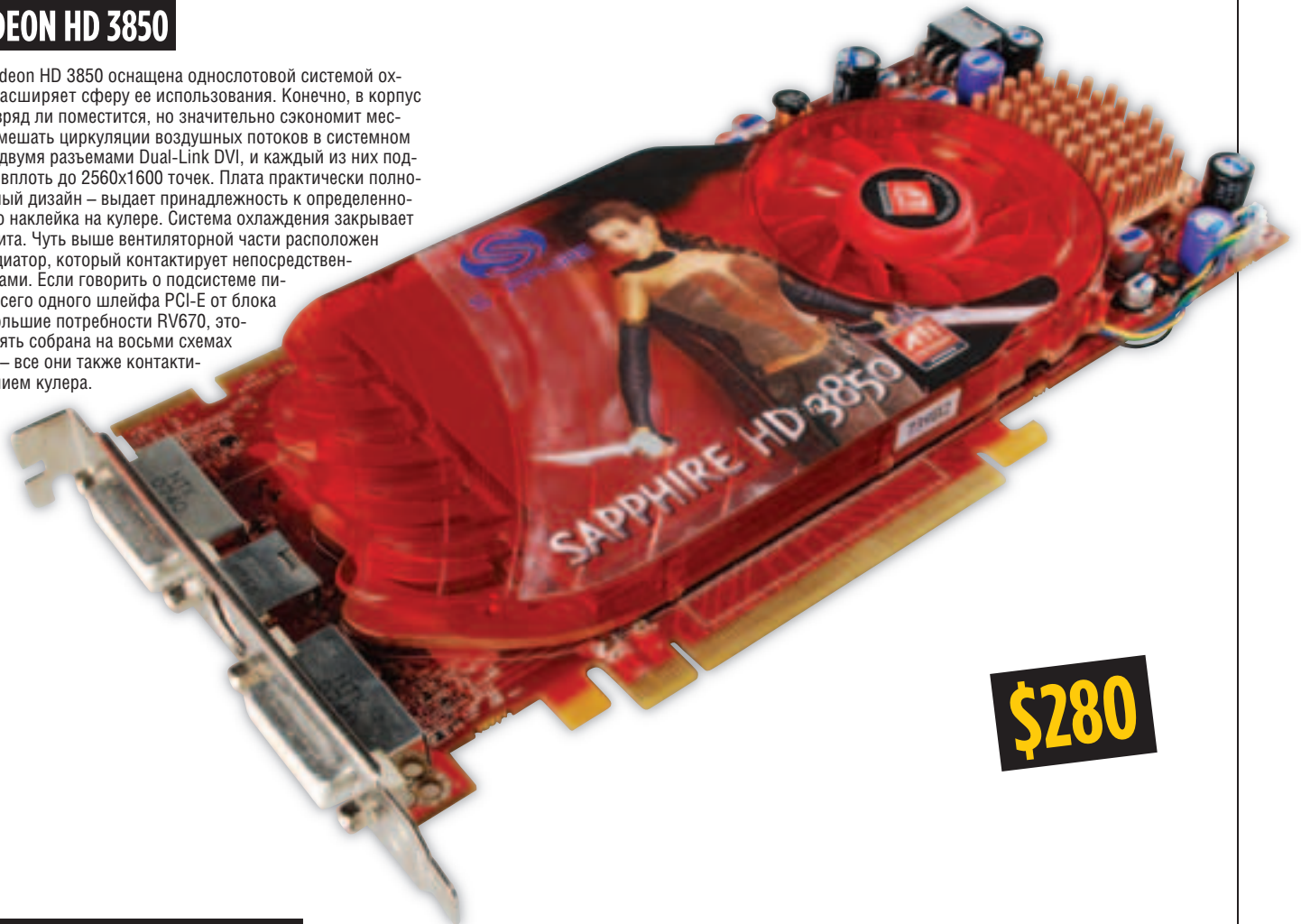
### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

В синтетических бенчмарках были получены достаточно интересные данные. В целом, эти тесты говорят об истинной расстановке сил. Плата NVIDIA GeForce 8600GTS сильно уступает по скорости всем платам – фактически это самый слабый адаптер, хотя отнести его к категории Low-End никак не получается. Основным соперником представила NVIDIA GeForce 8800 GT. Интересно, что в режимах с использованием анизотропной фильтрации и антиалиасинга, платы от ATI сильно отстают от своих конкурентов, причем это касается всех поколений. Конечно и в Crysis наблюдалось доминирование NVIDIA GeForce 8800 GT, однако при увеличении разрешения разница, естественно, сглаживается. Обусловлено это не возможностями плат, а слишком высокой нагрузкой и высокими требованиями платформ. Сегодня даже самый мощный адаптер не может выдержать серьезные настройки этой игры. Наиболее интересными выглядят результаты тестирования в Unreal Tournament 3. Следует сразу отметить превосходную работу программистов этой игры, которые удачно адаптировали современный движок для использования даже слабых плат. Именно здесь можно наблюдать преобладание решений от ATI в режимах с использованием фильтрации. В данном случае Sapphire Radeon HD 3870 обгоняет по результатам всех оппонентов, но эти итоги не стоит воспринимать всерьез. Дело в том, что полигональная обработка производилась не совсем корректно (вполне вероятно, по причине недоработок в программном обеспечении), что позволяло видеокарте показывать более высокие результаты по сравнению с теми, которые есть на самом деле. Тест в S.T.A.L.K.E.R. только подтверждает продемонстрированные ранее результаты. Более интересными выглядят итоги, полученные при использовании Call of Juarez. Отметим, что на всех своих презентациях AMD демонстрирует именно этот тест. Тут платы от ATI показывают себя во всей красе. Конкуренция ведется уже на уровне NVIDIA GeForce 8800 GT и Sapphire Radeon HD 3850, не говоря уже о том, что Sapphire Radeon HD 3870 заняла первую строчку с солидным отрывом.



## SAPPHIRE RADEON HD 3850

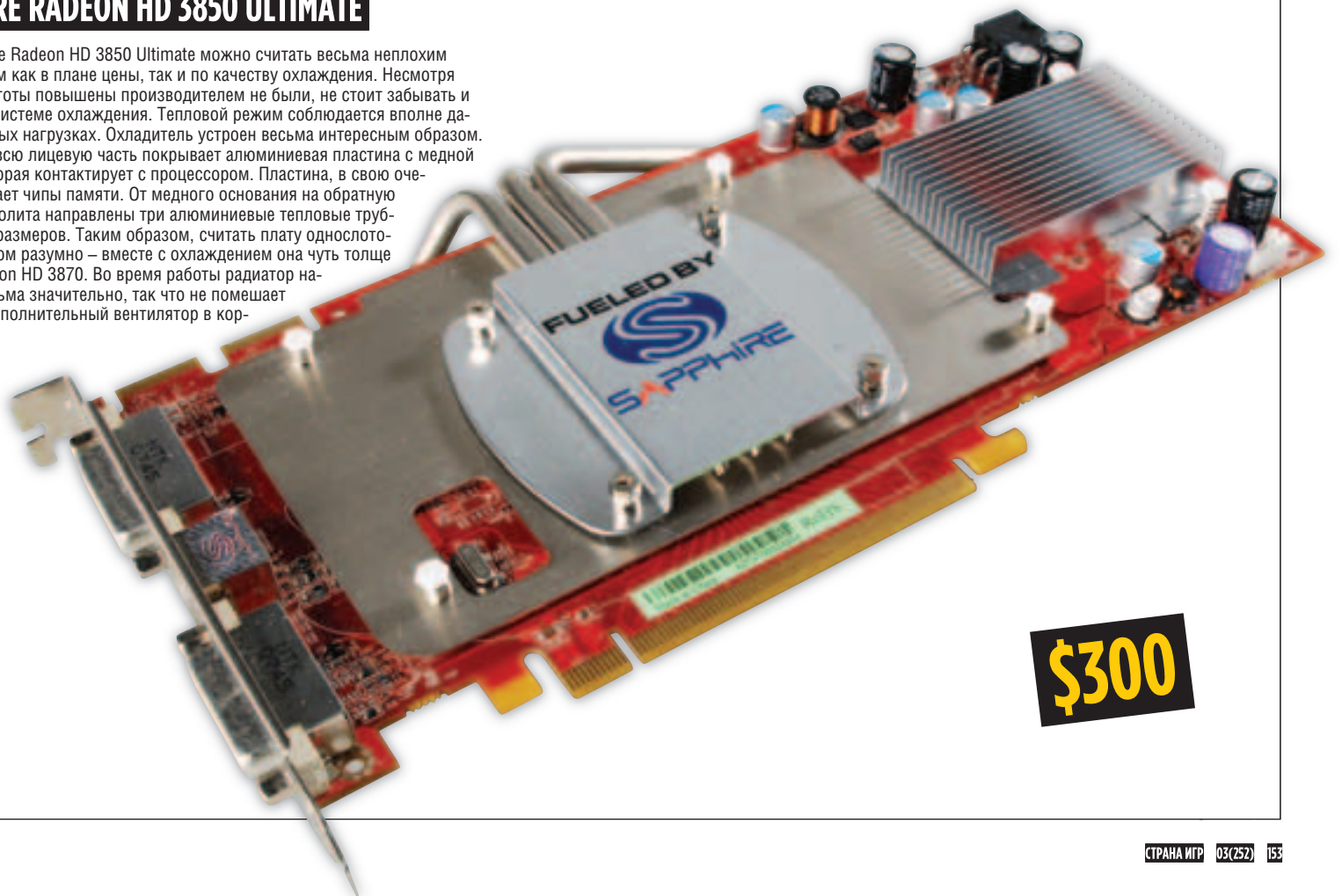
Видеокарта Sapphire Radeon HD 3850 оснащена однослотовой системой охлаждения, что сильно расширяет сферу ее использования. Конечно, в корпус формата barebone она вряд ли поместится, но значительно экономит место и не будет слишком мешать циркуляции воздушных потоков в системном блоке. Карта оснащена двумя разъемами Dual-Link DVI, и каждый из них поддерживает разрешения вплоть до 2560x1600 точек. Плата практически полностью повторяет эталонный дизайн – выдает принадлежность к определенному изготовителю только наклейка на кулере. Система охлаждения закрывает большую часть текстолита. Чуть выше вентиляторной части расположен игольчатый медный радиатор, который контактирует непосредственно с силовыми элементами. Если говорить о подсистеме питания, то плате хватит всего одного шлейфа PCI-E от блока питания. Учитывая небольшие потребности RV670, этого хватит с лихвой. Память собрана на восьми схемах производства Samsung – все они также контактируют с медным основанием кулера.



**\$280**

## SAPPHIRE RADEON HD 3850 ULTIMATE

Плату Sapphire Radeon HD 3850 Ultimate можно считать весьма неплохим предложением как в плане цены, так и по качеству охлаждения. Несмотря на то, что частоты повышены производителем не были, не стоит забывать и о пассивной системе охлаждения. Тепловой режим соблюдается вполне даже при тяжелых нагрузках. Охладитель устроен весьма интересным образом. Практически всю лицевую часть покрывает алюминиевая пластина с медной вставкой, которая контактирует с процессором. Пластина, в свою очередь, охлаждает чипы памяти. От медного основания на обратную сторону текстолита направлены три алюминиевые тепловые трубки солидных размеров. Таким образом, считать плату однослотовой не слишком разумно – вместе с охлаждением она чуть толще Sapphire Radeon HD 3870. Во время работы радиатор нагревается весьма значительно, так что не помешает установить дополнительный вентилятор в корпус на выдув.



**\$300**



## SAPPHIRE RADEON HD 3870

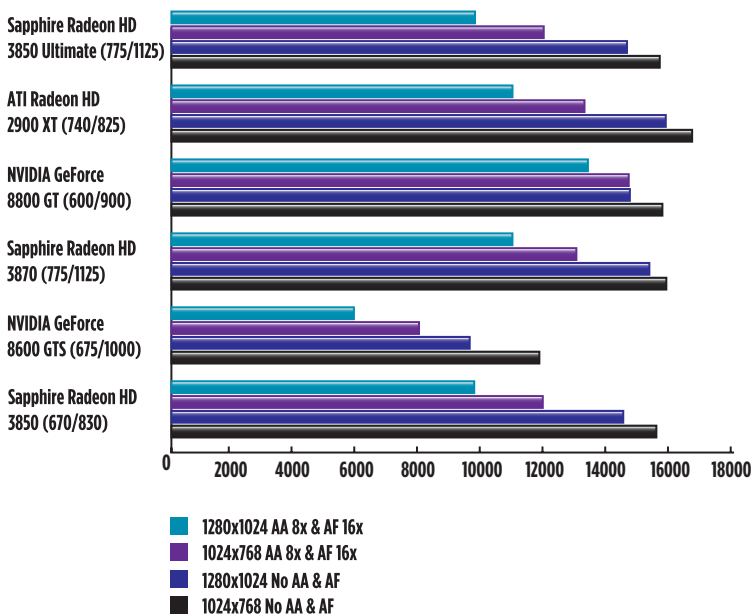
Разница между Sapphire Radeon HD 3850 и Sapphire Radeon HD 3870 есть, и немалая, если даже считать, что они построены на одном чипе. Видеокарта Sapphire Radeon HD 3870 не смогла избежать двухслотовой системы охлаждения. Но и это неплохо, поскольку нагретые слои воздуха не остаются в корпусе, а выбрасываются за его пределы. Система охлаждения на рассматриваемом устройстве также эталонная – она чем-то напоминает кулер, который устанавливался на ATI Radeon X1950XTX. Потребляет такая карта практически столько же, сколько NVIDIA GeForce 8800 GTS, но использует только один разъем для подключения шлейфа PCI-E от блока питания. А вот уровень шума нас не порадовал – практически также работает NVIDIA GeForce 8800 GTX, чей охладитель не в пример массивнее и эффективнее. Расстраивает, что ATI достигла значительных высот в плане инженерной мысли, но так и не смогла обеспечить платы достойным, тихим охлаждением. Возможно, сторонние производители предложат более приемлемый вариант.



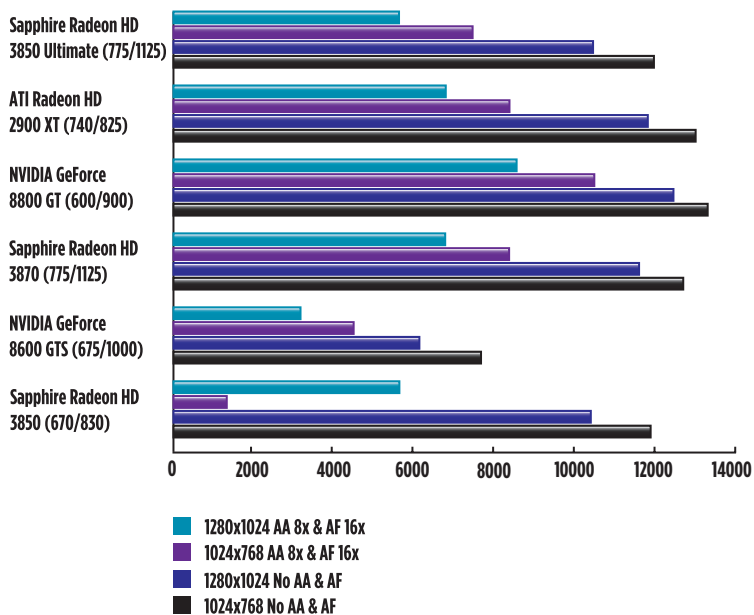
**\$350**

## РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

### 3DMARK'05

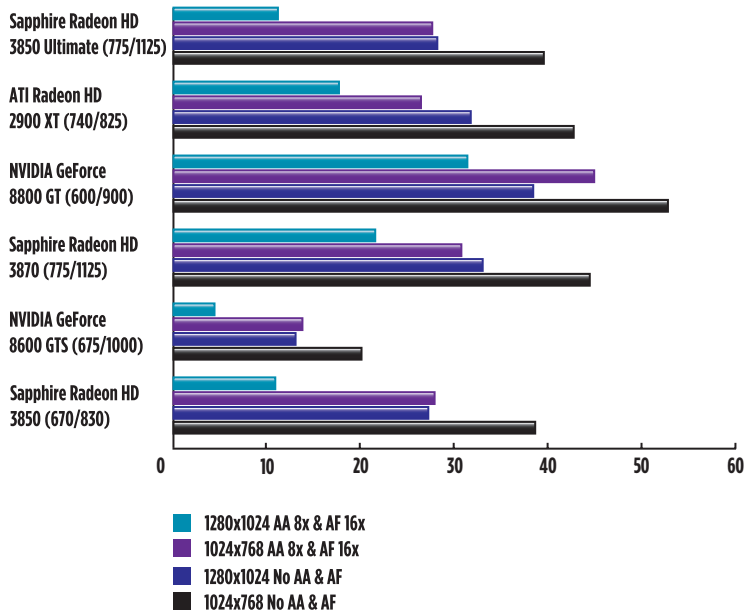


### 3DMARK'06

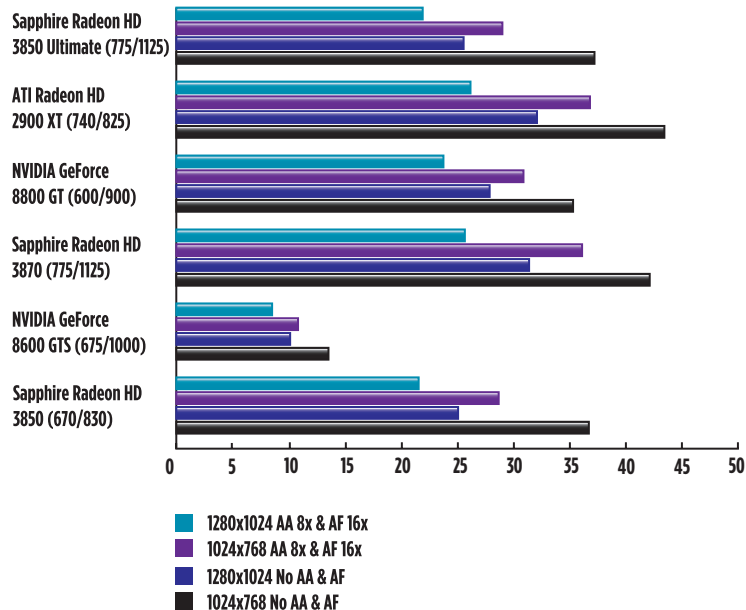




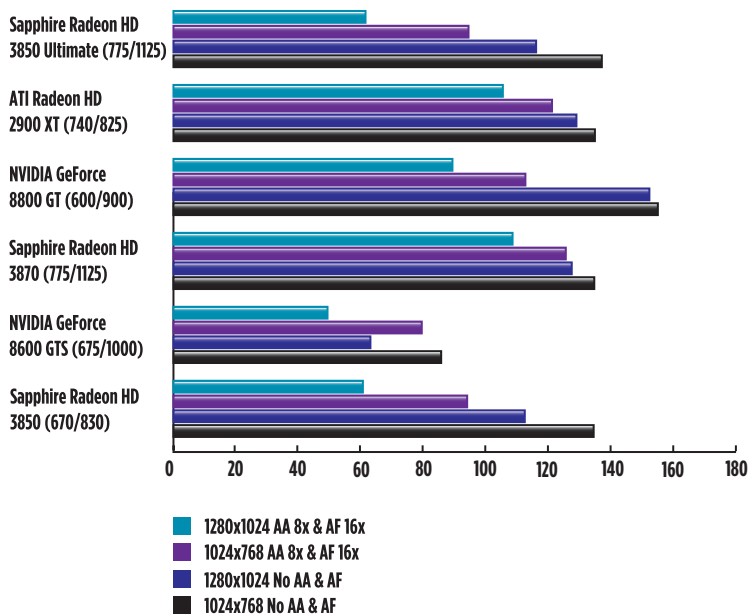
## CRYSIS



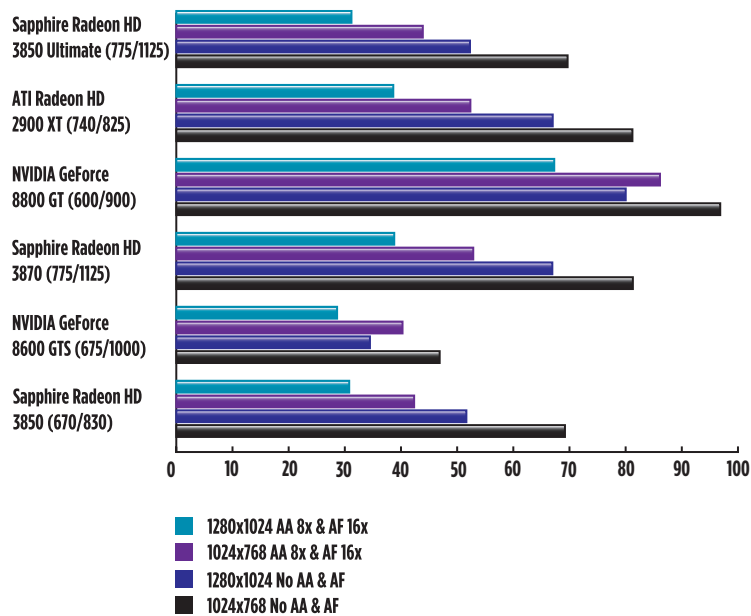
## CALL OF JUAREZ, WINDOWS VISTA, DX10



## UNREAL TOURNAMENT 3



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



### Выводы

Судя по результатам тестов, можно сказать, что вся линейка ATI Radeon HD 3000 ведет себя очень достойно по сравнению с конкурентами, а увеличение объема памяти в Sapphire Radeon HD 3850 повлекло за собой внушительный рост производительности. Потеснить явного фаворита, а именно NVIDIA

GeForce 8800 GT, удалось только Sapphire Radon HD 3850, и то со значительным трудом. В дальнейшем все будет зависеть только от ценовой политики AMD. Учитывая условия рынка, \$150-200 не слишком высокая цена за качественную видеоплату. По крайней мере, в своей категории успех платам обеспечен полностью.



# РАСКИНУЛИСЬ СЕТИ ШИРОКО

## ПОДКЛЮЧАЕМ XBOX 360 К СЕТИ ИНТЕРНЕТ

НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ ИГРОВЫЕ КОНСОЛИ ОБЛАДАЮТ БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВОМ ВОЗМОЖНОСТЕЙ, ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ О ПОДКЛЮЧЕНИИ К ИНТЕРНЕТУ. БЛАГОДАРЯ, НАПРИМЕР, СЕТЕВОМУ СЕРВИСУ XBOX LIVE, КОТОРЫЙ БЫЛ ОБНОВЛЕН И МОДИФИЦИРОВАН С ПОЯВЛЕНИЕМ XBOX 360, ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ПОЛУЧАЕТ ДОСТУП К XBOX LIVE ARCADE И MARKETPLACE, ОФИЦИАЛЬНЫМ ФОРУМАМ, А ТАКЖЕ ВОЗМОЖНОСТЬ ОБЩАТЬСЯ С ДРУГИМИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯМИ ПОСРЕДСТВОМ ПРИСТАВКИ. ВСЕ ЭТО НЕ ГОВОРЯ УЖЕ О СЕТЕВЫХ ИГРАХ, КОТОРЫХ СЕЙЧАС НЕВООБРАЗИМОЕ МНОЖЕСТВО НА ЛЮБОЙ ВКУС И ЦВЕТ. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, НЕ ВСЕМ ГЕЙМЕРАМ ПОНЯТЕН АЛГОРИТМ ПОДКЛЮЧЕНИЯ КОНСОЛИ К ВСЕМИРНОЙ СЕТИ ЛИБО НАПРЯМУЮ, ЛИБО ЧЕРЕЗ ПК. МЫ ПОСТАРАЕМСЯ ДАТЬ НАИБОЛЕЕ РАЗВЕРНУТУЮ ИНСТРУКЦИЮ.

**1** Настройка сетевого подключения консоли производится согласно данным, которые использует компьютер.

**2** Не обязательно уметь обжимать сетевые провода самому. Кабели необходимой длины всегда можно приобрести практически в любом компьютерном магазине.

**3** Основной особенностью роутера является возможность автономной работы – именно маршрутизатор подключен к сети, а уже через него данные получают компьютер и консоль.

**4** Беспроводной адаптер подключается к разъему USB и стоит около \$80.

**5** Подключение консоли к сети – дело, требующее от пользователя не слишком многого. Нужно лишь немного терпения и ответственности.

### Преварительная подготовка

Для успешной реализации процедуры настройки пользователю понадобятся высокоскоростной доступ в Интернет (минимум 256 кбайт/с) и кредитная карточка международного класса (подходят VISA Classic, Master Card или American Express). Если с карточкой проблемы, доступ в Xbox Live можно купить с помощью сайта <http://gamekey.ru>. Для регистрации пользователю необходимо воспользоваться меню Xbox Live – Marketplace – Account management – Memberships – Xbox Live – Modify membership. Теперь следует выбрать период: 1 месяц, 3 месяца, 12 месяцев. Далее идем по списку: Add Payment options – Add credit card. Теперь нужно ввести имя держателя карты, потом выбрать тип кредитной карты (VISA Classic, Master card, American Express) и номер кредитной карты и, напоследок, дату истечения срока службы кредитной карты и нажать Next. После подтверждения введенной вами информации, нужная сумма будет снята с карты и Xbox Live будет оплачен.

**1** Метод первый. Напрямую  
Прежде всего, определим рабочее состояние консоли и попробуем воспользоваться прямым методом подключения. На нашем тестовом стенде была установлена операционная система Microsoft Windows XP Professional. Для начала необходимо отключить провод от сетевой карты ПК

и присоединить его в точно такой же разъем на задней панели приставки. Теперь следует узнать собственные сетевые настройки ПК. Выбираем через меню «Пуск» оператор команд – погнимо «Run» (в англоязычной версии операционной системы) или «Выполнить». Туда вбиваем cmd, в открывшемся окне набираем ipconfig /all. На экране появятся настройки всех сетевых интерфейсов компьютера. Важно понять, к какому из них был подключен сетевой кабель, записать IP, маску подсети, основной и дополнительный DNS и, главное, физический MAC-адрес. Теперь достаточно включить консоль и ввести все эти данные в меню настройки.

Неудобство такого метода в том, что компьютер отключен от Интернета и для того чтобы им воспользоваться, придется вновь переключать кабель. А кроме того, шнур может быть недостаточной длины, чтобы дотянуться до консоли. Решить эту проблему можно при помощи так называемого дополнительного сетевого окончания. Большинство провайдеров предоставляют за некоторую сумму такую услугу. Пользователю дадут еще один IP-адрес и протянут второй сетевой шнур, который нужно будет подключить к приставке.

### 2 Метод второй. Через компьютер

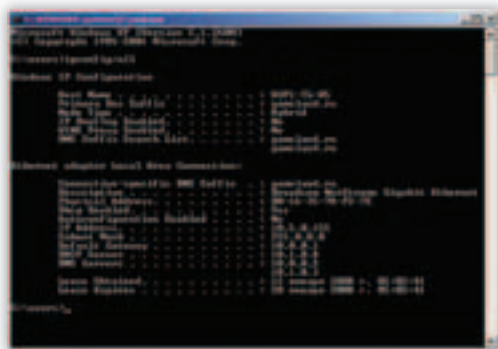
В данном случае для подключения придется докупить сетевую карточку. Стоит

она относительно дешево, а некоторые современные материнские платы оборудованы одновременно двумя Ethernet-контроллерами. Следует это обязательно проверить перед покупкой. В первый раз подключается сетевой шнур, а ко второй сама приставка. Обжатый с двух сторон кабель, причем любой длины, можно приобрести в компьютерном магазине. После этого необходимо дополнительно настроить вторую сетевую плату. Для этого открываем папку «Сетевые подключения», где уже должно быть отображено два имеющихся соединения, далее во вкладке «Сетевые задачи» следует нажать на пункт «Установить домашнюю сеть или сеть для малого офиса». В результате запускается мастер подключений. Здесь нужна строка «Этот компьютер уже имеет прямое подключение к интернету», после чего выбираем последний пункт. Таким образом, устанавливается вторая сетевая карта. Далее следует проглотить то, о чем говорится в первом пункте, – подключить консоль к свободному разъему сетевой платы предварительно приобретенным кабелем и указать настройки соединения.

### 3 Метод третий. Через маршрутизатор

Самым удобным методом подключения является способ соединения компьютера и модема параллельно через роутер

(маршрутизатор или хаб). Сетевой концентратор придется приобретать отдельно. Основная его особенность состоит в том, что к нему можно подсоединить несколько устройств – все зависит от количества свободных портов. Также необходима пара свободных кабелей. Основной присоединяется на вход к роутеру. При этом необходимо приобрести у провайдера дополнительный IP-адрес для консоли. Небольшой четырехразрядный маршрутизатор будет стоить не так дорого – в районе \$30. Резервирование дополнительного IP нужно будет оплачивать либо ежемесячно, либо разово – все зависит от условий подключения. Пользователям ADSL-модемов в некотором случае легче. Если выходных разъемов больше, чем один, значит модем можно использовать в качестве хаба. Здесь все зависит от модели, однако настройка работы в режиме концентратора не должна вызвать особых проблем. Приставку будет достаточно просто подключить к модему и выполнить операции согласно первому методу. Следует учесть, что при настройке сетевого подключения нужно вводить PPPoE-параметры, а именно указывать логин и пароль ADSL-подключения. Эту операцию система настройки консоли предложит сделать сама. При желании можно использовать и обычный Dial-Up модем, но имеется ли в этом смысл? Слишком медленной будет скорость передачи



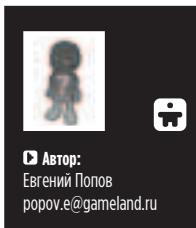
1



2



3





данных, и сетевые игры доставят больше неудобства, нежели удовольствия.

#### 4 Метод четвертый. Посредством Wi-Fi

Существует также способ подключения Xbox 360 посредством Wi-Fi. Те, кто уже имел дело с синхронизацией ПК и роутера Wi-Fi, должны знать, как производится эта процедура. Консоль подключается к Интернету по Wi-Fi точно так же, как и компьютер. Предварительно пользователь должен приобрести адаптер Wi-Fi для Xbox 360, который подключается через USB. Далее в настройках сетевого подключения консоли необходимо проверить состояние адаптера. Сам модуль Wi-Fi должен сигнализировать об успешной работе посредством индикатора. Точкой доступа для консоли может быть как компьютер (у которого, естественно, должен быть свой адаптер Wi-Fi), так и роутер домашней сети, обеспечивающий беспроводное соединение всем устройствам в квартире. Мы не рекомендуем прибегать к такому способу соединения, поскольку беспроводные сети отличаются своей нестабильностью, и настройка требует определенного терпения и навыков. Например, поиграть по Wi-Fi не получится точно. В нашем случае связь по выделенной линии или ADSL держалась несколько суток, а беспроводное соединение пропадало уже через час. Дело в том, что при разрыве связи

консоль не выполняет автоматическое переключение к сервису Xbox Live. Беспроводная связь в некоторых ситуациях удобна, но если необходимы стабильная работа и высокая скорость, то лучше выбрать провод.

#### 5 Создание учетной записи

После того как настройки подключения будут введены, пользователю следует указать параметры учетной записи. Для начала требуется в меню Network Settings проверить, есть ли связь и все ли подключено правильно. Для этого в меню нажимаем клавишу Connect. Если в Connection Status загорится зеленый маркер, то можно нажимать клавишу Done и продолжать настройку. Вот теперь и потребуются ввести персональные данные, касающиеся способов оплаты. В принципе, системе ничего не требуется от клиента, кроме как прописать тип кредитной карты (их всего три – мы говорили о них ранее), Billing Region (страна, где находится пользователь), номер кредитной карты, телефонный номер абонента (можно указывать совершенно произвольный), дату окончания срока карточки, адрес и регистрационный код, который можно найти вместе с набором Xbox Live Kit или в коробке с консолью. Единственное, что не касается денежных вопросов, – это никнейм пользователя, который будет использоваться во время игры или при общении.



5

## Словарь

**IP-Address.** Фактически это уникальный идентификационный номер компьютера или машины в сети. Если в настройках компьютера в пункте «тип адреса» он указан вручную, то следует при настройке приставки также выбрать опцию Manual при вводе. Если же система указывает на то, что адрес «определен по DHCP», то достаточно выставить пункт Automatic.

**Subnet Mask.** Маска подсети. Чаще всего этот параметр имеет числовой вид 255.255.255.0. Однако перед настройкой следует дополнительно уточнить данные в настройках сетевого подключения либо через CMD, либо посредством использования меню «Пуск – Настройка – Сетевые Подключения».

**Gateway.** Более известен русскоязычному пользователю под названием шлюз. На деле это IP-адрес шлюзового пограничного компьютера, который осуществляет связь с внешними сетями. Он очень похож на IP-адрес, только вместо четвертой цифры всегда содержит единицу. Также требует предварительного уточнения.

**Primary DNS.** Первичный DNS-сервер. На деле это компьютер, который преобразует IP-адреса в доменные наименования, например www.xbox.com, и обратно. Этот же пункт указан в сетевых настройках компьютера. Предварительно необходимо определить автоматически или вручную указывается адрес. Для этого нужно нажать правой кнопкой на значке соединения, выбрать пункт «Свойства», выделить «Протокол Интернета» и нажать кнопку «Свойства».

**Alternative DNS.** Вторичный DNS-сервер, который выполняет обязанности первого, если тот по каким-то причинам недоступен. В принципе, указывать этот параметр необязательно, но и лишним не будет.

**MAC-Address.** Идентификатор сетевой платы. В некоторых сетях практикуется привязка IP-адреса к адресу MAC для повышения уровня безопасности. То есть, если заменить одну сетевую плату на другую (соответственно, с другим MAC), то доступ к сети будет невозможен. Аналогично нарушается привязка и у консоли. Однако производители Xbox 360 учли этот факт, и пользователь может самостоятельно менять MAC на собственный. Если в настройках будет указан MAC компьютерного сетевого адаптера, то все условия будут соблюдены.

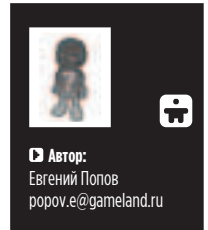
4





# ЧУДО ТЕХНИКИ

## КОМПЬЮТЕРНЫЙ КОРПУС GMC R-2 TOAST



НАЙТИ ХОРОШИЙ КОРПУС, ВЫПОЛНЕННЫЙ В ОРИГИНАЛЬНОМ ДИЗАЙНЕ, НЕ ТАК УЖ И ЛЕГКО. ВСЕГДА ХОЧЕТСЯ ЧЕГО-ТО ОСОБЕННОГО, ДАЖЕ ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ О ТАКОЙ ОБЫДЕННОЙ ВЕЩИ, КАК СИСТЕМНЫЙ БЛОК. КОМПАНИЯ GMC НА ВЫСТАВКЕ COMPUTEX 2007 ПРЕДСТАВИЛА КОРПУС, КОТОРЫЙ МОЖНО СЧИТАТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ИННОВАЦИОННЫМ. ЭТО КАСАЕТСЯ КАК ВНЕШНЕГО ВИДА, ТАК И КОНСТРУКТОРСКИХ РЕШЕНИЙ.

Прежде чем говорить об особенностях, которые выделают GMC R-2 Toast среди серой массы безликих ящиков, следует уделить внимание основным характеристикам. В первую очередь, данный корпус отличается не совсем обычными габаритами. Производитель не стал равняться на уровень Beigebone-систем, но и металлический сарай изготавливать не вздумал. В результате мы имеем дело с компактным, легким корпусом весом всего 3,5 кг (с блоком питания 4,7 кг), который не займет много места.

На передней панели отсутствуют традиционные выходы для приводов. Действительно, картридер и тому подобные устройства, рассчитанные на внутреннее подключение и установку в отсек 3,5", установить не получится. Оптический привод монтируется лицевой панелью вверх, в результате чего загрузка носителя производится не горизонтально, а вертикально. Стоит отметить, что в бытовой технике подобный подход уже был использован, однако в компьютерном корпусе встречается впервые.

Приобрести GMC R-2 Toast можно в двух оформлениях – черном или белом цвете. Все детали тщательно погнаны и изготовлены из качественных материалов. Опасаться, что со стенок или панелей в скором времени слезет краска, также не стоит. Передняя панель сделана из пластика, в то время как все остальные элементы

изготовлены из металла. Небольшое углубление в лицевой части с синей подсветкой является не только элементом дизайна. При нажатии на боковую клавишу выскакивает отсек оптического привода. Установка диска не вызывает проблем – диск держится благодаря специальным креплениям на ободке лотка, которыми снабжены все дисководы. Из других элементов управления – только кнопка питания с красной подсветкой. Клавиша Reset расположена в верхней панели под небольшой крышечкой. Здесь же находятся и порты USB в количестве двух штук, а также пара аудиовыходов.

Что касается качества сборки, то она не вызывает нареканий. В этот компактный корпус можно установить материнскую плату любого форм-фактора. На задней панели имеется место для посадки пары 80-мм вентиляторов, которые будут работать на выдув. На переднюю панель вентилятор поставить невозможно, поскольку все место занято оптическим приводом.

Интересен также способ монтажа винчестера – он устанавливается параллельно оптическому приводу. Таким образом, длинные кабели массивного блока питания не будут встречать препятствий на своем пути, да и вентиляция будет значительно лучше. Инновационная разработка компании GMC уже получила ряд международных патентов.



### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Цвет:	белый или чёрный
Форм-фактор:	ATX, Micro ATX, Full ATX
Разъемы:	2x USB 2.0, 2x Audio
Отсеки 5,25 дюйма:	1 внешний
Отсеки 3,5 дюйма:	2 внутренних
Слоты расширения:	7
Размеры:	170x328x470 мм
Вес:	3,5 кг

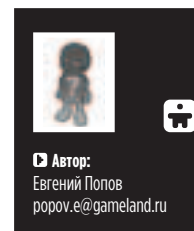
### ВЕРДИКТ

Непонятно, почему производитель присвоил такое забавное название своему гетищу, однако впечатление от GMC R-2 Toast сложилось положительное. Этот компактный полнофункциональный корпус с БП мощностью 400 Вт не имеет аналогов, и уже сейчас стал лучшим решением в своем классе.



# БЛОЧНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ

## БЛОК ПИТАНИЯ COOLER MASTER RS-C50-EMBA-D2



НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ РЕЧЬ ПОЙДЕТ О БЛОКЕ ПИТАНИЯ МАРКИ COOLER MASTER, МОЩНОСТЬ КОТОРОГО ЭКВИВАЛЕНТНА 1250 Вт. ОН ПРИНАДЛЕЖИТ К СЕРИИ REALPOWER И ПРЕДНАЗНАЧЕН ДЛЯ УСТАНОВКИ В ИГРОВЫЕ СИСТЕМЫ, ВЕДЬ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОЙ ВИДЕОКАРТЧКЕ НУЖНО ПРИЛИЧНОЕ КОЛИЧЕСТВО ЭЛЕКТРОЭНЕРГИИ.

Конечно, блок питания мощностью 1250 Вт – для многих роскошь. Ведь сейчас БП такой мощности способен питать пару компьютеров среднего класса безо всяких проблем. Мы уже имели дело с отличными блоками мощностью 1 кВт – как модульными, так и стандартными. Честно говоря, они нас не разочаровали. Остается проверить, так ли хорош Cooler Master RS-C50-EMBA-D2, как и его прешественики. Блок питания Cooler Master RS-C50-EMBA-D2 поставляется в большой красочной коробке, на которой указаны все особенности устройства. Производитель упирает на соответствие стандарту «80 Plus», сертификацию SLI Ready и пятилетнюю гарантию. Блоки питания мощностью более 1000 Вт (хотя существуют подобные варианты и с более низкими характеристиками) обладают удлиненным корпусом в силу некоторой специфики начинки. Длина блока составляет 180 мм, что на 40 мм больше по сравнению со стандартным ATX-решением. Практически во всех решениях линейки Real Power инженеры Cooler Master используют вентиляторы нестандартного форм-фактора – 135 мм. Фактически решетка занимает все верхнюю крышку корпуса. Для

более эффективного охлаждения внутри корпуса установлена пара проволочных радиаторов с ребрами прямоугольного сечения. Они оснащены двумя термодатчиками, от показаний которых зависит скорость вращения вентилятора. Если производить сравнение с прошлыми моделями, то в глаза бросаются сразу высоковольтные конденсаторы. Интересно, что рассматриваемый блок питания оснащен нестандартной вилкой. То есть трехразъемные стандартные кабели вряд ли пойдут – придется использовать шнур только из комплекта. CoolerMaster RS-C50-EMBA-D2 имеет одну +12В линию, разделенную на шесть виртуальных с раздельной защитой по току. Три из них предназначены для питания графических адаптеров с поддержкой PCI-Express 2.0 и имеют максимальный порог по току в 28 А. Отметим, что в 1000-ватной модели таких линий было всего две. Тестирование Cooler Master RS-C50-EMBA-D2 производилось с помощью LPT-устройства – модифицированного нагрузочного блока от компании Formoza. Такой агрегат подают заданную нагрузку на БП, в результате чего представляется возможным определить КПД при определенных параметрах.

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Стандарт:	ATX 12V v2.3 с активным PFC (Power Factor Correction) модулем / SSI EPS 12V v2.91
Максимальная мощность блока питания:	1375 Вт
Постоянная мощность блока питания:	1250 Вт
Частота:	50, 60 Гц (47-63)
Входное напряжение:	90-264 В
Охлаждение блока питания:	Управляемый термосенсором вентилятор (135x135 мм)
Уровень шума:	16 дБ (минимальный)
Время удержания напряжения (Hold-Up-time):	(Hold-Up-time): 17 мс
Отсоединяющиеся кабели питания:	Не предусмотрено
Тип питания:	MB (24 pin), CPU (8 pin), CPU (4 pin), 3xPCI-Ex (6 pin), 3xPCI-Ex (8 pin) + (6 pin), 8xSATA, 5xHDD
Разъемы для подключения HDD/FDD/SATA:	HDD/FDD/SATA: 5/1/8
Размеры:	150x180x86 мм

### Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)  
 Материнская плата: Intel P35 (Abit IP35 PRO)  
 Память: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)  
 Видеокарта: ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4  
 Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II  
 DVD-привод: LG GSA-H62N  
 Корпус: GMC R2 TOAST  
 Операционная система: Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate  
 Нагрузочный LPT-блок: Formoza PowerCheck 2.0



### ВЕРДИКТ

Безусловно, Cooler Master RS-C50-EMBA-D2 – удачная модель. Речь идет не только о производительности, хотя уровень КПД на высоте. Например, при типичных нагрузках уровень шума не превышает разумных норм – в закрытом корпусе блок вообще не слышно. Любой кулер для процессора или видеокарты будет создавать несоизмеримо больше шума. Могут смущать габариты, однако игровой компьютер вряд ли будет собираться в формате mini-PC. Сам блок питания заслуживает исключительной похвалы.

### РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

КПД (Коэффициент полезного действия или «эффективность»)								
400 Вт	500 Вт	600 Вт	700 Вт	800 Вт	900 Вт	1000 Вт	1100 Вт	1200 Вт
0,88	0,87	0,88	0,86	0,85	0,85	0,85	0,86	0,85

Зависимость коэффициента мощности от нагрузки								
400 Вт	500 Вт	600 Вт	700 Вт	800 Вт	900 Вт	1000 Вт	1100 Вт	1200 Вт
0,97	0,97	0,98	0,98	0,98	0,99	0,99	0,98	0,99





**Артефакт номера**

**Проспект с выставки**

На страницу «Артефакт номера» может попасть любая редкая штукавина, связанная с компьютерными или видеоиграми. Она может быть старой, а может и нет – главное, чтобы, увидев ее, геймер охал и непроизвольно выдыхал: «Вот это га! Артефакт!». У вас тоже есть что-то интересное? Мы с радостью опубликуем ваши фотографии и историю о том, что это за диковина и как она к вам попала. Прием артефактов – по электронному адресу [retro@gameland.ru](mailto:retro@gameland.ru).

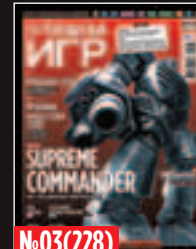
«От имени американского народа я приглашаю вас на выставку «Информатика в жизни США». Я надеюсь, что в процессе культурного обмена, примером которого служит эта выставка, Соединенные Штаты и Советский Союз используют средства Века информации, чтобы сблизить наши народы. Роналд Рейган, Президент Соединенных Штатов». Кто откажется от такого предложения! С 1987 года «Информатика в жизни США» поехала по городам СССР, вызывая нешуточный ажиотаж. А те, кто тогда бродили по павильонам «Информатики», хранят воспоминания об этой выставке, как об одном из самых вдохновляющих событий 80-х. Вспоминают очереди на три-четыре часа и «Назад в будущее» на лазерном диске, компьютерные игры и базы данных, памятные значки и иллюстрированные проспекты, которые раздавали на выставке.

Проспект достался мне по наследству от бабушки, а сам я на выставке не был, потому что в три года международная дружба меня волновала преступно мало. Так что для меня этот артефакт был без каких-либо культурных привязок именно тем, чем он был: сборником лучшей американской журналистики о компьютерных технологиях. В моей памяти до сих пор сидят треугольники и разбросанные тут и там пиксели оформления в стиле «новой волны», статья Деборы Уайз «Взлет, падение и снова взлет компании «Эппл», черно-белая фотография компьютера «Эниак» (1946 год) и эссе Айзека Азимова, заканчивающееся словами «...не поддайся минутному порыву выкинуть компьютер из окна».

Те, кто никогда не держал в руках этот сборник, вряд ли поймут, а те, кто держал, – наверняка оценят, если я упомяну, что прямо сейчас слушаю Born in the U.S.A. Спрингстина.

После того как я закончу этот текст, я отошлю e-mail с отчетом по игре Dino Run ее американской группе разработчиков PixelJam. Похоже, что надежды старика Ронни о сближении народов все же воплощаются в жизнь.

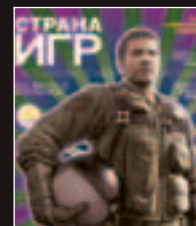
Влагелец:  
Алексей Беспалько,  
[retrofreak@mail.ru](mailto:retrofreak@mail.ru)



**№03(228)  
Год назад**

Тема номера:  
Supreme Commander

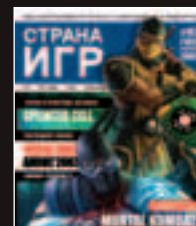
Обзор SC, интервью с Крисом Тейлором плюс история RTS инсайда.



**№03(180)  
Три года назад**

Тема номера:  
Ace Combat 5

А еще – спешл по лучшим играм 2004 года на гоюжину страниц.



**№03(132)  
Пять лет назад**

Тема номера:  
Mortal Kombat: Deadly Alliance

Щербаков рецензирует «большие» версии, Купер пишет про GBA-вариант.



**№03(84)  
Семь лет назад**

Тема номера:  
Paragon: Железная стратегия

Дмитрий Эстрин: «Три с половиной года были потрачены не зря».

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами Журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!



# Ретроконкурс 03

## ЧИСТАЯ КЛАССИКА

Конкурс продолжается! Как и раньше, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редакторы. В этом номере разыгрывается вертик из Macross. Ответы отсылайте на [retro@gameland.ru](mailto:retro@gameland.ru) до 1 марта. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс 03», а также свои полные ФИО, индекс и почтовый адрес.



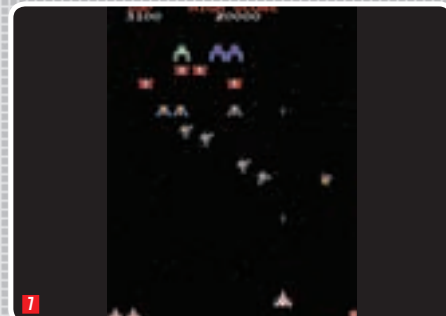
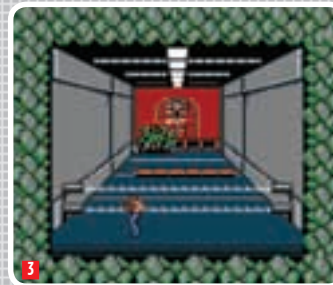
Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 1 марта. Торжественное подведение итогов состоится в 08(257) номере «Страны Игр».



## Правильные ответы

24-й ретроконкурс, номер 22(247)

- 1 – Sonic R (1997)
- 2 – Parasite Eve (1998)
- 3 – Driver (1999)
- 4 – The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998)
- 5 – Orge Battle 64: Person of Lordly Caliber (2000)
- 6 – Resident Evil 2 (1998)
- 7 – Suikoden (1996)
- 8 – Vagrant Story (2000)
- 9 – Panzer Dragoon Saga (1998)



## Подведем итоги!

Приз двадцать четвертого ретроконкурса, фигурку Aegis, получает Никита Толопко из славного города Кургана. Поздравляем победителя и желаем удачи участникам текущего конкурса!



# Ancient Domains Of Mystery (ADOM)

**ЖАНР:**  
RPG, ROGUE-LIKE

**ПЛАТФОРМЫ:** DOS, WINDOWS, MAC OS X И Т.Д.

**РАЗРАБОТЧИК:**  
THOMAS BISKUP

**ИЗДАТЕЛЬ:** THOMAS BISKUP

**ГОД ВЫХОДА:** 1994



**Автор:**  
Евгений Рябов  
cast\_out@mail.ru

**1 ADOM. Деревня.**

**2 Rogue, нет, постойте, ADOM... Нет, точно Rogue!**

**3 Текстовая графика ADOM оставляет большой простор воображению...**

**4 NetHack. Как видите, в сравнении с ADOM, графическое исполнение NetHack оставляет желать лучшего.**

Жанр rogue-like RPG – один из древнейших на PC. Первая игра, Rogue, вышла в незапамятном 1980г, графика в ней была текстовая, а геймплей основывался на зачистке подземелий, генерирующихся случайным образом. Как же rogue-like с тех пор эволюционировали? А никак! В то время как монструозные бренды за 28 лет нарастили жир игровых часов, подняли планку графики почти до фотореализма, маленькие и гордые «рогалики» выжили за счет чистого геймплея и удивительной атмосферы, когда подземелье – это подземелье именно в вашем воображении, а не тот сырой полуподвал, что привиделся дизайнеру в кошмарном сне, и когда главный герой выглядит именно так, как вы хотите.

ADOM – одна из таких игр. Не самая старая, но, наряду с Rogue и NetHack, одна из самых достойных. Игра использует классический фэнтези-сеттинг: три вида эльфов, тролли, гномы, дварфы – всего десяток разных рас. Система правил близка к D&D, основное отличие – здорово расширенный список классов.

Предупреждаем: игра сложная. Надо запомнить кучу сочетаний клавиш для каждого действия (протереть глаза, заплатить в магазине или приготовить еду). Надо свыкнуться с мыслью, что первые несколько десятков ваших персонажей бесследно сгинут в тьме подземелий от лап монстров, ловушек, яда, землетрясений, воды, огня и голода, сорвутся в пропасти, когда будут заниматься альпинизмом в горах, утонут, едва ступив на тонкий лед, оставшийся после заклипания Frost Bolt'a, превратятся в бесформенные сгустки Хаоса, и все потому, что в этой ужасной игре нельзя сохраняться! Но обо всем по порядку.

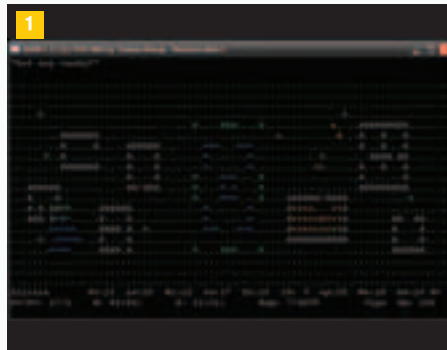
При генерации можно довериться судьбе, а можно самому выбрать расу, класс, таланты и определить атрибуты персонажа. После этого вам скажут день, когда вы родились (через игровой год, если доживете, поздравят с днем рождения), выдадут экипировку, еду, немного денег и, как обычно, мир, который было бы неплохо спасти.

На общей карте есть: дороги, деревни, леса, холмы, болота и множество других объектов. По дорогам ходят наркоманы, тьфу, некроманты, по холмам кочуют орки и гоблины, в лесах водятся медведи, в горах – драконы и множество других тварей. И, самое главное, на карте есть входы в подземелья. Подземелий много – от самых простых, уровней на 5 с несложным боссом, до пирамиды с огромным количеством ловушек и мумией фараона, естественно, живой и голодной. Видов монстров – примерно столько же, сколько букв в алфавите. Кроме того, буквы, т.е. монстры отличаются оттенками цвета, например, светло-голубое «D» – детеныш водяного дракона, к тому же еще и глупый, и потерявшийся, а вот «D» темно-бордовое – это Древний Дракон Хаоса, к которому вообще лучше не приближаться. Есть и именные монстры, они, как правило, значительно опаснее своих безымянных собратьев, зато именно с них падают артефакты.

А еще в этой игре исполняют желания – стоит только вызвать джинна, ну или из лужи попить. Хотя, в случае с лужей, можно и козленочком стать.

На этой странице еще осталось место, так что вот вам эльфийский лучник, целящийся в толпу драконов, охраняющих кучу золота, которое тем временем воруют дварфы:

@----XDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDDD...d...d...d...d...





# Night Stalker

ЖАНР:  
SHOOTER.MAZE

ПЛАТФОРМЫ:  
INTELLIVISION, APPLE ][,  
ATARI 2600 (DARK CAVERN)

РАЗРАБОТЧИК:  
BLUE SKY RANGERS

ИЗДАТЕЛЬ:  
MATTEL ELECTRONICS

ГОД ВЫХОДА: 1982



Автор:  
Алексей Бесталко  
retrofreak@mail.ru

1 Скриншот из Night Stalker

2 ...и ее версии для Atari 2600 – Dark Cavern.

3 Robot Rubble

Night Stalker, «ночной странник» – это, наверное, тот, у кого в полночь кончилось печенье, и он вынужден тащиться до ближайшего круглосуточного магазина. Если так, то одноименная игра передает ситуацию вполне точно: всюду летучие мыши, пауки и роботы-убийцы.

Своеобразный ответ Mattel на штерновский Berzerk и атариевский Wizard of Wor, Night Stalker точно так же является собой лабиринтный экшн. Вы сидите себе в бункере, потом вас одолевает желание побегать и пострелять. Вы находите на улице бластер и начинаете освобождать родные просторы от нечисти. Чем дальше играете, тем больше очков зарабатываете, а на смену одним роботам прибывают все более новые и более опасные терминаторы. Ночь не кончается, единственным безопасным местом остается бункер. Вы понимаете, в какую передрагю ввязались, но маховик уже раскручен. В Night Stalker антиутопия гораздо брутальнее, чем в том же Berzerk. В Berzerk, инспирированном рассказами Сай-берхегена, вы попадали в общество роботов, которые, заведя вас, кричали «Intruder, Alert!» или «Ha, Ha, Humanoid!», и вам нужно было поскорее смыться из комнаты в соседнее помещение – может, там спокойнее? У вас есть хотя бы надежда на побег. В Night Stalker такой надежды нет – вы либо отсиживаетесь в своем бункере, либо рано или поздно кончаете жизнь, подстреленный роботом на улице, предварительно набрав сколько-то очков. Нет ни выходов с уровня, ни цели, которая бы обеспечивала переход наподобие точек в Pac-Man.

В Space Invaders и Asteroids эмбиент ритмично звучащих фоновых шумов, символизирующих биение сердца, по мере напряжения обстановки ускоряется. В Night Striker этот ритм не меняется, усиливая леденящее ощущение предельной автоматизированности угрозы. Над звуком игры работал Расс Либлич (Russ Lieblich), он был так доволен получившимся эффектом, что если какой-то работник Mattell запускал Night Striker, а мимо проходил Расс, тот мигом подбегал и врубал громкость телевизора на максимум.

Хотя в общей сложности над игрой трудились трое (второй – Питер Аллен – занимался графикой), Night Stalker была в основном разработкой Стивена Монтеро, специалиста по роботам. Он начал писать ее в конце 1981, рабочим названием было Attacker. Ближе к релизу Night Stalker приобрела большую популярность внутри Mattel, и ею всерьез заинтересовались другие программисты, но первый же 12-летний геймер, которому дали поиграть, набрал гораздо больше очков, чем любой из них, поэтому пришлось вписать в игру еще одного робота, чтобы она не была такой легкой. После Night Stalker Монтеро предложил сделать продолжение – Ms. Night Stalker, в которой, благодаря большому объему памяти картриджа уместились бы разные виды оружия и все то, на что раньше не хватало места. Но вместо этого Стива направили творить симулятор Shuttle, к которому душа у него не лежала, и он вскоре ушел из Mattel, чтобы оказаться в Activision. В Activision Стивен вернулся к своим любимым роботам, начав игру Robot Rubble, но до конца он ее не дописал и выпущена она не была, хотя существует несколько прототипов. Вскоре он покинул индустрию.





## Enduro

ЖАНР:  
RACING

ПЛАТФОРМЫ:  
ATARI 2600, SPECTRUM

РАЗРАБОТЧИК: LARRY MILLER

ИЗДАТЕЛЬ: ACTIVISION

ГОД ВЫХОДА: 1983



Автор:  
Алексей Беспалько  
retrofreak@mail.ru

А еще на этой планете были невероятно красивые закаты... Enduro на Atari 2600 – возможно, самая душещипательная гонка. Смена дня и ночи в этой игре – что-то невероятное. Колеса начинают вертеться на рассвете, небо и земля постепенно меняют свой цвет, но главные вещи происходят вечером и ночью. Вечером на горизонте проступают фиолетовые линии растворяющихся в атмосфере лучей Солнца, а ночью ничего не видно кроме фар попутных машин.

Но эта красота немного бы стоила, если бы она не подкреплялась солидной игрой. Концепция игры состоит в том, чтобы успеть обогнать нужное число машин за игровые сутки, но по-настоящему приятным сам процесс движения делают урчание мотора и плавно вьющаяся дорога.

Игру разработал Ларри Миллер. Чуть ранее, имея уже за плечами опыт программирования на Apple ][, он написал для Activision шутер Spider Fighter, похожий на Galaxian и Space Invaders, только раз в пять быстрее. Если Enduro – Pole Position за чашечкой кофе, то Spider Fighter – Galaxian на амфетаминах. Как и всегда в Activision, из имени разработчика не делали секрета, опасаясь, что его сманят конкуренты, а наоборот – это имя промоутировали. В инструкции к Enduro Ларри сам обращается к игрокам: «Надеюсь, что вам понравится National Enduro так же сильно, как мне нравилось делать ее. Пошлите мне карточку со своей следующей заправки – было бы здорово что-то услышать от вас. И пожалуйста, не забывайте пристегивать ремни».



## Layer Section (Gunlock)

ЖАНР:  
SHOOTER.VERTICAL

ПЛАТФОРМЫ:  
ARCADE, SATURN

РАЗРАБОТЧИК: TAITO

ИЗДАТЕЛЬ: TAITO

ГОД ВЫХОДА:

1994 (ЯНВАРЬ), 1995

Layer Section (или Gunlock, или RayForce, или Galactic Attack) – игра переходная. С одной стороны – тут и там встречающиеся спрайты, будто вынутые из старой игры для мегадрайва, – использующие большое количество цветов и их оттенков, но еще не знающие, что с ними делать. А разделение целей на наземные и воздушные – прямоком из Xevious 82 года. Да и сама 2D-графика в 1994 году переходила в разряд «ретро» (продолжения, Raystorm и RayCrisis, уже использовали полигоны). С другой стороны, то, что в Layer Section нарисовано хорошо, – лучшее в shoot'em up. К тому же, общая кинематографичность выстраиваемой картинки (для создания «сцены» программисты масштабируют, растягивают, располагают один над другим уровни фона, достигая совершенно неожиданных эффектов) и ультрамодный «космическая» хаус-музыка Тамаё Кавамото – это уже не трэшевые 80-е, а эпоха блокбастеров 90-х. Играть же просто приятно. Благодаря всему этому «шмапов» множество, а снова запускаешь именно Layer Section – чтобы лишний раз полюбоваться этим корабликом и послушать клубный бит этой музыки. Старожилы могут вспомнить, что Layer Section уже появлялась на страницах «Страны Игр» в статье Shooting Stars 185 номера, а также в пилотном (0 '96) номере культового в определенных кругах журнала Sega Pro. Обозреватель, поставивший 77 из 100, резюмировал: «Классическая аркадная стрелялка, увлекательная, но рядовая по зрительным и звуковым эффектам». Как не стыдно.





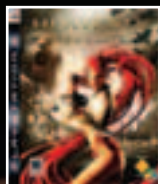
ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

# НЕ ГРУСТИ!



Need for Speed  
ProStreet  
(русская версия)

910 р.



Heavenly Sword  
(PAL)

1950 р.



Mass Effect  
(region free)

2080 р.

## РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО

в интернет магазине **GamePost**

- \* Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- \* Игру доставят в день заказа

## PlayStation 2 Slim

**4810 р.**



## PlayStation 3

(40 GB) Rus

**15990 р.**



## Xbox 360

Premium

**13780 р.**



## Nintendo DS Lite

**5980 р.**

Играй  
просто!

GamePost

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



Телефон:

(495) 780-8825

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



Все цены действительны на момент публикации рекламы



## Bookshelf



Автор:  
Наталья Рыбина



## СУМЕРКИ

ДМИТРИЙ ГЛУХОВСКИЙ

ЖАНР: ФАНТАСТИКА, МИСТИКА  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ПОПУЛЯРНАЯ ЛИТЕРАТУРА

путанных переходах московского метрополитена, среди тьмы, тайн и неизвестности – стал мегапопулярным интерактивным романом. Тема Апокалипсиса, поднятая в «Метро», получает развитие и в новом романе Глуховского «Сумерки», который также начал свой путь к читателям в Интернете. Загадочный текст, продиктованный одним из последних жрецов маяя испанскому конкистадору, предвещает Апокалипсис. Сумерки спускаются. Переводчик, которому выпало прочитать этот манускрипт, получает доступ к сакральным знаниям, использование которых может обернуться для открывшего их как величайшей бедой, так и благом... Судьба мира в его руках. «Сумерки» позволяют читателям взглянуть на автора «Метро 2033» с другой стороны. Это мистико-философский роман, тонкий и необычный. Автору удастся сохранить интригу до последнего момента.

Дмитрий Глуховский – молодой человек с таинственной и интригующей биографией. Ему 28 лет. Он знает пять языков и работал военным корреспондентом в Абхазии и Израиле. Сотрудничал с каналами EuroNews и Russia Today. Жил во Франции, Германии... О чём же пишет Дмитрий Глуховский? Его первый роман – фантастическая антиутопия-притча «Метро 2033» о горстке людей, переживших ядерную войну и существующих в за-

СМЕРТЬ  
НА БРУДЕРШАФТ

БОРИС АКУНИН

ЖАНР: РОМАН-КИНО  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АСТ, АСТ МОСКВА, ХАРВЕСТ

«Смерть на брудершафт» – новый творческий проект Бориса Акунина. Задуманный автором цикл из десяти повестей открывают «Младенец и черт» и «Мука разбитого сердца». Сам Акунин относит их к новому созданному им жанру – «роман-кино». Это своеобразный комикс для взрослых. В книге множество иллюстраций, призванных помочь воображению читателя. Работая в этом жанре, Акунин решает отказаться от того сложно-

го литературного языка, которым всегда отличались его книги. Рядом с изящной интригой шпионского романа, основанного на реальных событиях первой мировой войны, появляются как бы стоп-кадры кинохроники. Читатель создаёт «свои» фильмы, по мотивам повестей Бориса Акунина. Десять повестей – практически десять готовых киносценариев, и в процессе прочтения они должны превратиться в настоящее кино! Акунин: «Мне захотелось написать текст, который будет лишен начисто литературных аллюзий и стилистически очень скуп. Чтобы я не выполнял за читателя всю работу по загрузке картинки и атмосферы. Пусть у читателя в воображении включится собственный кинопроектор. С этой целью я изобрел всякие незамысловатые глазу штуки и фокусы. Если, читая «Смерть на брудершафт», вы мысленно увидите кинокартинку, значит, метод работает».

50 & 1 ИСТОРИЯ  
ИЗ ЖИЗНИ ЖЕНЫ  
МОЕГО МУЖА

ЕКАТЕРИНА ВЕЛИКИНА

ЖАНР: РОССИЙСКАЯ ПРОЗА  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АСТ, АСТ МОСКВА, ХРАНИТЕЛЬ

Казалось бы, юмористический рассказ – не женский жанр, и можно по пальцам пересчитать женщин, успешно писавших в этом простом стиле. Но настоящее чувство юмора не имеет пола, и Екатерина Великина успешно доказывает это своим примером. Умение видеть смешное в мелочах, наблюдательность и немного цинизма помогут сделать так, чтобы дни не проходили мимо однообразной чередой. Книга может использоваться в качестве руководства, как сделать свою жизнь ярче и интереснее по методу Катечкиной. (про Новый Год): «...три года назад купила пятнадцатикилограммовую индейку. Часа четыре убивалась – готовила, блин. По истечении срока извлекла мастодонта на стол и побежала квасить с друзьями. Коты выжрали в индейке восхитительные мышьиные дыры и еще целый месяц питались только тем, что вылизывали друг друга...».

Екатерина Великина, больше известная как katechkiina, – блоггер «тысячег». «50 & 1 история...» – третья её книга. Не знаю, стремилась ли к этому она сама, но постепенно заметки её интернет-дневника превратились в законченные, яркие и интересные рассказы. На просторах рунета katechkiina уже давно стала брендом, означющим здоровый сарказм, лёгкость прочтения и неисчерпаемое чувство юмора.

ХРОНИКИ ЕХО 5.  
ГОРЕ ГОСПОДИНА  
ГРО: ИСТОРИЯ,  
РАССКАЗАННАЯ СЭРОМ  
КОФЕЙ ЙОХОМ

МАКС ФРАЙ

ЖАНР: ФАНТАСТИКА, МИСТИКА  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АМФОРА

Новый роман Макса Фрая входит в цикл «Хроники Ехо» – некие послесловия к «Лабиринтам Ехо», горячо любимые многими поклонниками фантастики. Это ещё одна, одновременно немного грустная и смешная история из жизни волшебного мира, где возможно всё, на что только хватает фантазии. Откровенно говоря, сюжет в книгах Фрая играет далеко не главную роль, однако даже это нельзя назвать их недостатком! У Фрая есть нечто не-

менее важное, а именно – стиль, оказывающий буквально гипнотическое воздействие на читателей. Вы переворачиваете последнюю страницу его книги, а руки уже сами тянутся открыть следующую, только бы не уходило это ощущение погружения, столь знакомое всем поклонникам писателя! Может, Фрай и впрямь немного волшебник? Иначе как объяснить его необыкновенную популярность и притягательность? А может, у всех нас просто бывают такие моменты в жизни, когда очень хочется поверить в сказку, пусть простую и незатейливую, но искреннюю и волшебную. И именно тогда и приходит на помощь Макс Фрай. Пятая хроника представляет собой историю, рассказанную сэром Кофей Йохом, самым незаметным служащим в Тайном сыске Соединенного Королевства...



КТО эти придурки?

ЭТО ТВОЯ!  
НОВАЯ СЕМЬЯ!

СЕРИАЛ  
В 21:00 НА MTV!  
СМОТРИ С 11 ФЕВРАЛЯ

Турецкий  
для индици

РЕКЛАМА  
Содержит информацию о телеканале MTV  
© 2008 MTV Networks. All rights reserved.





Автор:  
Иван «Cisero» Богданов  
cisero@gameland.ru

## РЕЖИССЕР

## БРАЙАН РАССЕЛ ДЕ ПАЛЬМА

**ФИЛЬМОГРАФИЯ:**  
«ПРИВЕТСТВИЯ» (1968), «КЭРРИ» (1976), «БРИТВА» (1980), «ЛИЦО СО ШРАМОМ» (1983), «НЕПРИКАСАЕМЫЕ» (1987), «СПИСОК ПОГИБШИХ» (1989), «ВОСПИТАНИЕ КАИНА» (1992), «МИССИЯ НЕВЫПОЛНИМА» (1993), «ПУТЬ КАРЛИТО» (1993), «РОКОВАЯ ЖЕНЩИНА» (2002), «ЧЕРНАЯ ОРХИДЕЯ» (2006)



Брайан Де Пальма родился 11 сентября 1940 года в американском городке Ньюарк, штат Нью-Джерси. В детстве юный Де Пальма увлекался физикой, астрономией и кибернетикой, потому и поступил на физический факультет Колумбийского университета. Однако после просмотра «Головокружения» Хичкока Брайан «заболел» кинематографом и решил посвятить ему свою жизнь. В 1960 году он снял свою первую короткометражку, но успех пришел лишь в 1968 с фильмом «Приветствия» (с молодым Де Ниро в одной из ролей), который принес автору Серебряного медведя на Берлинском кинофестивале. Вообще, Де Пальма всегда чувствовал молодые таланты. Например, в 1976 он снял «Кэрри» по мотивам произведения начинающего писателя Стивена Кинга, а одну из главных ролей исполнил молодой актер Джон Траволта. Впоследствии Брайан обратился к жанру гангстерского кино. Многие ленты Де Пальмы с треском проваливались в прокате и оказывались под градом критики, но впоследствии получали признание.

## ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



## «ОТРЕДАКТИРОВАНО»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 21 ФЕВРАЛЯ

**ЖАНР:** ДРАМА  
**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** REDACTED  
**РЕЖИССЕР:** БРАЙАН ДЕ ПАЛЬМА  
**В РОЛЯХ:** КЕЛ О'НЕЙЛ, ДЭНИЕЛ СПОАРТ ШЕРМАН, ТИ ДЖОНС, ИЗЗИ ДИАЗ  
**ПРОИЗВОДСТВО:** США, КАНАДА, THE FILM FARM  
**ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:** 90 МИНУТ



Война всегда уносит жизни не только солдат, но и мирных жителей. Какими бы цивилизованными ни были противники, сколько бы ни было подписано международных конвенций, это неизбежно. Когда человек в критической ситуации получает силу, возникает искушение ею воспользоваться. В очередной раз проблему войны со страшным абсурдом вытекающих последствий поднимет Брайан Де Пальма в картине «Отредактировано». Она основана на реальных событиях, произошедших в марте 2006 года в Ираке. Пятеро американских военных напились, покинули свой пост, переоделись в гражданскую одежду и направились к дому, стоящему неподалеку. Они изнасиловали четырнадцатилетнюю иракскую девочку, после чего рядовой Стивен Грин застрелил и ее, и родителей, и шестилетнюю сестренку. Он облил тела и поджег их, чтобы избавиться от улики. Когда в дом вошел дядя убитой девочки, солдаты попытались заставить его дать показания, что

это дело рук террористов. При этом один из солдат не участвовал в жестокой расправе, но и не мешал ей. Должно быть, надо обладать большой силой воли, чтобы молча смотреть на такие зверства. В июне 2006 года это по-фашистски садистское преступление стало известно прессе, начался суд, пусть и американский (иракские власти лишены права судить иностранцев). Трое солдат были приговорены к 110, 100 и 90 годам тюрьмы (они могут и выйти, если будут примерными заключенными и попадут под амнистию), а дело Грина словно «повисло в воздухе». Самое гадкое в этой истории то, что кровавая расправа была учинена не какими-нибудь уголовниками, а солдатами 101-й воздушно-десантной дивизии, одного из элитных подразделений Армии США. Оправданием бойцам могут служить разве что нервное перенапряжение, постоянный страх и истощение (солдаты питались исключительно таблетками от бессонницы, запиная их энергетиками).

Особой «фишкой» фильма стало то, что игра актеров разбавлена документальными съемками, рассказом о суде, а также выдержками из теленовостей и видеоблога одного из солдат. Конечно же, картина, раскрывающая все, что было отредактировано властями, пребывает в весьма далеких отношениях с понятием «цензура». А это значит, что жестокость демонстрируется без купюр. «Отредактировано» принес Де Пальме Серебряного льва на прошлогоднем Венецианском кинофестивале за лучшую режиссуру, но в прессе средняя оценка фильма колеблется на уровне жалких пяти-шести очков по десятибалльной шкале, что должно быть очень обидно для такого именитого режиссера. Массовый зритель не оценит картину: 65 388 долларов за месяц проката в США – более чем плачевный результат при бюджете в пять миллионов. «Отредактировано» – это, скорее, фестивальное кино, чем предназначенное для общего проката – тут смеяться не положено. Но посмотреть фильм непременно стоит – не ради забавы, а ради интереса.







## «ЕЩЕ ОДНА ИЗ РОДА БОЛЕЙН»

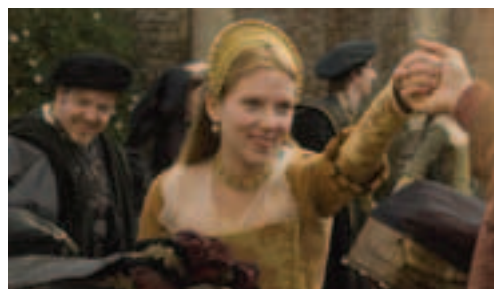
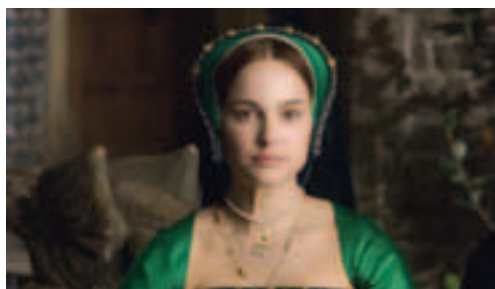
В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 21 ФЕВРАЛЯ

ЖАНР:	ИСТОРИЧЕСКАЯ ДРАМА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	THE OTHER BOLEYN GIRL
РЕЖИССЕР:	ДЖАСТИН ЧЕДВИК
В РОЛЯХ:	НАТАЛИ ПОРТМАН, СКАРЛЕТТ ЙОХАНССОН, ЭРИК БАНА, КРИСТИН СКОТТ ТОМАС
ПРОИЗВОДСТВО:	ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, BBC FILMS
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



К образу Анны Болейн кинематографисты обращались почти так же часто, как к образу её великой дочери — Елизаветы I. Причиной столь повышенного интереса к Анне является колоссальная трагедия её жизни. Анна Болейн родилась в начале XVI в., в Англии. Её мать, леди Елизавета Ховард, происходила из старинного рода. Отцом Анны был вельможа Генриха VIII, Томас Болейн, человек не слишком знатный, но сумевший сделать карьеру при дворе. Из-за его амбиций Анна отправилась получать образование в Париж и по возвращении из Франции была окружена вниманием всего английского двора. Будучи фрейлиной королевы Екатерины Арагонской (первой жены Генриха VIII), она готовилась выйти замуж за одного лорда, как вдруг ею заинтересовался сам король. Грациозная, остроумная, образованная Анна не могла не понравиться любвеобильному Генриху (который за свою жизнь имел шесть жен), тем более что его жена никак не могла подарить ему наследника. Король развелся со своей супругой и взял в жены Анну Болейн, причем для этого ему пришлось поменять религию. Однако чуда не произошло, и у Анны родилась девочка. После двух лет скандалов и ревности Генрих увлекся фрейлиной Анны Джейн Сеймур, а Болейн отрубили голову «за измену королю».

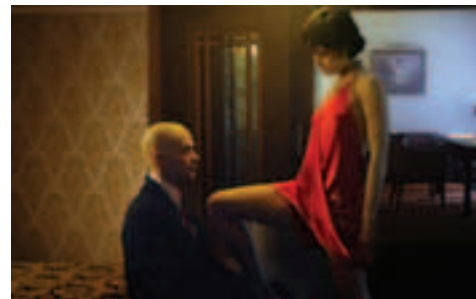
Впрочем, книга британской писательницы Филиппы Грегори «Еще одна из рода Болейн» (по ее мотивам и снят фильм) посвящена не столько трагедии Анны, сколько истории ее старшей сестры, Мэри Болейн. Мэри заинтересовала Генриха VIII еще раньше своей сестренки, она была фавориткой короля, но не более того. С Мэри монарх проводил ночи, а в Анну он был влюблен. В итоге старшая сестра осталась с двумя незаконнорожденными детьми и разбитым сердцем, превратившись в «еще одну из рода Болейн». Но финал истории двух сестер трагичен именно для Анны, получившей корону, но потерявшей голову на плахе. В 2003 году BBC сняло по мотивам книги телевизионный фильм, главной бедой которого был мизерный бюджет — 50000 фунтов. Двадцать миллионов фунтов за вторую экранизацию — совсем другое дело. Впрочем, привередливые английские критики и в этот раз нашли к чему придаться: Скарлетт Йоханссон и Натали Портман — американки, а играют Мэри и Анну, героинь английской истории. Справится ли с такой картиной Джастин Чедвик, который до этого не режиссировал ничего, кроме сериалов? Во всяком случае, на декорации и костюмы создатели явно не поскупились, да и актерская игра на высоком уровне — ждем красивой исторической ленты.



Warner Bros. Entertainment и New Line Cinema завершили, что до 31 мая они, так уж и быть, продолжат выпускать свои картины на Blu-ray, HD DVD и DVD, а летом 2008 г. отправят HD DVD в мусорную корзину. И не факт, что они в будущем одумаются и откажутся от его среди форматов-покойников, вроде VHS, Betacam или Laserdisc. Получается, что уже 70 процентов студий помахали HD DVD ручкой, а поддерживают его среди форматов-покойников, вроде VHS, Betacam или Laserdisc. Получается, что уже 70 процентов студий помахали HD DVD ручкой, а поддерживают его Paramount/DreamWorks да Universal. Владельцы PS3 водят вокруг своих консолей хороходы; те, кто купил HD DVD-проигрыватель, плачут крокодильими слезами и несут свои плееры за 1000 долларов на барахолку, а Билл Гейтс задумчиво почесывает подбородок. Занавес, зрители в ожидании следующего акта.



Наконец продюсеры двадцать второй части бондианы Майкл Уилсон и Барбара Брокколи объявили, кто же исполнит роль девушки Агента 007. Простите за каламбур, но выбор пал на подружку Агента 47 Ольгу Куриленко (на фото рядом с лысым дядькой), украинскую актрису, которая сыграла в «Хитмене», «Змее» и «Париж, моя любовь». Внешность Ольги (88-60-89, 176 сантиметров без каблук) настолько впечатлила продюсеров, что они даже отказались Джемме Артертон, которая должна была сыграть подружку Бонда. Хотя Артертон все-таки оставили в фильме, чтобы сильно не плакала. Роль самого «Бонда, Джеймса Бонда» остается за Дэниелом Крейгом, уже известным нам по «Казино Рояль». Джуди Денч, Джефффри Райт и Джанкарло Джаннини также переберутся в новую часть, а главного хулигана должен сыграть Матье Амальрик. Режиссуру поручили Марку Форстеру, автору «Бала монстров» и «Волшебной страны». Похрустеть попкорном под новые приключения Бонда нам удастся уже в ноябре сего года.



Только не говорите, что вы не знаете, кто такие Шкипер, Ковальски, Рико и Прапор. Ну, коронную фразу «Улыбаемся и машем, парни» вы должны вспомнить! Да, речь идет о четверке пингвинов из анимационного фильма «Мадагаскар». Их манят лавры Тимона и Пумбы, которым после эпизодических ролей в «Короле льве» выделили аж целый сериал. Вот и наши черно-белые друзья под командованием Шкипера и патронатом Nickelodeon и DreamWorks Animation SKG засветятся в компьютерном мультсериале где-то в начале 2009 года. Эпизодов обещано всего 29, но это, поверьте, только начало. Больно уж сильна народная любовь к пингвинам. Четыре пернатых спецназовца будут проводить свои секретные операции в нью-йоркском зоопарке и на улицах Большого Яблока, а где-то неподалеку будут вальяжно нежиться в клетках и другие герои полнометражки. Джулиан, король лемуру, кстати, тоже ожидается.



**Банзай!**



Автор:  
Игорь Сонин  
igor.sonin@gameland.ru



# ЧУДО ЗВЕЗДНОГО НЕБА

АНИМЕ: Чудо звездного неба (Hoshizora Kiseki)    ФОРМАТ: OVA, 27 минут    РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Акио Ватанабэ, Тосикадзу Мацубара, 2006    ИЗДАТЕЛЬ: AniMedia    СТУДИЯ: Comix Wave    НАША ОЦЕНКА: для гранатов

**С**omix Wave – японская компания, одна из тех, что публикуют аниме. Это не крупное, но амбициозное предприятие. Его слоган – Heart of Independence («Сердце независимости»), и за последние годы оно помогло появиться на свет лирической CG-короткометражке Yonna in the Solitary Fortress; экспериментальному триллеру Kakurenbo; зрелищной пародии на героические боевики жанра «сэнтай» Negadon: The Monster from Mars; детской короткометражке Grrl Power (она же Makasete Iruka!)... Именно Comix Wave открыла миру талант режиссера Макото Синкая, который с ее помощью выпустил и неподражаемый «Голос далекой звезды» (Hoshi no Koe), и две свои полнометражные работы: «За облаками» (The Place Promised in Our Early Days) и «5 сантиметров в секунду». Comix Wave служит своего рода стартовой площадкой для талантливых и трудолюбивых творцов, готовых посвятить себя нестандартной, экспериментальной работе и мечтающих показать свой талант всему миру. Возможно, именно поэтому молодая красноярская AniMedia для пробы пера, для своего первого диска, выбрала короткометражку «Чудо звездного неба» (Hoshizora Kiseki), созданную на Comix Wave режиссерским дуэтом Акио Ватана-

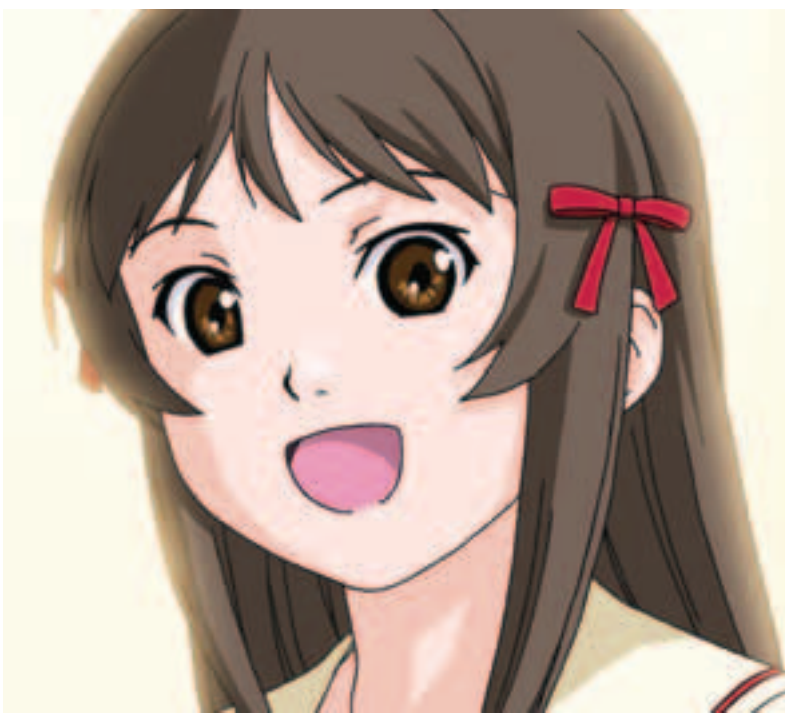
бэ и Тосикадзу Мацубары. По традиции, для пилотного релиза издатель выбирает недлинное и несложное аниме; не покидает ощущение, что и японцы тоже, пожалуй, оттачивали свое мастерство. Дело в том, что Hoshizora Kiseki – это даже не просто OVA (аниме, созданное для продажи на DVD) – это одна из первых так называемых ONA (Original Net Animation, аниме, созданное для показа в сети Интернет). Это одна из первых работ, которые были опубликованы в Сети для просмотра за небольшую плату. Сюжет прост и незамысловат. Кодзуэ, главная героиня, – бойкая, влюбчивая девчонка, увлеченная астрономией. Она всегда носит с собой осколок метеорита, упавшего на Землю, и от этого ли, или по какой-то иной причине, время от времени слышит голос, который словно бы зовет ее отправиться в путешествие. Однажды летом, во время каникул, Кодзуэ, согласившись выполнить просьбу невидимого собеседника, в одиночку и на велосипеде отправляется смотреть звездопад в отдаленной заброшенной обсерватории. Она хотела взять с собой подружек из школьного клуба астрономии, но те отказались – все-таки каникулы, дел невпроворот. Впрочем, сучать Кодзуэ не приходится: в обсерватории она встречает Гингу, таинственного парня,





**АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!**

На DVD к этому номеру журнала вы найдете официальный трейлер аниме «Чудо звездного неба»; клип Tsumibito по Kashou, смонтированный из аниме Fullmetal Alchemist на песню Protege Moi группы Placebo; опенинг телесериала Persona: Trinity Soul; официальный музыкальный клип на песню Tsuki по Akari певицы Игги Эми. Песня звучит в ролевой игре Final Fantasy IV.



который всюду ходит только в скафандре. Оказывается, что обсерватория давно находится в запретной зоне, где правительство проводит эксперименты для государственной космической программы. И Гинга со своим скафандром – то ли их часть, то ли невольная жертва. Между молодыми людьми возникает трогательная привязанность, ну а что из этого выйдет – большой секрет. Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы заметить, как прилежно «Чудо звездного неба» силится стать похожим на гораздо более удачный синкаевский «Голос далекой звезды». В обеих лентах лишь несколько героев (и актеров озвучки), запоминающиеся музыкальные темы, романтический сюжет с примесью фантастики, простенькая анимация. Даже сцены описания «городских» ощущений повторяются чуть ли не слово в слово. У Синкая повсюду золотые лучи закатного солнца, у Ватанабэ и Мацубары – теплые, летние краски. По иронии, даже названия обоих аниме в русском языке звучат похоже: «Голос далекой звезды» и «Чудо звездного неба». Однако же, «Чудо» не произвело на зрителей такого впечатления, какого удалось достичь творению Макото Синкая. Вместо неожиданных сюжетных находок здесь романтические банальности, вместо проникновенной финальной Through the Years and



Японские информационные службы подвели анимешные итоги прошлого года во всех мыслимых номинациях. Замыкает пятерку наиболее читаемых комиксов 17-й том Fullmetal Alchemist Хироми Аракавы; на четвертом месте – 37-й том всем прекрасно известного Naruto. Третье и второе место заняли комиксы о музыке и гля девушек – 17-й том Nodame Cantabile и 18-й том Nana соответственно. Ну а наиболее читаемой мангой в 2007-м стал 46-й том пиратской приключенческой манги One Piece. Новая история о приключениях на острове зомби пришлась по душе читателям, а в аниме-сериале One Piece добрался до событий 46-го тома лишь сейчас, в этом свреале.



Список наиболее успешных полнометражных фильмов, по традиции, почти целиком состоит из очередных лент на основе известных телесериалов. Так вот, «очередные ленты» по One Piece и Naruto заняли седьмое и шестое места списка соответственно. На пятом – малоизвестный у нас Crayon Shinchan, на четвертом – Evangelion 1.0: You Are (Not) Alone. Японцы считают эту позицию большим достижением для нового «Евангелиона», ведь эта картина рассчитана на взрослого зрителя, а не на семейный просмотр, как любой другой популярный аниме-фильм. Третье место – очередная полнометражка по Detective Conan, второе – очередная полнометражка по Doraemon. Ну а лидером проката был торжественно объявлен свежий «Покемон» – фильм Pocket Monsters Diamond & Pearl: Dialga vs. Palkia vs. Darkrai.





# Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с компанией AniMedia разыгрывает диск с аниме «Чудо звездного неба». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 марта.

**ВОПРОС:  
САМАЯ СВЕЖАЯ НА ДАННЫЙ  
МОМЕНТ РАБОТА COMIX WAVE  
НАЗЫВАЕТСЯ**

1. KAMINA OLD SCHOOL
2. KERORO MODERN WORLD
3. KAEDE NEW TOWN



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 «Икс» получает Екатерина Павлова из Санкт-Петербурга. Звук в космическом вакууме, конечно же, не слышен.



## С НОВЫМ СЕЗОНОМ!

Мы рассказываем о новых аниме-сезонах два раза в год, весной и осенью. Однако существуют еще зимний и летний «мини-сезоны», когда стартует примерно в три раза меньше сериалов. Вот какие любопытные сериалы начались в январе:

### Macross Frontier

Новый телесериал к 20-летию первого «Макросса». Начало вышло ни рыба ни мясо: то красиво и интересно, то нелепые сюжетные повороты и битвы с космическими жуками. Можно смотреть.

### Persona - Trinity Soul -

Мистическое и мрачное аниме на основе одноименного цикла видеоигр. Не так мощно, как могло бы быть, но все равно приятно и интересно, даже для тех, кто игр в глаза не видел. Можно смотреть.

### Rosario + Vampire

Школьная романтика про пареня и вампира. Провал и позорище по всем фронтам: очень плохо нарисовано и поставлено, зато труссы в кадре падают стабильно раз в минуту. Строго для фанатов.



Far Away – безмятный и однообразный привязчивый мотивчик, вместо космоса и роботов – летающий «под куполом цирка» голый красавец. К стати говоря, над оным красавцем не смогла не посмеяться художница Хироси Судзюки. Ее иллюстрацию можно увидеть в 16-страничном буклете, приложенном к российскому изданию «Чуда звездного неба». Там же напечатаны и работы других художников, в том числе самих Мацубары с Ватанабэ. Даже тем, кто совсем ничего не понимает в рисовании, будет интересно взглянуть, как изображают одних и тех же персонажей разные художники – в чем-то похоже, но каждый на свой лад. А на DVD-диске от AniMedia в разделе бонусов можно увидеть двадцатиминутное интервью с режиссером и сценаристом Тосикадзу Мацубарой. Само интервью это

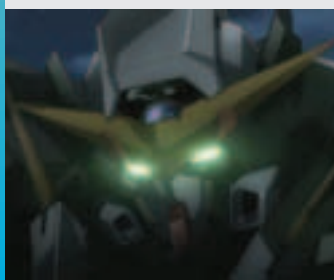
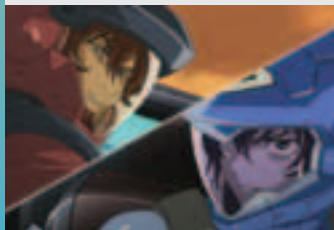
наполняет слово «тщетность» новым смыслом, ведь Мацубара умудряется почти ничего не сказать по сути дела. Однако он все-таки объясняет, что его работа – одно из тех «расслабляющих» аниме, созданных, чтобы помочь зрителю отдохнуть. И главное, что стремился достичь Мацубара, – это не рассказать историю и не пробудить чувства, а передать беззаботную атмосферу летних каникул. Кстати, для него, как и для красноярской AniMedia, это был дебют в аниме. О дальнейшей карьере Мацубары нам не известно, а вот наши соотечественники точно не собираются останавливаться на достигнутом. AniMedia обещает, что следующее аниме, которое они выпустят, будет «победителем нескольких престижных анимационных фестивалей, захватывающим, динамичным и атмосферным».



В рейтингах продаж DVD за прошлый год лучше всех отменился телесериал Code Geass: Lelouch of the Rebellion. Пять из девяти DVD телесериала попали в список двадцати наиболее продаваемых дисков в Японии. Приятной неожиданностью стал почти пятидесятилетний тираж замечательного полнометражного фильма The Girl Who Leapt Through Time, обеспечивший ему 14-ю строчку в чарте. В остальном все как обычно: очередные диски с Mobile Suit Gundam, очередные переиздания классики от Studio Ghibli. Первое место по продажам занимает новая картина Миядзаки-младшего: его фильм Tales from Earthsea разошелся тиражом почти в 250 тысяч копий.



Ну и, раз уж мы заговорили о статистике, вспомним о рейтингах телепередач. Среди аниме здесь безусловными лидерами являются семейные сериалы Sazae-san и Chibi Maruko-chan, которые гуплетом показывают по воскресным вечерам на канале Fuji TV. Оба они собирают у экранов около 14 процентов аудитории. Другой, «утренний» гуплет Fuji TV – сериалы Gegege no Kitaro и One Piece – стабильно получают рейтинг около девяти процентов. Соперничает с ним Detective Conan, сумевший завладеть примерно тем же объемом зрительского внимания. Во второй пятерке стабильно оказывается текущий сериал цикла «Покемон», Naruto Shippuden и единственный более-менее взрослый сериал десятки – новый Mobile Suit Gundam 00.





## АКТРИСА ТЫСЯЧЕЛЕТΙΑ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: САТОСИ КОН, 2001 РЕГИОН: РОССИЯ



Режиссер Сатоси Кон, недавно привлечший внимание международной общественности лентой «Паприка», прекрасно известен знатокам аниме еще по фильмам Perfect Blue (1997 год) и «Актриса тысячелетия» (2001). Уже десять лет назад у Кона сформировался своеобразный стиль: в его лентах реальность и вымысел причудливо переплетаются, и героям подчас с риском для жизни приходится искать грань между явью и сном. Этот мотив прослеживается и в «Паприке», и в любой другой работе Кона. Например, в «Актрисе тысячелетия» режиссер пересказывает историю жизни вымышленной звезды Тиёко Фудзивары, ловко смешивая жизнь и роли, игру и действительность.

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

Выходит по-коновски заумно, красиво и совсем нетипично для аниме. Фильм можно смело рекомендовать знатокам обычного, художественного кино.



## KANON. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАЦУЯ ИСИХАРА, 2006 РЕГИОН: США



Интерактивная (и, чего скрывать, эротическая) новелла Каноп была экранизирована дважды: в 2002-м и 2007-м годах. Вообще, популярности игре не занимать. Ее в двух вариантах – «для всех» и «строго после 18 лет» – публиковали на PC, Dreamcast, PS2; в этом феврале выходит версия для PSP. Более того, когда студия Kyoto Animation закончила работу над другим телесериалом по игре, Air, они получили столько просьб взяться за вторую адаптацию Каноп, что не могли отказаться. Новый телесериал стал длиннее (двадцать четыре эпизода против прежних тринадцати), гораздо красивее и интереснее. Кроме того, здесь звучит музыка и песни, напрямую взятые из интерактивной но-

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

веллы, а качество рисунка и анимации настолько высоки, что не сразу веришь, что это обычный телесериал, да еще и основанный на игре.



## KIDOU SENSHI GUNDAM OO. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СЭЙДЗИ МИДЗУСИМА, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Выход каждого нового «Гандама» – событие настолько примечательное, что можно не сомневаться: какое-то время сериал будет по тем или иным причинам упоминаться чуть ли не в каждом выпуске нашей рубрики. Так вот: сериал будет идти по телевизору до апреля, а выпуск на DVD начался в конце января. С присущим японцам размахом на первый диск они помещают 2 (две!) начальные серии и продают за четыре тысячи йен (грубо говоря, за девятьсот рублей). Несмотря на очевидную абсурдность такого предложения (на наш, российский взгляд), к бабке не ходи: японские энтузиасты раскупают любой тираж любого сериала со словом «Гандам» в названии. Нам же Kidou Senshi Gundam OO

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

(он же, в переводе, Mobile Suit Gundam OO) смотреть надо, как минимум, чтобы знать, что именно будут пародировать в следующем году в комедийном аниме и, в первую очередь, в уморительном Kero-go Gunsou.



интернет-центр  
**NetLand**

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно  
понедельник  
до 22.00

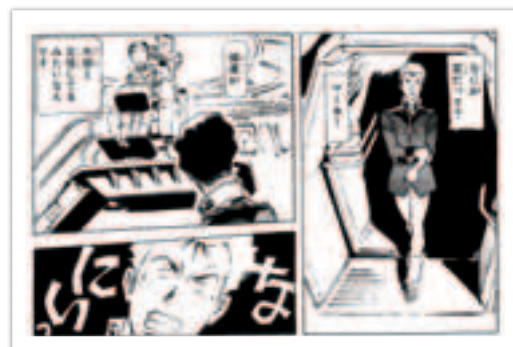
г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru



## MOBILE SUIT GUNDAM: THE ORIGIN

СОЗДАТЕЛЬ: ЁСИКАДЗУ ЯСУХИКО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2002 ГОД, ЖУРНАЛ GUNDAM ACE

Несмотря на современную популярность «Гандамов», немного найдется энтузиастов, смотревших самый первый телесериал 1979 года. А уж читавших первый «Гандам» — еще меньше. Сериал стал основой для нескольких комиксов, и самый свежий из них — Mobile Suit Gundam: The Origin от Ёсикадзу Ясухико, который в 1979-м был дизайнером персонажей. На сегодня опубликовано полтора десятка томов. Манга отстывает от телесериала, но значительно (во всяком случае, не так, как печатный «Евангелион» Ёсиюки Садамото от сериального). Например, в сериале гигантские роботы вообще и гандамы в частности были новейшей военной разработкой, а в манге они давно стали привычным делом, а RX-75 Guntank и RX-77 Guncannon вовсе годятся только на металлолом. Примечательно, что манга Mobile Suit Gundam: The Origin хоть и печатается в наши дни, а все равно сохраняет графический стиль восьмидесятых. Прославленные пилоты — и Амура, и Чар — выглядят точно как в древнем сериале. Словом, вышла недурная альтернатива телесериалу. Прочтешь The Origin, и сразу понимаешь, какие именно особенности были «переосмыслены» в Gundam Seed.



## 機動戦士ガンダム：THE ORIGIN

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

## BLADE OF THE IMMORTAL

СОЗДАТЕЛЬ: ХИРОАКИ САМУРА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1994 ГОД, ЖУРНАЛ AFTERNOON

В отличие от многих создателей манги, начинавших и учившихся рисовать в кружках по рисованию додзинси, Хироаки Самура получил классическое художественное образование. И это сразу бросается в глаза. Его самурайская манга Blade of the Immortal — удивительное и неповторимое произведение искусства. Самура рисует очень подробно, детально прорисовывает фоны, накладывает тени, продумывает позы, уделяет огромное внимание анатомии изображенных фигур. Часто бывает так, что какой-нибудь художник привлекает читателя красочной обложкой, а внутри быстро скатывается к посредственности. Так вот, у Самуры каждая страница — хоть сейчас на обложку. Вначале он еще стремился приукрасить персонажей, но чем дальше — тем более впечатляющими и правдоподобными становятся злоключения самурая Мандзи. Он, в прошлом разбойник и убийца, ныне стал практически бессмертным благодаря особым червям-паразитам, поселившимся в его теле. Грехи прошлого не дают ему жить спокойно, и Мандзи путешествует по Японии в поисках смысла своего жалкого существования. Умная, самобытная, красивейшая манга Blade of the Immortal публикуется с 1994 года.



## 無限の住人

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО ЧИТАТЬ



# Игры

## MAJIN TANTEI NOUGAMI NEURO: NEURO TO MIKO NO BISHOKU SANMAI

ПЛАТФОРМА: NINTENDO DS АВТОРЫ: MARVELOUS ENTERTAINMENT ДАТА РЕЛИЗА: 2008 ГОД

Манга Majin Tantei Nougami Neuro четвертый год публикуется в журнале Weekly Shonen Jump, аниме с прошлого октября идет на телеканале NTV. Единственное, чего не хватало, — популярной игры для народной консоли. Но и тут промашки нет: скоро выйдет Neuro to Miko no Bishoku Sanmai для Nintendo DS. Главным героем становится не сам демонический мозгоед-детектив Нейро, а его помощница, школьница Мико. На нее и ложится основная тяжесть расследования; на помощь девочке приходит одно из хитроумных устройств Нейро — «дисплей зла» (Evil Screen), в который и перевоплощается Nintendo DS. На главном экране дисплея зла вы выбираете, куда отправиться и что (и с кем) сделать, а потом смотрите, что из этого выйдет. Нейро издевается над Мико как может (а может он хорошо), та строит смешные рожи, а все вместе очень похоже на дополнительную серию аниме, разве что с замершей картинкой и текстом внизу экрана. Англоязычная версия Neuro to Miko no Bishoku Sanmai не анонсирована и, скорее всего, не будет создана.



# FAQ

## Популярные вопросы об аниме

### Сколько эпизодов в аниме-сериале «Крутой учитель Онигзука»?

Сорок три. Все они в нашей стране были опубликованы на DVD компанией MG Entertainment.

### Как часто женщины-сэйю озвучивают мужских персонажей и зачем это вообще делается?

Действительно, в аниме мальчиков и юношей довольно часто озвучивают женщины. Кстати, не только в аниме: и в нашей стране такое нередко случается при дубляже анимационных фильмов. Дело в том, что взрослым мужчинам физически сложно подражать голосам мальчиков, а взрослым женщинам это дается легче. Отличный пример из «Евангелиона»: Синдзи Икари озвучивала тридцатилетняя Мегуми Огата (она же Сейлор Уран в «Сейлормун»).



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес [banzai-faq@gameland.ru](mailto:banzai-faq@gameland.ru) или на почтовый адрес редакции.

## Толковый словарь

- **Аниме** — японская анимация.
- **Манга** — японские комиксы.
- **ТВ-сериал** — аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** — аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** — полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** — вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** — финальная заставка в аниме.
- **Мехи** — гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кawaii** — «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** — эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **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** — переводевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** — художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** — «иностранец» по-японски.

## Тем временем в интернетах

### CDJAPAN

АДРЕС: <http://www.cdjapan.co.jp> ЯЗЫК: английский

Как известно, большинство японских интернет-магазинов отказываются отправлять товары за границу. Однако, повинувшись законам рыночной экономики, спрос породил предложение — и в Японии возникли онлайн-магазины специально для иностранцев. CDJapan — один из них. Это отделение японского магазина Neowing, поэтому любые диски в CDJapan появляются в тот же день, что и во всех магазинах Страны восходящего солнца. Купить можно музыкальные CD, кино и аниме на DVD, Blu-ray, HD DVD, телесериалы, тематические журналы, календари...





# Остановите мгновение!



## 34-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 гоняйтесь 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 марта 2008 года.  
Обязательно указывайте в теме:

**конкурс**  
**«Остановите мгновение №34»**



**ПОБЕДИТЕЛЬ 31-ГО ЭТАПА**  
**Антон Мазанов,**  
th3524@mail.ru

**ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO**



«Перед вами скриншот из игры «Ониблэйд». На нем финальный босс. Чтобы его убить – сначала нужно бить его вспышками света. А когда он выпустит красную сферу, не давая ей дотронуться до вас, кидайте в босса лучи света. После победы над боссом Вам откроется тяжелый режим игры.»



**(game)land** представляет:  
**ENTHUSIAST  
INTERNET  
AWARD**

► **ENTHUSIAST INTERNET AWARD**  
Конкурс web-проектов  
среди энтузиастов

**КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND**

Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие web-проекты и интернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чем-то увлеченных и готовых получать информацию о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медийные проекты, рассказывающие об их увлечениях. Участие в конкурсе – не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика. Одним словом, это конкурс для тех, чье кредо по жизни – делаешь то, что нравится и нравится то, что делаешь!



**ПЕРВАЯ ПРЕМИЯ КОНКУРСА – \$25 000!**

**Подведены итоги первого тура!**

**Шорт-лист смотрите на [www.eaward.ru](http://www.eaward.ru)!**

**Определение победителей в феврале!**

Подробную информацию о конкурсе читай на [www.eaward.ru](http://www.eaward.ru)



Официальный спонсор категории Gaming мониторы Samsung



Официальный спонсор категории Тренды Opel Corsa.



Официальный спонсор категории Мотор автомобильная электроника Panasonic



## Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



## Получите, напишите

Три месяца бесплатной подписки получает Алексей Безнуров за внушительный анализ своих отношений с видеоиграми и за то, что поделился личным опытом со всеми читателями «СИ».

## Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно писать от лица вымышленных персонажей, впускать жалобы на цены и ругать локализаторов. Лучше постарайтесь как следует разобраться в себе и «самых-самых» играх, взгляните на любимое хобби под необычным углом и поделитесь наблюдениями с десятками тысяч своих единомышленников.

Хугожник: tyr,  
<http://t52.cyberpunk.ru>

## ПИСЬМО НОМЕРА

Алексей Безнуров,  
[k1aiman@mail.ru](mailto:k1aiman@mail.ru)

Привет, «СИ»! В преддверии моего 19-летия я стал больше задумываться о жизни: о том, что было, что есть и что, возможно, будет. Но больше всего времени уделял я раскладыванию по кирпичикам событий, произошедших в моем прошлом. И, конечно же, многое связано со всеми нами любимой игровой индустрией. Играть я начал с раннего возраста. Помню, еще в возрасте 5-6 лет отстреливал световым пистолетом уток на NES'e в Duck Hunt (Doom? Не смешите меня, Duck Hunt – вот настоящий адреналин!). <...>

С тех пор много воды утекло. Компьютерные и видеоигры преследовали меня всегда и везде, вдохновляли, восхищали, нервировали и иногда даже пугали. В общем, в любом случае, игры оказывали на меня определенное влияние, иногда позитивное, иногда не очень, а порой и очень пагубное (нет, до расстаться с девушкой из-за Shadow of the Colossus, слава богу, не доходило).

И я решил разложить это самое влияние игр на мою жизнь на хорошее и плохое. Начну, пожалуй, с плохого, чтобы письмо заканчивалось позитивно.

Итак... Когда и как игры вредили мне? Первое и самое главное. Игры почти всегда (в последние несколько лет этого уже не происходит, реальный мир я стал ценить гораздо сильнее, причем тот, что находится по ту сторону

экрана) мешали мне больше общаться с моими друзьями, знакомыми а иногда и даже с родителями (причем, не только тогда, когда много времени играм уделял я, со стороны родителей это тоже иногда наблюдалось). Частенько бывали ситуации, когда мои приятели звали меня гулять, а я ну никак не мог выйти, потому что у меня там у корабля «Хайвинд» реактивные двигатели обнаружались, и жутко хочется узнать, что же будет дальше. Второе. Учеба и «Chrono Trigger» (Might and Magic, Warcraft, Counter Strike, нужно подчеркнуть) – вещи несовместимые. Частенько забывал я выполнить домашнее задание, до вечера посвящая себя прохождению очередного уровня в очередном «убийце времени». А это, согласитесь, не очень-то и хорошо. Сильно жалею о тех временах, когда ценности виртуальные были для меня чуть важнее проблем настоящих. Ныне больше внимания уделяю прогрызанию гранита науки (подростающее поколение, прислушайтесь к моим словам, потом будет гораздо тяжелее!).

Третий пункт о вредности игр для моего эго. Невозвратно потерянные нервные клетки. О да, загубленные на прохождении какого-нибудь особо сложного босса или уровня нервы – ужасная утрата для серого вещества в голове, и я уверен, что вам, как игровым журналистам, это до боли знакомо. У меня пик сдачи нервов настал когда я не смог одолеть Сефироса в последней битве FFVII. Я потратил на бой порядка 5 часов, пер-



ПИШИТЕ ПИСЬМА:  
[STRANA@GAMELAND.RU](mailto:STRANA@GAMELAND.RU)  
ИЛИ 101000 МОСКВА,  
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я  
652, «СТРАНА ИГР»,  
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

## СИНДРОМ CRYSIS

Лично я, мягко говоря, не в восторге от этого «синдрома Crisis». По сути, это современный «феномен рекламы». Люди хотят информацию, но часто переходят ту тонкую грань, после которой знакомство с произведением теряет смысл. Что бы там ни придумали авторы, маркетинговая машина обязательно все испортит, «заспойлерит». Все сюжетные ходы конечный пользователь уже узнает, все неожиданности для него таковыми не станут. Самые сильные впечатления – от рекламных роликов, самые смазанные – от добравшегося до прилавков продукта. Даже в СИ-шном обзоре Assassin's Creed. Вот расписали вы за-

вязку и первое задание, добавив, что «дальше все то же, еще 9 раз». А зачем? Какой теперь смысл рядовому геймеру вообще брать в руки эту игру? И оценка-то неплохая, а играть не хочется. Осталось сходить на ближайший игровой форум и узнать, чем все закончится. Совсем другое дело, если бы игрок все открыл для себя сам, получил бы свежие впечатления. Если бы его только заинтриговали, если бы он видел только один ролик Assassin's Creed. Скажете: «Не хочешь – не читай, не смотри, не знакомься»? Но увы, спойлеры повсюду. От них не спрятаться. Вся раскрутка игр современного мира – это один большой спойлер. Уж проще тогда запретить-

ся где-нибудь в пещере и никуда не вылезать пару лет. Именно поэтому «старые игры были лучше». О современных все знаешь за год до выхода, а законы восприятия таковы, что привлекает как раз неизвестное. Вон как в случае с сериалом Lost, например. Он может нравиться и не нравиться, но подход у авторов правильный, уж этого точно не отнять. Индустрии развлечений в целом нужно нечто подобное. Юзер жаждет информации, а источники только рады ему угодить. Но это ловушка. Нам вываливают неправильную мозаику. Она построена не по логике произведения, а по закону «самые крутые кадры надо показать года за три до рели-

за». Она не приносит радости. Ожидание ныне интереснее конечного продукта. Даже Кодзиму сие не миновало. Вспомните MGS2 – вот это был номер! А выход MGS3? Нам все испортили, хотя мы и верили в лучшее до последнего момента... С MGS4 меня также гложет неприятное предчувствие. Хочется верить, что Олд Снейк вышибет мозги на десятой минуте (страшные вещи пишу!), а после нам подsunут молодого Снейка, гадящего в бочонке. Но увы, скорее всего, самое лучшее мы уже видели. Осталось дожидаться релиза, сходить на форум и узнать, чем все закончится.

SkaarjD,  
[skaarjd@mail.ru](mailto:skaarjd@mail.ru)

## FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.  
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

## Есть ли хоть одна игра, где используется совместимость PS3 и PSP?

Мы такой не обнаружили. Когда-то давно Sony активно продвигала плюсы будущей совместимости между PSP и PS3 и даже демонстрировала видео, где крошку-консоль, пристроив предварительно у телевизора, в ночной игре можно использовать в качестве зеркала заднего вида, но дальше обещаний, как видно, дело не пошло. Быть

может, ждут выхода Gran Turismo 5? Было бы здорово.

## В чем разница между Xbox 360 Premium и Xbox 360 Elite?

В Elite-комплект включен 120-гигабайтный жесткий диск (в противовес 20-гигабайтному Premium), а сама приставка и прилагающиеся аксессуары (беспроводной контроллер и гарнитура) раскрашены в строгий черный

цвет. Кроме того, в отличие от прошлогодних консолей из Premium-комплектов (выпущенных до сентября 2007 года), все Elite-приставки снабжены HDMI-интерфейсом версии 1.2. Проще говоря, Elite – это тот же самый Premium (он же Pro), только другого цвета и с другим HDD. В праздничные коробки-бандлы вдобавок вкладывались игры Forza Motorsport 2 и Marvel: Ultimate Alliance.



**ПОКА НЕ СТАНЕШЬ ПИСЬМОВЕДУЩИМ – ДАЖЕ И НЕ ПОДОЗРЕВАЕШЬ, КАКИЕ ОПАСНОСТИ ПОДСТЕРЕГАЮТ НА ТЕРНИСТОМ ПУТИ. ВОТ, НАПРИМЕР, ЭТИ СТРОЧКИ ВВЕРХУ СТРАНИЦЫ – МНОГИЕ ЛИ ИХ ЗАМЕЧАЮТ? ДА ЧТО СТРОЧКИ, ТУТ ПОСИЛЬНЕЕ СТРАСТИ: КАКИЕ ПИСЬМА НАПЕЧАТАТЬ В ЖУРНАЛЕ, КОГО ИЗ РЕДАКЦИИ ПОПРОСИТЬ НА НИХ ОТВЕТИТЬ, КОМУ ВРУЧИТЬ ПОДПISКУ-БОНУС? А ПОКА Я ЛОМАЮ НАД ВСЕМ ЭТИМ ГОЛОВУ, УСТРОИМ ПРОВЕРКУ НА ВНИМАТЕЛЬНОСТЬ: А НУ, КТО ЧИТАЕТ ЭТИ СТРОЧКИ, ОТЗОВИСЬ?!**

сонажи были настолько слабы, что наносили урона меньше, чем босс восполнял своего здоровья с каждым ходом. А движения самого босса были настолько медленными и нудными, что рука сама просилась нажать на кнопку выключения консоли. Так и не забыв Сефироса, я вырубил приставку и не включал ее на протяжении целого месяца – не хотелось смотреть на видеоигры вообще. Следующий пункт – это бессонница и уйма потерянного впустую времени. Бессонница – от сидок в компьютерных клубах ночи напролет (опять-таки: не повторяйте моих ошибок!). Некоторые очень уж интересные игры порой затягивали так, что не хотелось отрываться от них ни на минуту, они затягивали, поглощали разум, не отпускали из своих цепких щупалец до самого утра, когда глаза начинали закрываться сами собой, а в пальцах не хватало сил, чтобы нажимать на кнопки джойстика или клавиатуры. Вместо того, чтобы отсыпаться среди бела дня, можно было сделать более полезное для себя и окружающих вещи!

Ну ладно, хватит о плохом, иначе некоторые читатели могут принять меня за человека, пропагандирующего негативное влияние компьютерных и видеоигр. Теперь расскажу о том, какую же пользу принесло мне мое увлечение.

Мой характер. Как человек, воспитанный на Final Fantasy, я унаследовал многие черты личности, присущие героям этой игровой линейки. Кто знает, был бы ли я таким же отзывчивым, чутким, рассудительным и вежливым, не покорила эта игра мою натуру (врят ли, до знакомства

с «Финалкой» я был тем еще шалопаем и балагуром). Множество новых знакомств, как в реальном мире, так и в виртуальном (совершенно не могу жить без общения, постоянно нуждаюсь в беседе, разговоре или дискуссии). Частенько, завязывая знакомство со сверстниками, я начинаю разговор с обсуждения любимых мной или со беседником игр (спасибо тебе, «СИ», благодаря тебе я знаю об играх практически все, даже о тех шедеврах, в которые сам не играл). И знаешь что? Это очень помогает! От того, какие игры выбирают люди, напрямую зависят черты их личности. Да и в Интернете у меня куча новых знакомых, которые понимают меня в моем увлечении, с ними можно обсудить последнюю версию дополнения к какой-нибудь игре, подробно рассмотреть характер того или иного главлероя, да просто поболтать по душам и поделиться последними событиями, произошедшими в личной жизни.

Знание английского языка. Когда я только начинал изучать иностранный язык в школе, он давался мне из рук вон плохо. Я никак не мог заучить слова и их порядок в предложении, разговор жителей Туманного Альбиона был мне чужд и непонятен. До тех пор, пока я не перестал играть в жалкие пиратские игры с «только полным и качественным переводом» и перешел на англоязычные версии. И в результате желание понять витки сюжета и новую порцию диалогов в очередной JRPG пересилили природную лень и не самую хорошую память. Сначала я прямо во время игры открывал англо-русский

словарь и листал его в поисках очередного непонятного term. Позднее многие слова уже угадывались по интонации и выражению лиц героев, другие по ситуации и обстановке. Английский стал даваться мне легко, без особых трудностей, и сейчас у меня солидный словарный запас и хорошее умение строить предложения на лету.

Целеустремленность и уверенность. Любая игра диктует следующее правило: «Если где-то есть дверь, которая не является спрайтом на стене, значит ее всегда можно открыть». Знание этого игрового закона сказалось и в реальной жизни: я всегда ищу логичное решение проблемы и не отчаиваюсь, если на первых порах мне это не удастся. Не получается сейчас, получится позже. В FF легендарное оружие тоже не сразу дается. И последнее. На протяжении всей моей пока еще не очень долгой жизни игры всегда вдохновляли меня на создание чего-то нового, будь то рисунки с изображениями любимых героев, 3D-модель меча Клауда, или нелепые попытки попровобовать себя в качестве композитора в музыкальных редакторах.

Игры помогли и помогают мне жить. Без них моя жизнь не была бы столь насыщенной и яркой (как и без друзей, семьи, любимой девушки и прочего). Они сопровождают меня на всем моем жизненном пути и, думаю, будут сопровождать еще очень долго. Любите и цените игры, но помните, все хорошо в меру.

**☞** *Остается лишь развести руками и во всем с Алексеем согласиться. А вы что скажете, друзья?*

**Илья Ченцов** \ \ *Вам-то, простым геймерам, никто не мешаает игнорировать или фильтровать всю эту информацию. А нам по долгу службы приходится все впитывать. И как потом играть, допустим, в BioShock? С другой стороны, все попробовать не получается, а быть в курсе – полезно.*

**WREN** \ \ *А что, если бы мы не рассказали в чем заключается суть Assassin's Creed, читатели бы поверили рекламному ролику, купили игру, а затем жестоко разочаровались? Зато после этой рецензии ее будут покупать осознанно, заранее зная обо всех недостатках.*

**Я видел ролик Shenmue 3! Что там слышно?!** Да ничего не слышно. И отчаявшиеся фанаты один за другим клепают фейки, в том числе и фальшивые трейлеры. Тот, что вам попался (видимо, самый свежий) перемонтирован из давнего видео чуть более удачливой, но все же отмененной Shenmue Online. Что же до судьбы настоящего продолжения великой Игры, то оно уже давным-давно признано в Sega

## НОВЫЕ СТАНДАРТЫ

Здравствуйтесь, глубокоуважаемая редакция журнала «Страна Игр»! Меня недавно стал мучать вопрос: почему все играют в Counter-Strike и Warcraft? Там ведь графа уже устарела тыщу лет назад. Уже вышел World in Conflict (кстати нереально дорогой!). Контру тоже можно заменить чем-нибудь поинтереснее, например STALKER'ом или Crysis'ом на крайний случай есть Call of Duty 4. Я, конечно, не обращаю никакого внимания на графу (Sacred – любимая игра), но это уже слишком! Мои друзья говорят, что это классика и что эти игры еще будут триста лет, но когда они садятся играть со мной

в нормальные игры, я их делаю. Они жалуются, что там физика не та и всё такое... Они просто не умеют играть в НОВЫЕ игры. Я пишу это письмо, чтобы хоть один человек в этом мире встал на мою сторону.

P.S. Какую музыку предпочитает ваш коллектив и играет ли вы в бесплатные онлайн-игры, типа Time Zero?

**Сигоров Даниил,**  
Shraybicus@yandex.ru

**WREN** \ \ *Это не игры, а кибер-спортивные дисциплины. Чтобы хорошо научиться играть в них, нужно потратить кучу времени на тренировки. А это имеет смысл*

нецелесообразным, никакой разработки не ведется. Одна надежда на издателей-гигантов, Microsoft и Sony, – вдруг кто-то из них захочет заполнить такой козырь? Однако воз и ныне там. И уже, похоже, навсегда.

**Почему бы вам не сделать отдельный журнал об аниме?** Медиакомпания «Гейм Лэнд» уже не однажды задумывалась об этом.

И всякий раз всевозможные прогнозы утверждали, что рынок еще не готов и нужно еще немного подождать, пока он разовьется. К сожалению, в России пока нет достаточного количества ни профильных рекламоделителей, ни читателей, которые могли бы поддержать такой журнал на плаву. Но ведущий рубрики «Банзай!» не спускает руки с пульса событий и всегда начеку – близится час...



**АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!**

Специальное предложение:

**ТЕЛЕФОН+ИНТЕРНЕТ**  
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте  
Москвы и Московской обл.

• Срок подключения  
в Москве – 14 дней,

в Московской области  
– от 14 до 30 дней.

• Установка прямого  
московского телефонного номера

• Многоканальные  
телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

**PM Телеком**

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 988-8212



# ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 01(250), СТРАНИЦА 160

Киношники – народ творческий и не дотошный, а потому пребывают в уверенности, что кроссовер «Чужие против Хищника» начался с игры компании Sierra, как и написано в рубрике Widescreen. На самом же деле идея культового столкновения воплотилась десятью годами ранее – с запуском одноименной серии комиксов от Dark Horse. Да и игр по этой лицензии до упомянутой успело выйти целых две – от Saturn и Atari.



Кто виноват?

Иван «Чужой» Боднар и Игорь «Хищник» Сонин

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес [errors@gameland.ru](mailto:errors@gameland.ru). Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ  
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА  
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ  
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА  
[HTTP://FORUM.  
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

только с играми, которые являются популярными дисциплинами, по которым проводятся турниры. К тому же, невозможно каждые два-три месяца переучиваться на новую стратегию или FPS. Обратите внимание, что в Warcraft 3 сейчас играют только по сети. Сингл все прошли давным-давно, сразу после релиза, как и в случае с любой нормальной стратегией. А теперь те же люди проходят World in Conflict, а по сети сражаются по-прежнему в Warcraft 3 (пока сколько тратят силы на тренировки в World in Conflict нет смысла).

В новые игры тоже играют по сети, но в основном по фану, а не для того, чтобы выяснить, кто круче.

ХОЧУ ИГРАТЬ В ЖЕСТОКИЕ ИГРЫ!

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны Игр». Сейчас мне 12 лет, я живу в Казахстане, в городе Астане. Пишу вам по причине, волнующей меня уже давно. Дело в рейтингах ESRB. Начну издалека, в детстве я всегда играл в Doom и Duke Nukem. Ещё в возрасте 4-х лет я интересовался компьютерными и видеоиграми. Тогда у меня был компьютер и NES (Dendy). В то далёкое время я даже и не догадывался, что есть в Америке такая организация, которая играм возрастные рейтинги ставит.

Не знал и был счастлив. Но горький опыт приходит быстро, и вот мне восемь лет, я стою перед прилавком и выбираю себе игру. Друзья в то время все, как сговорились, только и хвастались своими достижениями в Postal 2 (да-да именно в ней). И вот я тыкаю пальцем в неё и говорю: «Дайте мне эту игру». Каково же было моё удивление, когда я услышал в ответ: «А твои родители это одобряют?». В тот день я ушёл ни с чем, кроме злобы на того продавца. Postal 2 всё-же попал ко мне уже 4 года спустя. Но насколько было испорчено моё удовольствие от игры. Какая ужасная графика, какая ничтожная физика. И теперь из-за тех, кто является членом ESRB, я должен портить своё удовольствие от современных игр вроде Kane & Lynch: Dead Men или Crysis только потому, что мне ещё нет 16. И что вы мне прикажете делать? От гонок и симуляторов меня тошнит, детские игры я вообще не перевариваю. Единственная отрада это Lego Star Wars. Да и ту прошёл уже раз пять. Являясь фанатом хип-хоп культуры, я даже не могу поиграть в игры с участием моих кумиров. Я взрослый и сознательный человек, я знаю, что я делаю, и я уверен, что у меня не появится желание все крушить и убивать всех на своём пути. У кого-то это желание действительно появляется, но это изначально психически нездоровые люди, которые совершали бы свои злодеяния и не играя в видеоигры. Им просто все равно, кого

обвинить, чтобы отделаться от обвинений и удержать преступность на низком уровне. А ведь то, что игры плохо влияют на детей, ещё не доказано, а вот то, что жестокие игры снимают стресс, это научно доказанный факт. А игры с наличием эротики мне вообще противны.

Данияр Мусин,  
[daniyar\\_77\\_95@mail.ru](mailto:daniyar_77_95@mail.ru)

WREN \ \ Каждому человеку столько лет, на сколько он себя ощущает. Вполне возможно, что ваш психологический возраст куда больше, чем реальный. К слову, «Страна Игр» создается для геймеров 16-30 лет, однако нас читает немало школьников – из тех, кому уже неинтересны откровенно детские игры и детские игровые журналы.

ПРОГНИЛО ЧТО-ТО  
В ЭТОМ ГОСУДАРСТВЕ...

Здравствуй, «Страна Игр», какой же ты замечательный журнал! Как мне жаль, что если мое письмо станет письмом номера, я получу подписку лишь на три месяца, а не на целый год, как это было раньше. Но это, в конце концов, не главное, главное – донести посыл, меседж, если хотите, до читателей. Поговорить я хочу о «прогневшем царстве» RPG.

Мне кажется, что в философии должен быть какой-нибудь термин, посвященный феномену, который я хочу обсудить ниже. Но, обо всем по порядку. Корни современных компьютерных RPG уходят глубоко в твердь настоящих предков. Которые, в свою очередь, возникли для максимально реалистичного описания сражений с применением различного рода экипировки, заклинаний, приемов и другой всячины. Сражения такие должны были происходить между сидящими за столом игроками или между игроками и несуществующими тварями. Сидя, да еще и за столом, мечами обоим не помашешь. Их с успехом заменили кубики и толстые книжки с правилами. Настольные RPG пользовались и пользуются огромной популярностью, отсюда очевидна мысль об адаптации их для компьютеров. В процессе адаптации основные принципы оставались неиз-

менными: пошаговые бои, расчет урона при помощи формул (которые учитывают разные параметры, входящие в свод правил), набор экспы и получение левелов, ветвистые деревья скиллов и т.п. Другими словами, компьютер взял на себя обязанности гейм-мастера, кидание кубиков, расчет формул и прочие мелочи, которые только отягощали жизнь приключенцам. Отныне можно было, наблюдая за спрайтами, спасать мир и не тратить время на бумажки. На первых порах все выглядело отлично. А как же иначе? Тогда еще слабые компьютеры отображали достаточно информативную графику, и RPG являлись максимально реалистичными (хоть и со многими допущениями) симуляторами жизни. Сочным сюжетом затыкалось множество дыр и нелепостей системы. Все были счастливы! Помню, как я заигрывался в Fallout! Сколько было в этой игре возможностей! Живи, не хоч! Берем современный компьютер, способный показать нам фотореалистичную графику, обчислить сложную физику. Пули теперь могут лететь не просто из ствола в точку посередине экрана, а под воздействием силы тяжести и сопротивления воздуха, с учетом начальной скорости и массы самой пули, менять траекторию полета и терять убойную силу. Можно, учитывая параметры окружающей среды, такие как сила тяжести, направление и сила ветра, плотность воздуха, прочность материала и пробивающая способность самих пуль, устраивать совершенно фантастические в своем реализме перестрелки. Хотя, по большому счету, эту модель можно упростить, оставив наглядный эффект аналогичным. То же самое касается и мечей с фаярболлами. Так вот, я чуть было не впал в истерику, когда прочитал в вашем журнале о Fallout 3. В игре перекрестие прицела ничего не значит. Меткость зависит не от игрока, а от нелепых формул, которые будут скрупулезно перемножать, к примеру, умение пользоваться данным типом оружия на ловкость противника и еще какую-нибудь усталость... Результатом будет вероятность попадания в процентах. Прямо как в настолках. Что же получается? Я держу в руках 12-мм винтовку с дальностью прямого выстрела в 1.8 км, в двух метрах от меня гигантский вражеский краб 999 уровня. Выстрел! Miss! Ec-

# SMS

ОТВЕТ ПИСЬМАМ  
ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ  
ВОПРОСЫ НА НОМЕР  
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Выйдет ли новая часть Tomb Raider на PS2? Я фанат этого легендарного сериала!

Действительно, Eidos буквально на днях анонсировала новую игру сериала – Tomb Raider Underworld. И, о радость, разработчики из Crystal Dynamics, похоже, используют модифицированную версию движка от Legend, что позволяет побаловать не только суровых владельцев PC, PS3 и Xbox 360, но и поклонников Wii, и даже старушки PS2. Для особенно экстремальных геймеров предусмотрен также DS-вариант. Подробности – в рубрике «Галерея» и будущих номерах «Страны Игр».

Будут ли еще RPG на PS2 или ее уже бросили?

Обязательно будут. Но, увы, ничего кардинально нового – как правило,

небогатые компании примутся издавать на Западе недорогие японские игры, которые не заинтересовали в свое время крупных издателей. А заодно – их продолжения и «расширенные версии» на устаревающих движках. Но и без подарков судьбы PS2 не останется: например, четвертая часть культовой Persona анонсирована именно для этой консоли.

Запустила ли Sony свой сервис PlayStation Home? Какие впечатления он производит?

Увы, все еще проводится тестирование на лабораторных мышках. Для обычных пользователей Home недоступен. Как только новый сервис будет окончательно запущен, мы обязательно поделимся впечатлениями со страниц «Страны Игр».

Почему видео из «Банзая» теперь в PC-части, а не в видеочасти, как раньше?

По вашим же многочисленным просьбам. Штука вот в чем: среди заядлых анимешников немало ярых коллекционеров, которые любые понравившиеся ролики (не говоря уж о музыкальных клипах!) скрупулезно хранят в своих «закромах». А с видеочасти им это самое видео очень трудно копировать на жесткий диск. Вот они собрались, покумекали и попросили нас выкладывать его по старинке. Потом покумекали мы, да и решили, что нынче анимешник без компьютера – нонсенс и небывальщина, так что ничего страшного не будет. В результате имеем то, что имеем: всем хорошо, а у нас еще и немного места на видеочасти высвободилось. На целый обзор хватит!



# ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ  
**WWW.HITZONA.RU**

тественно, я утрирую, но от этого не легче! Перейдем напрямую к феномену. Что делает громоздкая настольная система в игре, которая в ней совсем не нуждается? Настольные пережитки, которые когда-то были созданы для отображения реальности, теперь мешают ее отображать. Согласитесь, что не очень реалистично промахнуться по гигантскому вражескому крабу с 2-х метров, пусть он и 999 уровня. Усугубляет все еще и вид от первого лица, когда целишься, можно сказать, своими руками. Чем лучше графика, чем реалистичней анимация и звук, тем все более нелепым выглядит такой подход к созданию RPG.

Я считаю, что сейчас прокачке должно подвергаться сам геймер, а не

цифровой протагонист. Поясню. В MGS3, например, можно избавиться от пищевого отравления при помощи приступа тошноты, вызванного у Снейка усиленным его раскручиванием в сурвайвл выюэре. Чем не скилл? Только этот скилл находится не в каком-то абстрактном списке умений, а в голове геймера. Вообще, изучая игровую механику MGS, можно обнаружить множество подобных умений, причем игрок «прокачивается» сам. В данном случае экспой становится его реальный игровой опыт, а множителями экспы – собственная смекалка и внимательность. В промежутке от «рождения» в начале игры и до зрелости в самом конце, разные люди могут «прокачаться» по-разному. Каждый, играя в MGS3, набирает определен-

ное количество скиллов. Некоторые являются чисто механическими навыками, какие-то представляют собой более сложные сочетания взаимодействия Снейка с окружающей средой и врагами. В результате, каждый получает уникального персонажа – тандем игры и информации в собственной голове. Выходит, что сам жанр RPG морально устарел, но этого как будто никто не замечает, все «революционные» изменения сводятся к вариантам использования давно уже прогнившей настольщины. Что же делает из Fallout 3, собственно, RPG? Конечно – сложная система прокачки. Без нее игра превратится в шутер с витиеватым сюжетом. На данный момент, основным индикатором ролевой игры является набор умений,

выраженный кучкой циферок. А как бы хотелось, чтобы этим индикатором был живой мир, в котором геймер играл бы свою роль, а не занимался прокачкой и «почтовой» работой.

**Васильев Андрей**  
strauss@yandex.ru

**WREN \ \** Юмор в том, что как раз в современных PC RPG навыки геймера (а не его персонажа) очень даже востребованы. И целиться надо хорошо, и мышкой кликать быстро. За последние 10-12 лет многие элементы настольных ролевых игр исчезли из компьютерных RPG. А если хочется вообще отказаться от этих пережитков, то добро пожаловать в S.T.A.L.K.E.R.

**СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!**

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!**

**Есть ли в России журналы про аниме и мангу? И где их достать?**

На просторах Необъятной в живых остался лишь один анимешный журнал – «Аниме-Гид». Кстати, вы наверняка знакомы с его главным редактором еще со времен «Страны Игр» – это Валерий «А.Купер» Корнев (аплодисменты). Журнал выходит в Москве каждый месяц, комплектуется диском и продается в точках продаж аниме (сети «Союз», «Хит-Зона», «Настроение» и пр.). Можно достать его и в других городах: в Казани, Перми, Нижнем Новгороде, Самаре, Волгограде, Тольятти, Уфе, Челябинске, Екатеринбурге, Омске... Ищите адреса на официальном сайте (<http://aniguide.ru>) или оформляйте подписку.

**Gameland.tv – это реальный телевизионный (спутниковый) канал или что? Как мне «ВКЛЮ-**

**ЧИТЬСЯ В ИГРУ», если конечно это не тайна, окутанная мраком, как в номере 24(249) на стр.203?**

Тайна, да еще какая! Но вам откроем. Gameland.tv – это спутниковый канал о компьютерных и видеоиграх, который в самое ближайшее время стартует в базовых пакетах подписки наиболее популярных поставщиков цифрового телевидения («НТВ плюс», «Корбина ТВ», «Стрим ТВ» и др.). Предварительную рекламу этого, без преувеличений, замечательного события вы и видите на страницах «Страны». В общем, дождитесь дня Икс (по секрету: конец зимы – начало весны) и смело ВКЛЮЧАЙТЕСЬ В ИГРУ. Там покажут Игоря Сонины и еще целую кучу интересных людей!

**Была ли игра по Star Wars, которой вы поставили высший балл? Если да, то напишите ее название.**

Вселенная «Звездных войн» весьма богата на игры, и, согласно теории вероятности, хорошие тоже попадались нередко. Из более-менее новых мы хотим порекомендовать вам Knights of the Old Republic (PC, Xbox) от BioWare, создавшей сегодняшний Mass Effect. Отличный сюжет, интересная ролевая система и вечный выбор между Темной и Светлой сторонами Силы, который на каждом шагу приходится делать игроку, сделали ее самой заметной не только в линейке SW-игр, но и во всем RPG-сообществе. Недаром «Страна Игр» №146 удостоила KotOR аж девяти баллов из десяти.

**Какое нужно железо чтобы Crysis шла на высоких настройках?**

Ответов разработчики дают сразу два. Первый таков: официально рекомендованная система подразумевает процессор Intel

Core 2 DUO 2.2 ГГц (или AMD Athlon 64 X2 4400+), 2 Гбайт RAM и видеокарту класса NVIDIA GeForce 8800 GTS/640 с 256 Мбайт видеопамяти. Второй ответ: так вы получите лишь максимальное качество игры... доступное сегодня. Полностью же свой потенциал Crysis выкажет лишь на компьютерах будущего, когда и процессоры, и видеокарты научатся шурушать побыстрее.

**Для каких платформ выхолил самый первый «Принц Персии»?**

Каверзный вопрос. Но постараемся ответить наиболее полно, по алфавиту: Amiga, Amstrad CPC, Game Boy, Game Boy Color, GameGear, Macintosh, NES, PC, Sega CD, Sega Genesis, Sega Master System, SNES, Turbo CD, Sharp X68000 плюс версии для UNIX и мобильных телефонов и недавний XBLA-римейк. Вроде, никого не забыли.



# Pro Диск | Видео часть

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

ПОСЛЕДНИЕ ИЗВЕСТИЯ ОТ NAMCO ВВОДЯТ В СТУПОР. ДВА НОВЫХ ЭКСКЛЮЗИВНЫХ ПЕРСОНАЖА В SOUL CALIBUR IV – ПО ОДНОМУ ДЛЯ КАЖДОЙ ИЗ КОНСОЛЕЙ, НА КОТОРЫХ ВЫХОДИТ ИГРА, – В РАЗЫ ПРЕВОСХОДЯТ ТОТ ПРИЯТНЫЙ БОНУС, ЧТО ЖДАЛ НАС В СВОЕ ВРЕМЯ В SOUL CALIBUR II. ПОДРОБНЕЙ О НИХ МОЖНО УЗНАТЬ ИЗ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ТРЕЙЛЕРА НА НАШЕМ ДИСКЕ. А ВОТ ПОДБОРКА ОБЗОРОВ У НАС СЕГОДНЯ СТРАННАЯ. САМЫЕ НЕОДНОЗНАЧНЫЕ ИГРЫ СЕЗОНА: LAIR, KANE & LYNCH, THE CLUB, JUICED 2 И ДАЖЕ BLADESTORM, В КОТОРЫЙ НИКТО КРОМЕ АРТЕМА ШОРОХОВА ИГРАТЬ НЕ МОЖЕТ. ТАКЖЕ МЫ ПОДВОДИМ ИТОГИ 2007-ГО ГОДА. В НАШЕМ ОБШИРНОМ МАТЕРИАЛЕ МЫ РАССКАЖЕМ, КАКИЕ ДОСТОЙНЫЕ ИГРЫ В РАЗЛИЧНЫХ ЖАНРАХ ВЫХОДИЛИ В УШЕДШЕМ ГОДУ, – ВОТ ХОРОШИЙ СПОСОБ НАВЕРСТАТЬ УПУЩЕННОЕ В 2008-ОМ. ДА, И НЕ ЗАБУДЬТЕ ПРО ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ REZ HD!

//SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



**6**  
ВИДЕООБЗОРОВ

**4**  
ВИДЕОПРЕВЬЮ

**4**  
ВИДЕОСПЕЦА

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

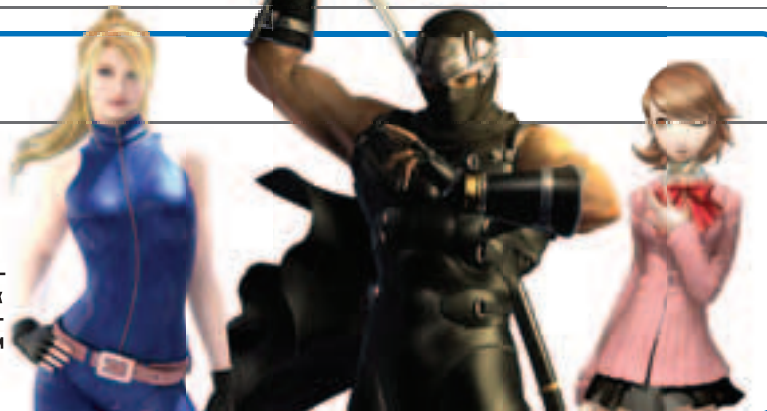
ВИДЕООБЗОР  
(PS3, XBOX 360)

BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

## SPECIAL

### ИТОГИ ГОДА

Что и говорить, прегузувший год был богат на громкие релизы и просто отличные игры, которые никто особенно и не рекламировал. О номинантах и победителях вы уже могли прочитать в журнале, а наш диск поможет освежить вашу память, если вы вдруг умудритесь забыть те самые игры, из-за которых не спали ночи напролет и теряли счет времени.



Полный список

#### ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- Rez HD [Xbox 360](#)
- Pirates of the Burning Sea [PC](#)
- Condemned 2: Bloodshot [PS3](#) [Xbox 360](#)
- Ryu ga Gotoku Kenzan! [PS3](#)

#### ВИДЕООБЗОРЫ:

- Lair [PS3](#)
- The Club [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#)
- Experience 112 [PC](#)
- Kane & Lynch: Dead Men [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#)
- Bladestorm: The Hundred Years' War [PS3](#) [Xbox 360](#)
- Juiced 2: Hot Import Nights [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#) [PS2](#) [PSP](#) [DS](#)

#### ТРЕЙЛЕРЫ:

- Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 [PC](#) [PS3](#) [Xbox 360](#)
- LittleBigPlanet [PS3](#)
- Soul Calibur IV [PS3](#) [Xbox 360](#)
- Battlefield: Bad Company [PS3](#) [Xbox 360](#)

#### SPECIAL:

- Итоги года
- Интервью с Майклом Кэпсом
- Интервью с Крисом Тэйлором
- Презентация Space Siege

### ИНСТРУКЦИЯ

#### 1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player 10 или аналогичным (можно установить с нашего диска).

#### 2. РАЗДЕЛЫ

- Видеофакты – самые горячие видеонюхости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – самые свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игросюжеты, интервью, наши специальные проекты.



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

### ВИДЕОСПЕЦ!

#### ИНТЕРВЬЮ С МАЙКЛОМ КЭПСОМ

ИГРОМИР 2007

На прошедшей выставке «ИгроМир 2007» нам выдалась возможность пообщаться с президентом компании Epic Майклом Кэпсом. Мы, конечно же, заинтересовались у Майкла, не планируют ли они разработку Unreal 3 и не хотят ли попробовать себя в жанрах, отличных от экшна, а также узнали, что он гугует о современных шутерах и что сейчас происходит с PC-рынком в Америке.



Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.



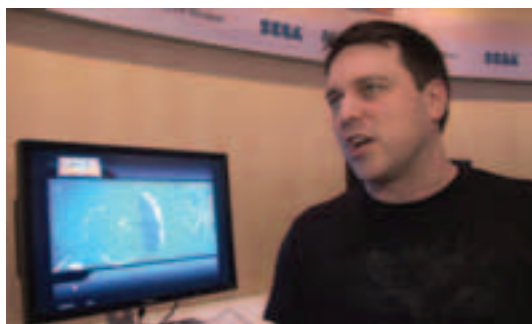
# НЕ ПРОПУСТИТЕ!

## SPACE SIEGE PC

Презентация и интервью

Давно известно, что разрабатывается космический аналог Duneon Siege от Криса Робертса. Но, видимо, Крис так был занят другим своим проектом, Supreme Commander, что о «Космической осаде» не было слышно вообще ничего. На недавно прошедшей выставке CES 2007 игра наконец-то была показана. Вас ждет полноценное пятиминутное прохождение одного из уровней с комментариями разработчиков, а также интервью с самим Крисом Робертсом. Не пропустите!

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



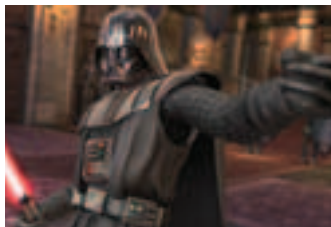
## ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

### SOUL CALIBUR IV PS3 XBOX 360

трейлер

Главной неожиданностью номера стала новость, что приглашенными «звездами» в четвертой части Soul Calibur станут... Йога и Дарт Вэйгер! И не спрашивайте, как их туда занесло.



### LITTLEBIGPLANET PS3

геймплей

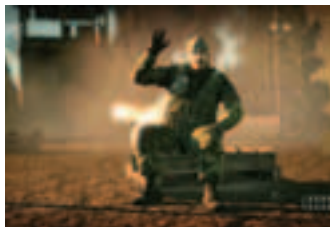
Свеженький трейлер – пример того, каким образом нам предстоит строить уровни в LittleBigPlanet. Две минуты ускоренной съемки – и карта готова!



### BATTLEFIELD: BAD COMPANY PS3 XBOX 360

трейлер

Видеописьмо от нашего любимчика Джорджа Хаггарта, рассказывающего, как ему нравится на службе, где за случайные взрывы всего погряз его не гоняют, а награждают.



## ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

### REZ HD XBOX 360

Одна из лучших игр Тэцуи Мизугутти совсем скоро обретет вторую жизнь на просторах Xbox Live Arcade. Видео уже начало появляться, и мы решили поготовить превью, дабы напомнить об игре старожилам, а новичков – познакомить с Rez.



## ВИДЕООБОЗОРЫ

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

### THE CLUB PC PS3 XBOX 360

Полноценный гладиаторский клуб открывает свои двери. Добро пожаловать в клуб! Но так ли уж нам хочется в него вступать или же игра не стоит свеч?



### KANE & LYNCH: DEAD MEN PC PS3 XBOX 360

Наемники, психопаты, баги и загубленные надежды. Что из этого произвело на нас наибольшее впечатление?



### LAIR PS3

Factor 5 промахнулась или «Не время для драконов» по-японски. Один из самых больших провалов PS3.



### RYU GA GOTOKU KENZAN! PS3

Вторая часть сериала еще не добралась до наших просторов, а в Японии скоро выходит третья. На этот раз по неизвестной причине действие третьей «Якудзы» происходит в феодальной Японии. Мы поиграли в демоверсию и делимся с вами впечатлениями.



### CONDEMNED 2 XBOX 360 PS3

Наглядное руководство по тому, как использовать в качестве оружия практически любой подручный предмет, разжилось продолжением. Как ни странно – по игре до сих пор был выпущен всего лишь один тизер, зато к нам в руки попала превью-версия игры.



## ВИДЕОФАКТЫ

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

В этом выпуске видеофактов вы узнаете самые последние новости с прошедшей выставки CES 2008, а именно: когда нам ждать демо и полную версию LittleBigPlanet, стоит ли нам ждать GoldenEye 007 на просторах Xbox Live Arcade, самые свежие новости из уст Konami о Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, а также что связывает мультфильм «Ледниковый период» с компанией Gravity, о посещении Эзма и Макса владений Nintendo, о дате возвращения Rainbow Six и многом другом.



В НОВОМ ФОРМАТЕ!



# Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

И СНОВА У НАС НА ДИСКЕ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ МЕЖГАЛАКТИЧЕСКАЯ БИТВА ВО ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40000. ПРИЧЕМ СРАЗУ НА ДВУХ ФРОНТАХ – НА ПЕРСОНАЛЬНОМ И ПОРТАТИВНОМ. ВЛАДЕЛЬЦАМ PC ДОСТАЕТСЯ ДЕМОВЕРСИЯ СВЕЖЕНОГО ДОПОЛНЕНИЯ К ВЕЧНОЙ DAWN OF WAR. В ПАРОЧКЕ МИССИЙ НАМ ДАДУТ «ПОРУЛИТЬ» ТЕМНЫМИ ЭЛЬДАРАМИ И ПОПОРТИТЬ КРОВУШКУ КОСМОПЕХАМ. ВЛАДЕЛЬЦАМ ЖЕ PLAYSTATION PORTABLE, НАОБОРОТ, ПОЗВОЛЯЕТСЯ ПОВОЕВАТЬ ЗА КОСМОПЕХОВ НА ПОШАГОВЫХ ПРОСТОРАХ ЭТОЙ КРОВОЖАДНОЙ ВСЕЛЕННОЙ. ДЛЯ МЕНЕЕ КРОВОЖАДНЫХ ТОВАРИЩЕЙ, КОТОРЫМ ЧУЖДО НАСИЛИЕ НАД ЖИВЫМИ, МЫ ПРИПАСЛИ ТРЕЙЛЕР CG-МУЛЬТФИЛЬМА RESIDENT EVIL: DEGENERATION. НУ А ДЛЯ СОВСЕМ МИРНЫХ, ДЛЯ КОТОРЫХ САМЫМ ГЛАВНЫМ ДОСТИЖЕНИЕМ СТАНЕТ «ВСКОПАТЬ ПЯТЬ ГРЯДОК ПОД КАРТОШКУ», У НАС НАЙДЕТСЯ СИМУЛЯТОР КОЛХОЗНИКА ПОД НАЗВАНИЕМ «ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА».

//АГЕНТ А



НА PC-ЧАСТИ



ДЕМОВЕРСИЯ



PSP-ДЕМОВЕРСИЯ



INDIE-ИГРА

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ММО-КЛИЕНТ

ПИРАТИЯ



## ДЕМОВЕРСИЯ

### WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: SOULSTORM

Демоверсия третьего дополнения к популярной стратегии Warhammer 40000: Dawn of War. Доступен обучающий режим и два однопользовательских сценария. У геймеров будет отличная возможность познакомиться с одной из новых рас – Dark Eldar. Рабочие Темных Эльдаров не строят здания, они их лишь заказывают, и один такой юнит может соорудить огромную базу за несколько минут. В распоряжении игроков окажутся разнообразные пехотинцы и специализированная техника.



### ИНСТРУКЦИЯ

## 1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

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

## 2. РАЗДЕЛЫ

- ❑ Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- ❑ Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ❑ Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- ❑ Софт – полезные 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 состояние диска: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес [chirikov@gameland.ru](mailto:chirikov@gameland.ru), подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

### Полный список

#### ДЕМОВЕРСИЯ:

- ❑ Warhammer 40,000: Dawn of War: Soulstorm

#### ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ❑ Crashday
- ❑ Day of Defeat: Source
- ❑ Far Cry
- ❑ GTA: San Andreas
- ❑ Half-Life 2
- ❑ Operation Flashpoint: Resistance
- ❑ rFactor
- ❑ The Elder Scrolls IV: Oblivion

#### ДРАЙВЕРЫ:

- ❑ ATI Catalyst 8.1 Vista
- ❑ ATI Catalyst 8.1 XP
- ❑ Realtek HD Audio Codec Driver 1.84

#### ПАТЧИ:

- ❑ BioShock v1.1 RU
- ❑ Crysis v1.1 Интернациональный
- ❑ Starcraft: Brood War v1.15.2 Интернациональный
- ❑ Sudden Strike 3: Arms for Victory v1.2 RU

#### СОФТ:

- ❑ Nero CD DVD Speed 4.7.7.15
- ❑ Oront Burning Kit Premium 2.42
- ❑ ACDSee 10.0.238
- ❑ FastStone Image Viewer 3.5
- ❑ Paint.NET 3.22

- ❑ BitComet 0.98
- ❑ FileZilla Server 0.9.25
- ❑ LimeWire Basic 4.16.2
- ❑ WinGet 3.0
- ❑ FileBack PC 4.1
- ❑ MOBILedit 2.7.0.15
- ❑ 1by1 1.63
- ❑ eXtreme Movie Manager 6.1.2.0
- ❑ FreeRIP MP3 3.05
- ❑ LameXP 2.03
- ❑ QuickTime Alternative 2.30
- ❑ Zoom Player Standart 5.02 Final
- ❑ FormatRecovery 4.1.1146
- ❑ NTFS Undelete 0.92
- ❑ Fresh UI 7.99
- ❑ Memory and CPU Observer 2.3
- ❑ RamCleaner 5.3
- ❑ ShellToys XP 6.2.1
- ❑ TweakNow RegCleaner Pro 3.5
- ❑ WindowBlinds 6.02 build 74

#### ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:

- ❑ Болл атак
- ❑ Веселая ферма
- ❑ Морхун 2. Презагрузка
- ❑ Снежок. Приключения медвежонка
- ❑ Страйбол

#### WIDESCREEN:

- ❑ Harold & Kumar 2
- ❑ Resident Evil: Degeneration
- ❑ The Bank Job
- ❑ The Signal



# PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.80  
 ДемOVERсия: Warhammer 40000: Squad Command  
 Видеоролики: God Of War: Chains of Olympus, Downstream Panic!, Yggdra Union  
 А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

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

## 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

### RESIDENT EVIL: DEGENERATION

Sony Pictures и Capcom выпустили трейлер анимационного фильма, созданного по мотивам известной игровой серии Resident Evil.



### THE BANK JOB

Бандитский триллер, сюжет которого основан на реальной истории ограбления одного из банков Лондона в 1971 году.



## FREEWARE/SHAREWARE

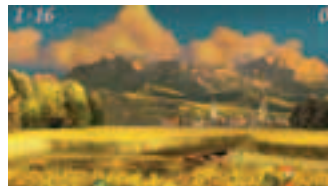
### ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА

Симулятор фермера с увлекательным геймплеем.



### МОРХУХИ 2. ПЕРЕЗАГРУЗКА

Продолжение отличного шутера с интерактивными пейзажами и стаями взбешенных птиц.



### СТРАЙКБОЛ

Классический арканоид с полностью трехмерными уровнями.



## PANDA ANTIVIRUS



## БОНУСЫ

### АРХИВ «СИ»

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



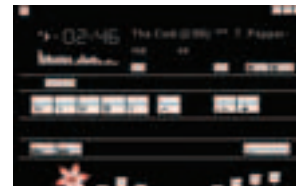
### BATTLESHIPS FOREVER

«Стратегическое» продолжение Warning Forever.



### WINAMP

Пять новых скинов.



## СОФТ

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

### WINGET 3.0

Компактный и удобный в использовании менеджер загрузки файлов, обладающий всеми необходимыми функциями для быстрого скачивания из Глобальной сети.

### TWEAKNOW REGCLEANER PRO 3.5

Данная программа позволяет просканировать реестр на наличие ненужных записей, которые часто остаются после удаления некоторых приложений и замедляют работу системы.

## ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР.

### CRYSIS V1.1

Улучшена производительность под DirectX 9 и 10, добавлена поддержка VSync. Устранены ошибки, приводящие к вылету игры. Понижена скорость полета ракет и уменьшен радиус поражения гранат.

### SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY V1.2 RU

В игру добавлено две карты для мультиплеера: «Клещи» и «Уничтожение». Одиночный режим пополнился миссией «Unternehmen VII C».

## WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

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

## БАНЗАЙ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

**PERSONA: TRINITY SOUL** ОПЕНИНГ  
 Опенинг телесериала Persona: Trinity Soul, основанного на одноименном цикле видеоигр.

**IDA EMI – TSUKI NO AKARI** КЛИП  
 Официальный музыкальный клип на песню Tsuki no Akari певицы Иды Эми. Песня звучит в ролевой игре Final Fantasy IV.



## ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ВАС!

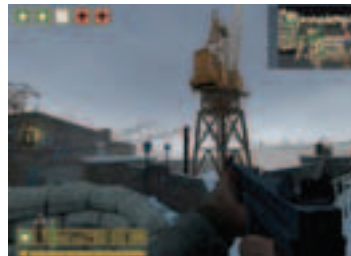
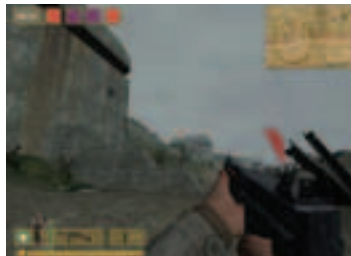
### CRASHDAY

Как всегда, не обошлось без новой подборки автомобилей, которых на нынешнем диске набралось четыре штуки. Первым номером идет 2008 Shelby GT500, заряженная версия Ford Mustang последнего поколения. Машина получилась не только быстрой, но и, что для американских автомобилей не характерно, с отличной управляемостью. Не меньшей интерес вызывает Biggy Supertoto XL, багги, которое выглядит немного игрушечной. Данная машина является отличным выбором для гонок по бездорожью.



### DAY OF DEFEAT: SOURCE

Как обычно, вас ожидает подборка из десятка карт, созданных для сетевых баталий. В первую очередь стоит отметить dod\_The Trains v2 – очень неплохую железнодорожную станцию. Машинистам на борт наплевать, так что поезда продолжают колесить по путям, сбивая зазевавшихся бойцов. Любителям штурмовых операций приглянется карта dod\_Dogsector beta 6. Это очередная вариация на тему того, как американцы штурмуют укрепления имени Стивена Спилберга.



### FAR CRY

По традиции, в разделе Far Cry нашлось место для модификации. В этот раз больших модов не завезли, тем не менее, посмотреть есть на что: модификация Destruction vs Debris V1.0.0.1 создана для тех, кто неравнодушен к масштабным разрушениям. В мод включена всего одна карта, но она стоит того, чтобы ее пройти от начала до конца. Главной фишкой мода являются разрушаемые строения, причем порушить можно не только дома, но и более существенные объекты, например, мост. Разрушения происходят очень эффектно!



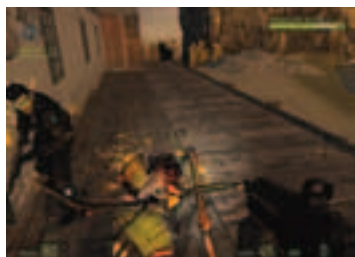
### GTA: SAN ANDREAS

На нынешнем диске с машинами для GTA: San Andreas явно нет перебоев – всего их набралось три десятка. Самой интересной машиной в нынешней подборке стал Kenworth W 900L Aerodyne, классический магистральный тягач, отличающийся исполинскими размерами и обилием хрома. Также можем предложить грузовики Volvo N10, Western Star 4900 EX и Fiat FNM. Тем же, кто предпочитает что-нибудь полегче и побыстрее, можем предложить TVR Sagaris, спортивное купе от TVR, Audi Le Mans, Chrysler Crossfire и Dodge Challenger R/T v2.



### HALF-LIFE 2

В то время как значительная часть поклонников Half-Life 2 предпочитает сетевые разборки, не менее многочисленное сообщество любит прохождение одиночных миссий. Объединить эти два подхода способна модификация Superpug v2.6, которую мы представляем на этом диске. Один раз данный мод уже появлялся на наших дисках, но с того момента прошло немало времени, и Superpug заметно изменился. Как и прежде, основной идеей модификации является кооперативное прохождение одиночных миссий.



### OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Подборка для Operation Flashpoint: Resistance опять включает в себя модификацию. На сей раз это Spacemod Beta 1.8. По большому счету, это даже не мод, а набор необычной техники. Дело в том, что Spacemod Beta 1.8 посвящен битвам в безвоздушном пространстве, и добавляет он различные космические корабли: истребители, бомбардировщики, крейсера. Набор звездолетов уникален для каждой из враждующих группировок. К сожалению, миссий в модификацию не включено, но, быть может, они еще появятся.



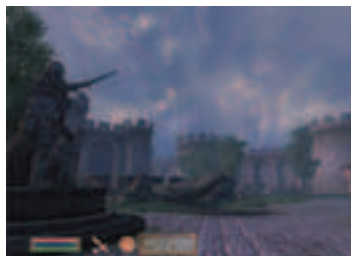
### RFACTOR

Явление под названием Muscle Cars существовало около десяти лет и оставило весьма богатое наследие. Подобные машины не выпускаются с середины семидесятых, но любовь к ним жива. Именно этим автомобилям посвящена модификация American Muscle 3.0. Здесь представлен весь цвет Muscle Cars. Все машины оснащены каркасами безопасности. Тем же, кто предпочитает что-то менее мощное, но верткое, мы предлагаем модификацию под названием VW Beetle Race 2.02. Здесь гоняются самые обычные Volkswagen Beetle.



### THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

На нынешнем диске вас ожидает подборка из двух десятков плагинов для The Elder Scrolls IV: Oblivion. Одним из главных плагинов диска стал Kvatch Finished, который является наиболее удачной попыткой возродить из пепла Kvatch. Город полностью переработан, как внутри, так и снаружи, о страшных разрушениях напоминают лишь развалины ворот в Обливион. Как обычно, немало работ создано для тех, кто ищет себе новые доспехи и оружие.







# У НАС ЕСТЬ ВСЕ АКСЕССУАРЫ для iPhone!

5-444-333  
I-ON.RU

**ИОН**  
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР





## Patapon

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 26 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)



Один из самых необычных нынешних проектов для PSP, в котором игроку предстоит взять на себя командование племенем маленьких, но крайне воинственных существ «патапонов», чей боевой дух поддерживается при помощи барабанного боя. Определить жанр игры пока сложно: в ней присутствуют элементы и музыкального симулятора, и экшна, и стратегии. Отдавать поучиненным различные команды (к примеру, маршировать, атаковать или уйти в защиту) предлагается за счет различных комбинаций кнопок, не сбиваясь вдобавок с заданного ритма. Если испытание будет пройдено успешно, ни вражеские отряды, ни даже гигантские монстры не станут препятствием для вашей армии.



## SpongeBob's Atlantis SquarePantis

ПЛАТФОРМА: DS, PS2, WII | КОГДА: 8 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



## The Club

ПЛАТФОРМА: PC, PS3, X360 | КОГДА: 8 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

## График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. 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 дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



### PC

01.02	Conflict: Denied Ops	Eidos	Европа
01.02	The Sims: Castaway Stories	EA	Европа
08.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
08.02	Mercenaries 2: World in Flames	EA	Европа
08.02	The Club	Sega	Европа
12.02	Assassin's Creed	Ubisoft	США
12.02	Penumbra: Black Plague	Paradox	США
15.02	Hour of Victory	Midway	Европа
29.02	Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа
29.02	Gothic Universe	JoWood	Европа
29.02	The Sims 2: FreeTime	EA	Европа
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

### PLAYSTATION 2

05.02	Nobunaga's Ambition: Rise to Power	Koei	США
05.02	Twisted Metal: Head On: Extra Twisted Edition	SCEA	США
08.02	Mercenaries 2: World in Flames	EA Games	Европа
08.02	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Европа
12.02	Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon	Natsume	США
22.02	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	Европа
22.02	Wild Arms 5	Xseed	Европа
26.02	Chaos Wars	O3	США
29.02	Asterix at the Olympic Games	Atari	Европа
29.02	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	Европа
29.02	Persona 3	Koei	Европа
29.02	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEE	Европа

### PLAYSTATION 3

01.02	Conflict: Denied Ops	Eidos	Европа
08.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
08.02	Mercenaries 2: World in Flames	EA	Европа
08.02	The Club	Sega	Европа
08.02	Turok	Disney Interactive	Европа
19.02	Dynasty Warriors 6	Koei	США
22.02	FIFA Street 3	EA	Европа
22.02	Unreal Tournament 3	Midway	Европа
29.02	BlackSite	Midway	Европа
29.02	Lost Planet: Extreme Condition	Capcom	Европа
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

### Wii

01.02	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	Европа
08.02	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Европа
08.02	SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Европа
08.02	Star Trek: Conquest	Koch Media	Европа
10.02	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	США
15.02	Battalion Wars 2	Nintendo	Европа
15.02	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	Европа
22.02	Samurai Warriors: Katana	Koei	Европа
22.02	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	Европа
25.02	Agatha Christie: And Then There Were None	The Adventure Company	США
26.02	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	США
26.02	Dragon Quest Swords:		





## Castlevania: The Dracula X Chronicles

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 15 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



## Nanostray 2

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 12 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)



Сиквел успешного научно-фантастического скроллшутера, вышедшего на DS в 2005 году, обещает стать не менее динамичным, увлекательным и красочным. Кроме того, второй Nanostray готов предложить целый ряд улучшений и дополнений по сравнению с первой частью. Отныне игровых режимов будет шесть, включая прохождение на двоих (в качестве союзников или соперников). Трехмерная графика по-прежнему выглядит вполне достойно для консоли, тем более что происходящее можно обозревать с двух различных ракурсов. Кроме того, геймерам, благодаря wi-fi соединению, удастся похвастаться достижениями перед другими, что можно считать стимулом лишней раз возвратиться к перестрелкам.



## Assassin's Creed: Altair's Chronicles

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 5 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА



## Gothic Universe

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 29 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

	The Masked Queen and the Tower of Mirrors	Square Enix	США
	29.02 Asterix at the Olympic Games	Atari	Европа
☑	29.02 Bleach: Shattered Blade	Sega	Европа
☑	29.02 Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	Европа
☑	29.02 Guilty Gear XX Accent Core	505 Games	Европа
☑	29.02 No More Heroes	Rising Star	Европа

### XBOX 360

	05.02 Culdcept SAGA	Namco Bandai	США
☑	08.02 Conflict: Denied Ops	Eidos	Европа
☑	08.02 Dark Messiah of Might and Magic: Elements	Ubisoft	Европа
☑	08.02 Devil May Cry 4	Capcom	Европа
☑	08.02 Mercenaries 2: World in Flames	EA	Европа
	08.02 The Club	Sega	Европа
☑	08.02 Turok	Touchstone	Европа
☑	12.02 Dark Messiah of Might and Magic: Elements	Ubisoft	США
☑	12.02 Lost Odyssey	Microsoft	США
☑	19.02 Dynasty Warriors 6	Koei	США
	22.02 FIFA Street 3	EA	Европа
	29.02 Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа
	29.02 Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

### NINTENDO DS

	01.02 Nancy Drew: Deadly Secret of Olde World Park	Majesco	Европа
☑	05.02 Assassin's Creed: Altair's Chronicles	Ubisoft	США
	08.02 Lifesigns: Hospital Affairs	JoWood	Европа
☑	08.02 Mario & Sonic at the Olympic Games	Sega	Европа
	08.02 Pic Pic	505 Games	Европа
	08.02 SpongeBob's Atlantis SquarePantis	THQ	Европа
☑	10.02 Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	США
☑	12.02 Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	США
	12.02 Dungeon Explorer: Warrior of the Ancient Arts	Hudson	США
☑	12.02 Nanostray 2	Majesco	США
☑	15.02 Cooking Mama 2	505 Games	Европа
☑	15.02 Final Fantasy XII: Revenant Wings	Square Enix	Европа
	15.02 Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Европа
	15.02 Naruto: Ninja Destiny	Namco Bandai	Европа
	15.02 Paint by DS	Mercury	Европа
	22.02 FIFA Street 3	EA	Европа
	29.02 Asterix at the Olympic Games	Atari	Европа
	29.02 Bleach: The Blade of Fate	Sega	Европа
	29.02 Mega Man ZX Advent	Capcom	Европа

### PSP

☑	01.02 FlatOut: Head On	Warner Bros.	Европа
	01.02 Warriors of the Lost Empire	Mercury	Европа
	08.02 Final Fantasy I	Square Enix	Европа
	08.02 Final Fantasy II	Square Enix	Европа
	12.02 WipeOut Pulse	SCEE	США
	15.02 Castlevania: The Dracula X Chronicles	Konami	Европа
	15.02 Coded Arms: Contagion	Konami	Европа
	15.02 Dragoon's Aria	Koei	Европа
	22.02 ATV Offroad Fury Pro	Sony	Европа
☑	22.02 Need for Speed ProStreet	EA	Европа
☑	26.02 Patapon	Sony	США



**В СЛЕДУЮЩЕМ****НОМЕРЕ****В прогаже с 20 февраля**

Бесшабашный герой предыдущих выпусков Devil May Cry, полудемон Данте, уступил главную роль загадочному новичку Нерону, который, впрочем, и лицом похож на бело-брысого сына Спарры, и с оружием управляется не менее ловко, если верить обещаниям разработчиков. Скрывал ли от фэнов правду продюсер DMC 4, Хироюки Кобаяси, сколько экранного времени урвет Данте, будут ли рыдать демоны, завидев Нерона, и как далеко уйдет четвертая часть от третьей? Читайте в следующем номере «СИ»!

**Devil May Cry 4**



**СПЕЦ**

**ИГРОГРАФИЯ WESTWOOD**

База Братства Ног в Lands of Lore III и другие шутки разработчиков из Невады.



**ИНТЕРВЬЮ**

**ЭРИК ГУЧ**

Правая рука Кейна – художник?! Разговор с человеком, нарисовавшим Command & Conquer.



**ОБЗОР**

**«SIMCITY: ГОРОД С ХАРАКТЕРОМ»**

Полицейское государство, религиозная община и коммуна свободных художников в одной коробке.



**ОБЗОР**

**«AVENCAST: УЧЕНИК ЧАРОДЕЯ»**

Маг-неоучка и его двухметровая волшебная палочка.



**ОБЗОР**

**SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY**

Офицер, пара минометов и немецкий танк напрокат.



**ОБЗОР**

**«ЗОЛОТАЯ ОРДА»**

Когда Александр еще не был Невским...



**В РАЗРАБОТКЕ**

**WILD EARTH: AFRICAN SAFARI (WII)**

А можно я вас из фоторужья щелкну?



**ОБЗОР**

**ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION (XBOX 360)**

Небо. Самолет. Девушка.



**ХИТ**

**LOST ODYSSEY**

«Горец» на японский лаг.



**ОБЗОР**

**MARIO & SONIC AT THE OLYMPIC GAMES (WII)**

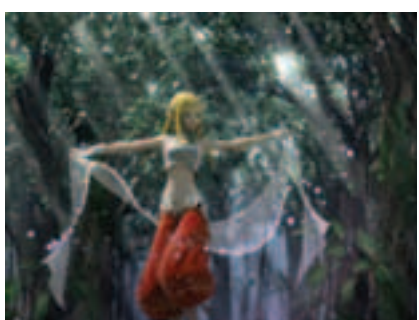
Делай с нами, делай как мы, делай лучше нас!



**ОБЗОР**

**FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS (DS)**

Что случилось после?



**ИНТЕРВЬЮ**

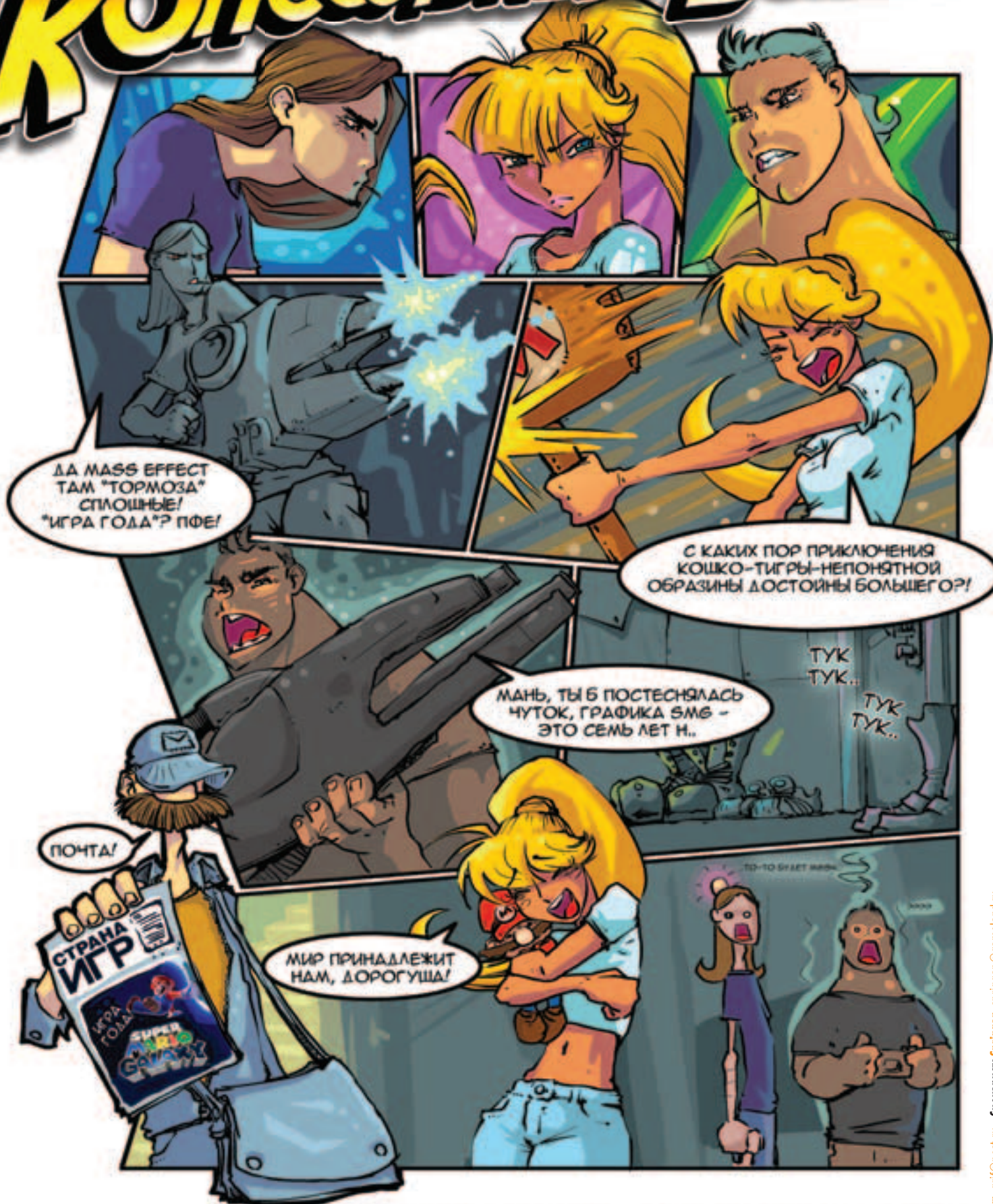
**КАК СОЗДАВАЛИСЬ SPACE INVADERS**

Интервью с Томохиро Нисикаго.





# КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



ДА MASS EFFECT ТАМ "ТОРМОЗА" СПЛОШНЫЕ! "ИГРА ГОДА"? ПДЕ!

С КАКИХ ПОР ПРИКЛЮЧЕНИЯ КОШКО-ТИГРЫ-НЕПОЯТНОЙ ОБРАЗИНЫ ДОСТОЙНЫ БОЛЬШЕГО?!

МАНЬ, ТЫ Б ПОСТЕСНЯЛАСЬ ЧУТОК, ГРАФИКА SMC - ЭТО СЕМЬ ЛЕТ Н..

ПОЧТА!

МИР ПРИНАДЛЕЖИТ НАМ, ДОРОГУША!

ТУК  
ТУК..  
ТУК  
ТУК..

TO-TO SYLET WAPN

ПОЧЕМУ ПОЧТАЛЬОН ВРУЧАЕТ ГЕРОЯМ "СТРАНУ ИГР" ЛИЧНО В РУКИ? КАК ОТМЕТИТ ПОБЕДУ МАНЬКА? ГДЕ ПРЯЧЕТСЯ ВРАЖЕСКИЙ КРАБ? ПРОДОЛЖЕНИЕ В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ.

ВЫПУСК 02: ВЫБОРЫ-2008, Ч. 2. ДЕМОКРАТИЯ В ДЕЙСТВИИ





ТЫ  
собираешь  
DVD?

Измерь  
свою коллекцию!



Участвуй в фотоконкурсе  
журнала **DVDXPERT**

Призы настоящим фанатам DVD гарантированы!

Специальный приз от официального спонсора конкурса  
компании Rolsen – портативный DVD-плеер

Подробности на сайте [www.dvdxpert.ru](http://www.dvdxpert.ru)

**(game)land**

**Rolsen**

многофункциональная  
техника Rolsen и только Rolsen





ЖУРНАЛ

# TotalDVD

ПРЕДСТАВЛЯЕТ

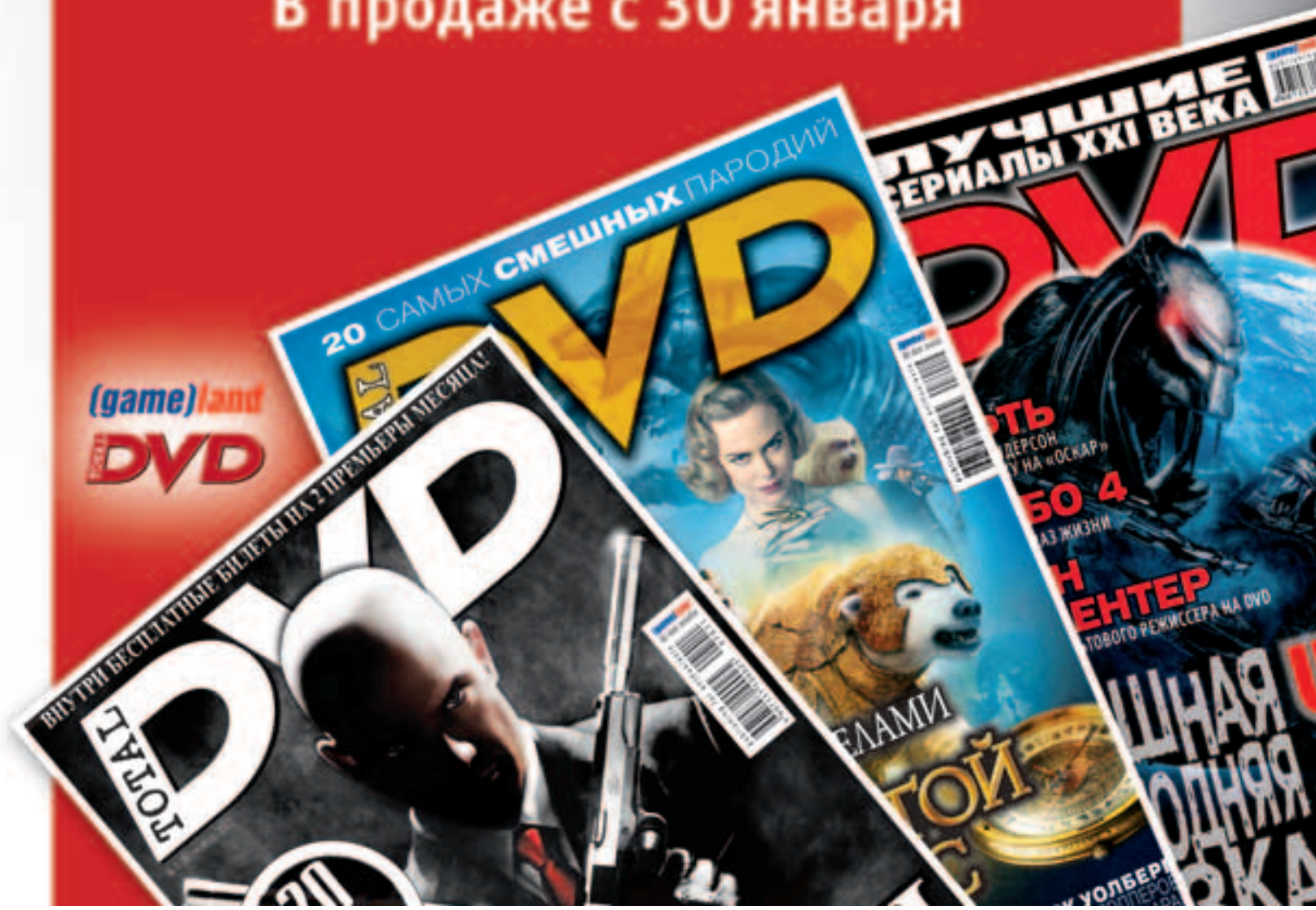
ЛУЧШИЕ DVD 2007 ГОДА

Победители премии

TOTAL DVD AWARDS 2007

Февральский номер Total DVD  
В продаже с 30 января

(game) and  
DVD





ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

LAIR | VIKING: BATTLE FOR ASGARD | TUROK | THE CLUB | KANE & LYNCH: DEAD MEN | SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

03#252 | ФЕВРАЛЬ | 2008



# 星空キセキ

Чудо звёздного неба





СТРАНА  
ИГР



THE  
CLUB

SEGA