

# СТРАНА ИГР

А также: We Love Golf!, Street Fighter IV, Ghostbusters: The Video Game, Fire Emblem: Radiant Dawn, The Red Star, Turok, Rayman Raving Rabbids 2, Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens, Soldier of Fortune: Payback, Sins of a Solar Empire

06#255  
МАРТ | 2008

(game)land  
hi-fun media



publishing for enthusiasts



УНИКАЛЬНОЕ ВИДЕО  
**Alone in the Dark**  
ВЫ НАЙДЕТЕ НА НАШЕМ  
**DVD**

# Lost Odyssey

РОЛЕВАЯ ИГРА ОТ СОЗДАТЕЛЯ FINAL FANTASY

ТЕМА НОМЕРА

**Консольные RPG**  
20 самых ожидаемых игр жанра

**COMMAND & CONQUER**  
История популярного RTS-сериала

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.



Захватывающая 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. Game Link Wides. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)362-46-14, nat@y@cdnavigator.ru. Санкт-Петербург, (812)252-49-83, akella@megabox.ru. Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com. Ростов-на-Дону, (863)290-79-42, akellamsk@yandex.ru. Екатеринбург, (343)257-34-42, akellask@yandex.ru.

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

Филиал ООО "Полит Нэйвигейшн" в Санкт-Петербурге (для трайблшотинга) под управлением компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-83.



www.akella.com



Акелла

Российский производитель и дистрибутор игр: "С.С.С.С.", "М.Видео", "Икс-Дизайн" и "Настройка!"



# СТРАНА ИГР

Основан  
в 1996 году

МАРТ  
#06(255)  
2008

## Всем привет!

Не буду утомлять вас рассказами о достоинствах Lost Odyssey (прочитайте рецензию – без нее смысл иллюстрации к этому тексту может от вас ускользнуть) и вкладе жанра RPG в успех любой приставки и перейду сразу к главному. Следующий номер станет очень важным этапом в развитии журнала. Именно в нем мы добавляем второй DVD, на котором вы сможете найти эксклюзивные видеоматериалы, подготовленные нашим дисковым отделом и телеканалом Gameland.TV. Конечно, мы и раньше делали обзоры и репортажи в формате DVD-Video, но в последние полгода нам стало катастрофически не хватать места на одном двухслойном DVD на все наши идеи. Например, на специальную передачу «Банзай!» и видеоматериалы, иллюстрирующие наши спецы. В следующем номере это «Лучшие консольные RPG в разработке».

Зачем все это? Хорошо это или плохо, но мы живем в быстро меняющемся мире. Кому пять лет назад могло прийти в голову смотреть видео прямо в окошке браузера? Когда-то хоть какой-нибудь выход в Интернет был роскошью, сейчас пользователи обычного модемного соединения – в меньшинстве. И не только в Москве – по всей России. Раньше обычный CD казался безразмерным. На днях я узнал, что одна-единственная картинка, используемая для оформления «Страны Игр», может занимать полтора гигабайта. Сайты, построенные по схеме Web 2.0, – что социальные сети, что архивы прикольных видеороликов, что блоги – по сути, сформировали новый стиль жизни. В прошлом наш журнал в каком-то смысле заменял читателям Интернет – только у нас можно было найти информацию об играх в разработке и новости индустрии. Сейчас это товар, который можно легко получить бесплатно. «Страна Игр» никогда не стояла на месте – именно поэтому мы уже много лет как предлагаем вам не только и не столько сырую информацию, сколько наше мнение о предмете и наш собственный формат изложения. Видео – это еще один такой формат и, наверное, самый современный. В этом смысле мы идем в ногу с мировой индустрией, и даже во многом ее опережаем. Два DVD в номер, четыре DVD в месяц – такого издания сейчас нет ни в Европе, ни в США, ни в Японии. Кстати, по счастливому совпадению, следующий номер – первый апрельский. А поэтому в него будет вложен очередной выпуск бесплатной газеты «СИ-Бульвар», хорошо знакомой нашим постоянным читателям. Обещаю – будет смешно.

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	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор раздела видеоигр
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор раздела PC-игр
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит. редактор/корректор
Юлия Минаева	minaeva@gameland.ru	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	bespalko@gameland.ru	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор раздела «Железо»
Евгений Попов	popov.e@gameland.ru	инженер тестовой лаборатории

### DVD

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

### GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

### 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 Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

### ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

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	plushev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладьженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

### PUBLISHER

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

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

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

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



STREET FIGHTER IV

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

ТРИУМФАЛЬНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ РОДОНАЧАЛЬНИКА ЖАНРА.

«КАМЕНЬ-НОЖНИЦЫ-БУМАГА» ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ.

38

104



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: LOST ODYSSEY И STREET FIGHTER IV  
НАКЛЕЙКА: LOST ODYSSEY



НОВОСТИ

Питер Молинье о Fable 2	10
Красная тревога!	12
Blizzard своих не прегает	14
Прощай, Лейпциг!	14
Руки прочь от Take-Two!	14
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

Lost Odyssey	18
Кросс-обзор	24
Консольные RPG: Взгляд в будущее, часть 1	26

Игры в разработке

ДЕМОТЕСТ

Final Fantasy IV DS	34
World of Goo	36

В РАЗРАБОТКЕ

Street Fighter IV	38
Supreme Ruler 2020	40
Urban Empires	41
Ghostbusters: The Video Game	42
We Love Golf!	43
Bionic Commando	44

ГАЛЕРЕЯ

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

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	56
Гид покупателя	57
Слово команды	58

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	60
Sleeping Awake	62
Электрическая культурология	64
Страна вечного лета	66
Гостевая колонка (Станислав Гайлюнас)	68

СПЕЦ

История сериала Command & Conquer	70
-----------------------------------	----

ИНТЕРВЬЮ

Звиад Бараташвили (Diablo II)	80
Геннадий Григорьев (Warhammer 40k)	82

Обзоры игр

ХИТ!

Turok	92
-------	----

ОБЗОР

Sins of a Solar Empire	96
Стальная ярость: Харьков 1942	100
Fire Emblem: Radiant Dawn	104
The Red Star	106
Rayman Raving Rabbids 2	108
Glory Days 2: Brotherhood of Men	110
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	112
Soldier of Fortune: Payback	114
Penumbra: Black Plague	116
Nostradamus: The Last Prophecy	118
Donkey Kong Jet Race	120
Вторая мировая: Нормандия	122
Football Manager 2008	123

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	126
Обзор русскоязычных новинок	128

АРКАДЫ

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

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	132
ММО-колонка	134
Live Network Channel	136
Новости Сети	138
Блогосфера	144

ЖЕЛЕЗО

Новости	148
Большой тест: точки доступа IEEE 802.11n	150
Мат. часть: консоли как DVD-проигрыватели	154
Мини-тесты	156

РЕТРО

Платформа номера	158
Ретроконкурс	159
Лучшие игры прошлых лет	160
Ретро-колонка	162

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Bookshelf	164
Widescreen	166
Банзай!	168

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Остановите мгновение!»	174
Итоги «Патриотического конкурса»	175
Обратная связь	178
Подробное содержание дискового приложения	182
Даты выхода игр на ближайший месяц	188
Анонс следующего номера	190

КОНСОЛЬНЫЕ RPG: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ, ЧАСТЬ 1

СПЕЦ

PS3, XBOX 360 И Wii МЕРЯЮТСЯ РОЛЕВЫМИ ПРОЕКТАМИ.



26

ИСТОРИЯ СЕРИАЛА COMMAND & CONQUER

СПЕЦ

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ МИНЕРАЛОГИЯ ПО КАСЛУ И СПЕРРИ.



70

ГЕННАДИЙ ГРИГОРЬЕВ (WARHAMMER 40K)

ИНТЕРВЬЮ

КУБАНСКИЙ КАЗАК НА СЛУЖБЕ БРИТАНСКОЙ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.



82

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Билайн	3	«Аелла»	57,9	Gamepost	177
Coolermaster	25	«Аелла»	2 обл.	Mail.ru	3 обл.
Samsung	13	Gamepark	15	«РМ-телеком»	175
Formosa	33	«Бука»	51,65	«Рег.подписка»	163
MSI	11	Blade	4 обл.	Gameland.ru	165
«Новый Диск»	61,99	Netland	173	«Хитзона»	181
Soft Club	47,69	«Сезон»	161	Gameland.tv	187
«С»	37,49,33,55,59,63,67,91,88-89	Total Football	195	SYNC	146-147
«РуссОбит»	103,121,129,124-125	«МобилСовет»	143		









# ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

## ТУРОК

**ХИТ!**

ОХОТНИЧЬИ УГОДЬЯ ЮРСКОГО ПЕРИОДА.



92

## SINS OF A SOLAR EMPIRE

**ОБЗОР**

МЕЧТА ГАЛАКТИЧЕСКИХ МАСШТАБОВ.



98

## RAYMAN RAVING RABBIDS 2

**ОБЗОР**

ОДИССЕЯ ЗАЙЦЕВ-ВЫБЕГАЙЦЕВ.



108

## PC

Bionic Commando	44
Fallout	126
Football Manager 2008	123
Frontlines: Fuel of War	12
Ghostbusters: The Video Game	42
Mass Effect	10
Navy Field	127
Nostradamus: The Last Prophecy	118
Penumbra: Black Plague	116
Rayman Raving Rabbids 2	108
Red Alert 3	12
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	112
Sins of a Solar Empire	96
Soldier of Fortune: Payback	114
Supreme Commander: Forged Alliance	126
Supreme Ruler 2020	40
The Settlers. Расцвет Империи	126
Thief 3: Тень смерти	127
Turok	92
UmaNetto. Полный перевод!	128
Urban Empires	41
World in Conflict	12
World of Goo	36
Весёлые джунгли	127
Вторая мировая: Нормандия	122
Спокойной ночи, малыши!	
Приключения Хрюши	128
Стальная ярость: Харьков 1942	100
Трое из Простоквашино:	
Дядя Фёдор учится рисовать	128

## PS2

The Red Star	106
--------------	-----

## PS3

Bionic Commando	44
Ghostbusters: The Video Game	42
Metal Gear Online	12

Red Alert 3	12
Soldier of Fortune: Payback	114
Street Fighter IV	38
Turok	92
World in Conflict	12

## DS

Final Fantasy IV DS	34
Ghostbusters: The Video Game	42
Glory Days 2: Brotherhood of Men	110

## PSP

Football Manager 2008	123
-----------------------	-----

## Wii

Deadly Creatures	12
Donkey Kong Barrel Blast	120
Fire Emblem: Radiant Dawn	104
Ghostbusters: The Video Game	42
Rayman Raving Rabbids 2	108
We love Golf!	43
World of Goo	36

## XBOX 360

Bionic Commando	44
Fable 2	10
Football Manager 2008	123
Gears of War 2	10
Ghostbusters: The Video Game	42
Lost Odyssey	18
Red Alert 3	12
Roogoo	11
Soldier of Fortune: Payback	114
Street Fighter IV	38
Turok	92
World in Conflict	12

## GLORY DAYS 2: BROTHERHOOD OF MEN

**ОБЗОР**

ВОЙНА УЛУЧШЕННАЯ И ДОПОЛНЕННАЯ.



110



Акелла

НЕБЕСНЫЙ СТРАННИК

# WINDCHASER

Война, промчавшаяся кровавым ураганом над миром Элиан, испепелила технологические достижения цивилизации. Чудовищное оружие стерло с лица земли крупные города и поселения, надолго погрузив мир во тьму. Выжившие в этой войне построили новое общество, где древняя магия тесно соседствовала с современными технологиями. На развалинах старого мира появились города, ведущие торговлю при помощи огромных воздушных судов. Один из таких кораблей и поступает в ваше распоряжение. Торговать, сражаться, искать древние артефакты или просто лететь, обгоняя ветер – решать только вам!

- Увлекательный сюжет, полный фантастических приключений
- Невероятные воздушные корабли, свободно парящие над миром Элиан
- захватывающие тактические сражения в реальном времени
- Великолепная графика, созданная на движке Shark3d
- Продвинутая ролевая система, позволяющая игроку развивать персонажей в соответствии с выбранным стилем игры



РЕКЛАМА



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



STRATEGY/RPG



© 2008 Chimera Entertainment. All rights reserved. Impression



Акелла

© 2008 ООО "Акелла"  
 Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволено использование без разрешения правообладателя.  
 Тех. поддержка: (495) 363-8112. E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com). Игры с доставкой: [www.soldgame.ru](http://www.soldgame.ru)  
 Москва, продажа: Москва, (495) 363-81-14, [msk@soldgame.ru](mailto:msk@soldgame.ru)  
 Санкт-Петербург, (812) 233-49-61, [spb@soldgame.ru](mailto:spb@soldgame.ru)  
 Ростов-на-Дону, (863) 290-71-42, [akella@soldgame.ru](mailto:akella@soldgame.ru)  
 Новосибирск, (383) 221-74-44, [akella@akella.com](mailto:akella@akella.com), Екатеринбург, (343) 287-34-42, [akella@sky.ru](mailto:akella@sky.ru)  
 Краснодар, (861) 221-74-44, [akella@akella.com](mailto:akella@akella.com), Челябинск, (353) 261-74-44, [akella@akella.com](mailto:akella@akella.com)  
 Филиал ООО "Акелла" в Украине "Мультигров", [www.akella.com.ua](http://www.akella.com.ua)  
 Филиал ООО "Акелла" в Казахстане "Акелла", [www.akella.kz](http://www.akella.kz)  
 Филиал ООО "Акелла" в Беларуси "Акелла", [www.akella.by](http://www.akella.by)  
 Филиал ООО "Акелла" в Узбекистане "Акелла", [www.akella.uz](http://www.akella.uz)  
 Филиал ООО "Акелла" в Кыргызстане "Акелла", [www.akella.kg](http://www.akella.kg)  
 Филиал ООО "Акелла" в Таджикистане "Акелла", [www.akella.tj](http://www.akella.tj)  
 Филиал ООО "Акелла" в Молдове "Акелла", [www.akella.md](http://www.akella.md)  
 Филиал ООО "Акелла" в Грузии "Акелла", [www.akella.ge](http://www.akella.ge)  
 Филиал ООО "Акелла" в Армении "Акелла", [www.akella.am](http://www.akella.am)  
 Филиал ООО "Акелла" в Азербайджане "Акелла", [www.akella.az](http://www.akella.az)  
 Филиал ООО "Акелла" в Узбекистане "Акелла", [www.akella.uz](http://www.akella.uz)  
 Филиал ООО "Акелла" в Кыргызстане "Акелла", [www.akella.kg](http://www.akella.kg)  
 Филиал ООО "Акелла" в Таджикистане "Акелла", [www.akella.tj](http://www.akella.tj)  
 Филиал ООО "Акелла" в Молдове "Акелла", [www.akella.md](http://www.akella.md)  
 Филиал ООО "Акелла" в Грузии "Акелла", [www.akella.ge](http://www.akella.ge)  
 Филиал ООО "Акелла" в Армении "Акелла", [www.akella.am](http://www.akella.am)  
 Филиал ООО "Акелла" в Азербайджане "Акелла", [www.akella.az](http://www.akella.az)



# 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 гонять одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются 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

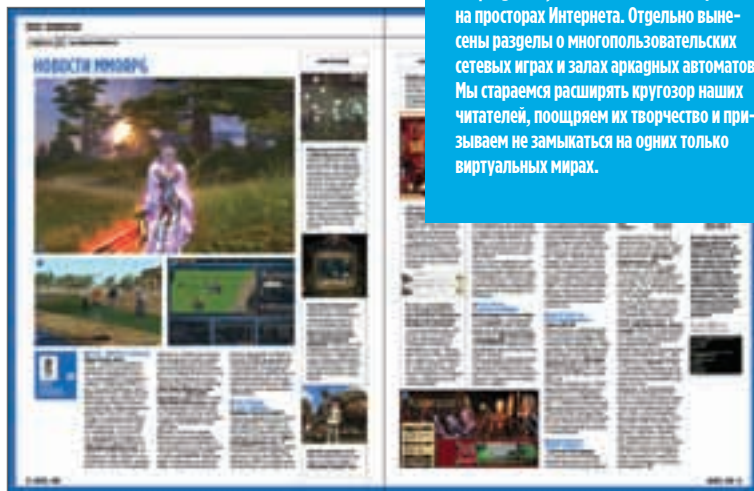
## ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

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.



21 ВЕК, НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВЛЕН В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКОНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ. ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ - МЕЖДУ ТЕМИ, КТО СОХРАНИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК, И ТЕМИ, КТО УТРАТИЛ ЕГО НАВСЕГДА.

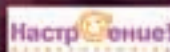
# WORLD SHIFT

- 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
- УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
- ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
- ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
- БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
- ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК-ПРОТИВ-ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.



black sea studios

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



Российский продавец в магазинных формах "COIO3", "M. Бигео", "XIT и ZONA" и "Настр Сенсе!"

© 2008 ООО "Акелла"  
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии, нелицензионное копирование преследуется.  
 Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: [support@akella.com](mailto:support@akella.com) Игры с доставкой: [www.odgames.ru](http://www.odgames.ru)  
 Отдел продаж: Москва, (495) 363-46-14, [city@odgames.ru](mailto:city@odgames.ru) Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, [akella@odgames.ru](mailto:akella@odgames.ru)  
 Ростов-на-Дону, (863) 250-79-42, [akella@odgames.ru](mailto:akella@odgames.ru) Новосибирск, (383) 227-74-64, [akella@odgames.ru](mailto:akella@odgames.ru)  
 Екатеринбург, (343) 297-34-42, [akella@odgames.ru](mailto:akella@odgames.ru)  
 Представитель на Украине - "Мультитрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)  
 Филиал ООО "Полет Навигаторы" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубкова, д.37, телефоны (812) 252-49-65.



Акелла





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».

Игровая индустрия – не место для слабых компаний. Небольшие студии закрываются, не выдержав конкуренции, а и без того крупные издательства объединяются, чтобы лишить соперников всех шансов. Не успела пресса обсудить слияние Activision и Vivendi Games (куда входят также Blizzard и Sierra), как появилась новая тема – Electronic Arts решила купить Take-Two за два миллиарда долларов. Что неудивительно, боссы издателя Grand Theft Auto сочли сумму недостаточной. Особенно в преддверии выхода Grand Theft Auto IV – боевика, на котором Take-Two наверняка заработает несколько сотен миллионов. И тогда с Electronic Arts можно будет разговаривать совсем о другой цене. К тому же, Take-Two намекает, что у компании могут найтись и другие, более щедрые покупатели.

Самая важная новость российской индустрии связана с нашим же журналом. В феврале 2008 года медиакомпания Gameland запустила круглосуточный телеканал об играх – Gameland.TV. Пока он доступен только пользователям «Стрим-ТВ», вскоре появится на НТВ+ и «Акадо», а также в различных региональных кабельных сетях. В телепроект инвестировано больше \$3 млн. Технический охват аудитории в первый год составит 2 млн. зрителей, а на окупаемость телеканал должен выйти на второй год вещания. «Индустрия гейминга растет быстрее индустрии кино, – уверен ди-

ректор по развитию Gameland. – Россия – развивающийся рынок, потенциал роста очень большой: сегодня в нашей стране более 9 млн. геймеров».

В конце февраля в Сан-Франциско прошла Game Developers Conference 2008, на которой присутствовал наш специальный корреспондент. Хотя это в основном деловое мероприятие, там были показаны и новые игры – например, Microsoft анонсировала Gears of War 2, а Питер Молинье рассказал кое-что интересное о Fable 2. Подробнее о GDC вы можете прочитать в репортаже в следующем номере «СИ». Другой важный анонс последних месяцев – Red Alert 3, продолжение культовой RTS о карикатурном Советском Союзе. И, наконец, Spore поступит в продажу ближайшей осенью. Но не на всех заявленных платформах.

Отдельно хочется упомянуть игру This is Vegas – секретный проект от Midway, о котором долгое время ничего не было известно. Как недавно выяснилось, это игра с открытым миром в духе GTA (в «СИ» такой жанр принято называть action-adventure.freeplay), вот только герой ее – не бандит, а вполне себе положительный персонаж. Midway выделила на проект какой-то невообразимый по меркам нашей индустрии бюджет и рассчитывает привлечь внимание большого количества геймеров. Более подробная презентация пройдет в апреле в Лас-Вегасе; «Страна Игр», естественно, приглашена.





STRATEGY

Акелла

# SEVEN ЗАВОЕВАТЕЛИ KINGDOMS



Завоеватели. 6 тысяч лет демоны из семи королевств вели непрерывную войну с человеческой цивилизацией. Герои рождались и умирали, армии росли и сокращались, с ордами дорожденной тьмы. Целые государства исчезали в пламени бесконечной битвы. Со временем, на заре магии и мечей пришел вышестоящий деканатский ношарга демонов остался неизменным. Шагное равновесие, сохранявшееся на протяжении тысячелетий, может быть нарушено в любой момент. И только вы можете решить: изгнать мир от древнего юга, или навеки погрузить его в тьму. 6 тысяч лет непрерывных боев, от использования магии до применения роботов. Две абсолютно разные расы, обладающие своими достоинствами и недостатками. Реальная система, позволяющая продвигать локальных бойцов до могущественных полководцев. Динамичный многопользовательский режим, с поддержкой игры до 4 человек.

Copyright 2007 Akella Interactive Plc Ltd. All rights reserved. Copyright 1998-2007 Akella Interactive Plc Ltd.

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские и исключительные 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.cdgames.ru  
Оптовая продажа: Москва, (495) 263-46-14, natasy@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mgbox.ru;  
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akellat.net.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com;  
Екатеринбург, (343) 287-34-42, akellakb@sky.ru

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

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



www.akella.com





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## ПЛАНЫ ELECTRONIC ARTS



### СПОРТИВНОЕ РАСПИСАНИЕ НА НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ВПЕРЕД.

Вице-президент EA Games Фрэнк Гибо (Frank Gibeau) пообещал, что новая часть сериала Burnout выйдет уже в 2009 финансовом году (то есть между этим апрелем и мартом 2009 года). В этот же период на прилавки поступит второй выпуск удачно дебютировавшей Skate. Также Гибо отметил, что продажи Need

for Speed ProStreet не особенно впечатлили руководство компании, так что следующая представительница NFS вернется к истокам.

## СЮРПРИИИИЗ!

### ШИЛО В МЕШКЕ, ИЛИ GEARS OF WAR 2.

Весть о том, что Epic Games трудится над Gears of War 2, совсем уж сюрпризом не стала. Все же первая часть шутера, исцелованного и критикой, и игроками, разошлась тиражом в 4.5 млн копий на Xbox 360 и PC. На Game Developers Conference 2008 в Сан-Франциско Клифф Блэжински, ведущий дизайнер Epic Games, заявил, что Gears of War 2 выйдет уже в ноябре эксклюзивно для Xbox 360. О версии для PC речь не шла, но есть подозрения, что и она подоспеет через полтора-два года.



## MASS EFFECT НА PC

### BIOWARE ОБЕЩАЕТ ПРОДОЛЖИТЬ СЕРИАЛ НА XBOX 360.

Как и следовало ожидать, ролевая игра Mass Effect выйдет на PC. Напомним, другие Xbox-эксклюзивы от BioWare (Star Wars: Knights of the Old Republic и Jade Empire) также перебирались на компьютеры спустя некоторое время. Владелец «персоналок» ожидают обновленные системы инвентаря и дешифровки, улучшенная графика и возможность назначать «горячие клавиши». Кроме того, президент BioWare Грег Зешук (Greg Zeschuk) рассчитывает «завершить трилогию Mass Effect на Xbox 360».



Pandemic Studios работает над игрой по мотивам кинофильма Lord of the Rings, которая якобы должна выйти до конца марта 2009 года.

Таку Мурата (Таку Murata), генеральный менеджер по разработке исследований и разработок компании Square Enix, говоря о движке Crystal Tools (бывшем White Engine), на котором создается Final Fantasy XIII, сказал, что хотя FFXIII готовится эксклюзивно для PS3, сам движок может работать и на PC, и на Xbox 360 и, возможно, на Wii. Ждем новых анонсов?



# ПИТЕР МОЛИНЬЕ О FABLE 2

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ, МИНИ-ИГРЫ НА ХВЛА И ПРОЧИЕ ЧУДЕСА.

Питер Молинье на прошедшей в Сан-Франциско Game Developers Conference 2008 рассказал кое-что о Fable 2, RPG для Xbox 360. Он был очень недоволен, что 70% игроков в Fable воспитало эдакого ангелочка, а встать на путь зла решились лишь немногие. Питер заверил, что во второй части играть за добряка будет гораздо сложнее. «Чтобы быть хорошим, надо чем-то жертвовать. Сколько вы готовы пожертвовать, чтобы остаться добрым?» Молинье поставит гуманистов в такое положение, что им придется поступаться собственными интересами. Кстати, от мировоззрения персонажа будет зависеть его окружение: верный песик может оказаться злобным ротвейлером, а может — ласковым лабрадором; дети нашего героя будут избивать одноклассников или переводить старушек через улицу. Пару слов Питер сказал и о боевой системе. Нас ждет три типа оружия: ружья, мечи и наши кулаки, плюс магия. Золотых приисков на картах и залежей монет в незримых карманах монстров не предвидится. День Святой Халаявы-Мученицы закончился еще в Fable. Если вам понадобятся деньги, извольте поработать: кузнецом, убийцей, барменом или телохранителем. Вместе с бесхозным золотом из игры исчезнет и мини-карта. «Мини-карты — \*\*\*», — емко прокомментировал создатель. Вспомнил Молинье и об одной забавной «фишке». На Xbox Live появятся несколько простеньких мини-игр на манер тех, что были в первой Fable. Самое любопытное, что деньги, выигранные в Xbox Live, удастся отправить бандеролью в Fable 2. Неожиданностью оказался кооперативный режим в Fable 2. Суть его в том, что любой игрок может по сети присоединиться к другому, то есть войти в его личную игру. На время, пока игрок в гостях, он становится напарником хозяина игры, а заработанное золото заберет к себе, на историческую родину. Приглашающая сторона заранее определяет доли, которые получит каждый герой при совместном прохождении. Fable 2 должна выйти на Xbox 360 уже в этом году, но, зная Молинье, все может перемениться еще десять раз.

# НЕ ГОВОРИ «ГОП», НЕ УТВЕРДИВ БИЗНЕС-ПЛАН

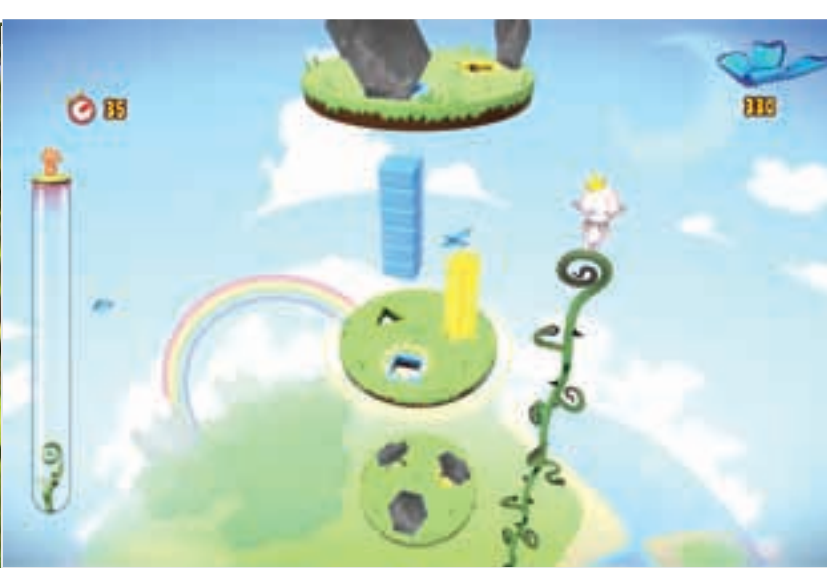
MARVEL UNIVERSE ONLINE ОТМЕНЕНА.

В июле 2006 Microsoft заявила о работе над MMORPG по мотивам комиксов Marvel о супергероях. Создатели обещали кроссплатформенную игру для владельцев Windows Vista и Xbox 360, однако уже в 2007 году пыл разработчиков как-то поух, и злые языки начали поговаривать, что про-

ект закрыт. На днях же Шейн Ким (Shane Kim), вице-президент Microsoft Game Studios объявил о безвременной кончине Marvel Universe Online. С другой стороны, безымянная MMORPG для PC и PS3 с героями DC Comics в главных ролях все еще в разработке, хотя и о ней давно уже нет новостей.







## ВОЗДУХ!

ВПЕРВЫЕ МЫ СПАСАЕМ МЕТЕОРИТЫ ОТ ЛЮДЕЙ, А НЕ НАОБОРОТ.

В апреле-мае на PC и просторах Xbox Live Arcade появится головоломка Roogo. Действие ее развернется на прекрасной планете Roo, жители которой наслаждаются потрясающим природным феноменом – падающими с неба разноцветными астероидами правильной геометрической формы. Вот только жадный до денег и власти король Roo хочет прибрать к рукам силу астероидов и лишит народ зрелища. В нашем же распоряжении есть круглые, парящие в небе платформы, в которых проделаны отверстия различной формы. Астероиды, как водится, падают с неба, а нам надо вращать диски так, чтобы камушки проходили в соответствующие отверстия. Впрочем, чем дальше в лес, тем толще партизаны: со временем форм станет все больше, нам доверят сразу несколько платформ, да еще и скорость полета астероидов придется все время регулировать. Вдобавок, предусмотрен и сетевой режим (split-screen и по сети).

## ИЗГИБ ГИТАРЫ ЖЕЛТОЙ, А МОЖЕТ И НЕ ЖЕЛТОЙ

НАСТОЯЩАЯ ГИТАРА В НОВОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ ИГРЕ.

Guitar Rising, которая разрабатывается для PC, – это попытка найти свежий подход к музыкальным играм. В отличие от Guitar Hero или Rock Band, она предложит перебирать аккорды не на бутафорных инструментах, а на самых настоящих гитарах: их удастся подключить к компьютеру специальным переходником через USB. Однако для простоты восприятия разработчики не стали использовать ноты, ведь не каждый, кто играет на гитаре, обучен нотной грамоте. Все понятнее, справа налево по экрану идут номера ладов, которые нужно зажимать. В зависимости от строки, по которой бежит цифра, мы выбираем струну. Например, если семерка идет по второй снизу линии, то это значит, что зажимать надо седьмой лад, а дергать пятую струну. В итоге должна получиться нота «ми». Проще говоря, Guitar Rising – эдакая интерактивная табулатура. Разработчики, правда, все еще думают, стоит ли вводить аккорды, да и различным техникам исполнения вроде арпеджио или глиссандо, по Guitar Rising научиться невозможно. Так что выпускникам музыкальной школы по классу гитары ее уроки вряд ли пригодятся, зато для новичков станут неплохим подспорьем. Тем более что халтура будет сразу видна – ноты-то бегут по экрану с той скоростью, с которой и должны следовать друг за другом. В финальной версии Guitar Rising обещано тридцать песен, и авторы еще не говорили ничего о дополнительных. Впрочем, если игра окажется успешной, то скачиваемые обновления непременно будут. Выход Guitar Rising намечен на конец 2008 года.



**MSI**  
MICRO-STAR INTERNATIONAL  
\*Innovation with style\*

Game WITH MSI!

Наслаждайтесь  
высоким разрешением  
с 1ГБ видеопамяти

R3870X2-T2DIG

N9600GT-T2DIG

Реклама. Товар сертифицирован.

- Управляется двумя графическими процессорами ATI Radeon HD 3870
- Унифицированная суперскалярная шейдерная архитектура
- Технология ATI Avivo HD
- Мульти-GPU технология CrossFireX
- Полная поддержка DirectX 10.1 Shader Model 4.1
- Предустановленный разгон в vBIOS обеспечивает великолепную производительность
- Управляется графическим процессором NVIDIA GeForce 9600 GT
- Поддержка PCI Express 2.0
- Мульти-GPU технология NVIDIA SLI
- Революционный видеопроцессор NVIDIA PureVideo HD

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



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## КРАСНАЯ ТРЕВОГА!

### СО СТАРОГО ТАЙТЛА СДУЮТ ПЫЛЬ.

Представители EA заявили, что Red Alert 3 находится в разработке для PC, PS3 и Xbox 360. Последняя игра сериала Red Alert, ответвления S&C, напомним, вышла в 2001 году. В новой части, которая обещает быть не менее легкомысленной, чем Red Alert 2, лбами столкнутся Советский Союз, Евро-Американский Альянс и Империя Восходящего Солнца (то есть Япония). Кроме того, обещана кампания для полностью кооперативного прохождения.



## НОВАЯ ГОНОЧНАЯ ИГРА ОТ CLIMAX RACING

### ТО ЕСТЬ, ОТ BLACK ROCK STUDIO.

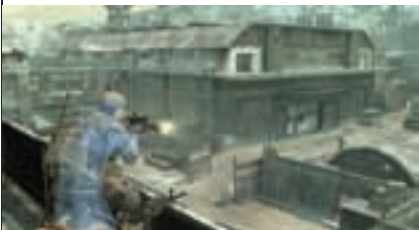
Climax Racing, ответственная за гоночные проекты ATV Offroad Fury и MotoGP, сменила название на Black Rock Studio и сейчас занята разработкой игры Pure. Как это ни удивительно, она посвящена гонкам по бездорожью в разных уголках земного шарика. В консультантах у разработчиков ходит профессиональный гонщик Уэс Миллер (Wes Miller). Pure выйдет осенью на PC, PS3 и Xbox 360.



## ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ MGO

### ФЛАГ – УКРАСТЬ, ТОЧКУ – УДЕРЖАТЬ. ГЛАВНОЕ, НЕ СПУТАТЬ.

Стало известно, что Metal Gear Online предложит нам три типа заданий. Цель Base mission – захватить и удержать некоторое время энное количество ключевых точек. Rescue mission – это, в сущности, capture the flag. Необходимо утащить на базу «флаг» (если вы оказались на стороне защитников, то перебить похитителей), но при этом действовать осторожно: игроку дается лишь одна жизнь на весь матч. Capture mission отличается от Rescue лишь тем, что обеим командам предстоит одновременно и отбирать у соперника «флаг», и охранять имеющийся.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

### Экшн-платформер Deadly Creatures анонсирован для Wii.

Игроки смогут перевоплотиться в тарантула или скорпиона и сразиться с ящерицами, осами, пауками и даже людьми. Выход симулятора паукообразных членистоногих состоится уже в этом году.

В разработке находятся два проекта по мотивам коллекционно-карточной игры Magic: The Gathering. Один готовится для PC и Xbox Live, другой – для PC и Mac.

### Появились две новости о World in Conflict.

Во-первых, игра будет портирована на PS3, а во-вторых, версии и для нее, и для Xbox 360 появятся на прилавках осенью.



# ПЕРЕМЕНАМ НА ФРОНТЕ БЫТЬ

## ТРИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ КАРТЫ FRONTLINES.

Джентльмены из Kaos Studios, которая сейчас занята разработкой шутера Frontlines: Fuel of War, продемонстрировали публике несколько карт для сетевого режима, который поддерживает до 50 участников. Frontlines – идеологическая преемница серии Battlefield, только вместо ключевых точек важную роль играет линия фронта. На дворе 2024 год, Западная Коалиция (Western Coalition) и Альянс Красной Звезды (Red Star Alliance), в который вошли Китай, Казахстан и Россия, покусались за последние крохи природных ресурсов на планете. Первая карта называется Invasion, и нам, бойцам Западной Коалиции, под покровом ночи предстоит десантироваться с вертолетов на базу Альянса Красной Звезды. Бой проходит не только на земле: «красная армия» всеми силами пытается сбить вертушки, а солдаты коалиции, не жалея патронов, палят по установкам ПВО. На второй карте, Runabout, обе стороны находятся в равных условиях: две враждующие базы разделяет длинное открытое пространство, где снайперы могут всласть повеселиться. Третье поле брани называется Solar Farm, и это – настоящий рай для любителей перестрелок в воздухе. Игроки найдут на карте целый парк вертолетов и реактивных ранцев. Конечно, вертолет – легкая и заметная цель, зато он эффективен как в воздушном бою, так и при атаке пешеходов. Как видите, одна тактика для всех карт явно не подойдет. Когда вы будете держать этот номер в руках, Frontlines: Fuel of War уже выйдет на Xbox 360 и PC, а PS3-версия, напомним, отменена.

# SPORE ВЫХОДИТ ОСЕНЬЮ

## ВЛАДЕЛЬЦЫ PC, MAC И DS ЛИКУЮТ.

Долгожданный симулятор всего на свете, Spore от Уилла Райта, появится на прилавках 7 сентября, но только для PC, Macintosh и DS. Сейчас же ведется работа над версиями Spore для консолей нового поколения, «включая Wii». Так что нельзя с уверенностью сказать, стоит ли

владельцам PS3 и Xbox 360 раскатывать губы. Фрэнк Гибо (Frank Gibeau), президент EA Games, вдобавок отметил, что сетевой режим Spore может стать дополнительным источником доходов, но говорить об этом подробнее не стал.





INDIGO  mp3-плеер



## Передай музыку, передай настроение

Представь... возможность обмениваться музыкой, видеороликами, а также фото и текстовыми файлами – настоящий источник отличного настроения для тебя и твоих друзей! Теперь обмен будет происходить в 3 раза быстрее обычного, благодаря Bluetooth версии 2.0. Новый Samsung INDIGO. Без проводов, без ограничений – отличное настроение передается мгновенно!

**Видео MPEG4**

 **Bluetooth™ 2.0**





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## БЕЗЗАЩИТНОЕ PLAYTV



**В ТВ-ПРИЕМНИКЕ PS3 НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ ЗАЩИТА ОТ КОПИРОВАНИЯ.**

Компания Sony объявила, что записи, сделанные с помощью цифрового ТВ-приемника для PS3 (PlayTV) можно будет перекодировать в видеофайлы привычных форматов и хранить не только на жестком диске консоли. Защиты от копирования не предусмотрено; нет ограничений и по времени, в течение которого владельцам допускается хранить видео. Цена и дата релиза PlayTV все еще не разглашаются.

## К ТОКУО GAME SHOW ГОТОВ!



**УСТРОИТЕЛИ ОПРЕДЕЛИЛИСЬ С ЛОЗУНГОМ ВЫСТАВКИ.**

Как сообщают представители ассоциации CESA (Computer Entertainment Supplier's Association), в которой состоят все именитые японские издатели игр, подготовка выставки Токуо Game Show идет полным ходом. Окончательно и бесповоротно утверждена дата проведения шоу (9 – 12 октября), а заодно выяснилось, что показы этого года пройдут под почти пионерским лозунгом «Ready for Game Time!» («К играм готов!»). Как считают организаторы, он вполне отражает главную задачу выставки: собрать под одной крышей как геймеров-ветеранов, так и просто интересующихся. CESA рассчитывает, что TGS'08 привлечет по меньшей мере 180 тыс. посетителей – скромное заявление, если учесть, что залы Makuhari Messe во время TGS'07 приняли 193 тыс. паломников.

## ПРОЩАЙ, ЛЕЙПЦИГ!

**GAMES CONVENTION УХОДИТ НА ПОКОЙ.**

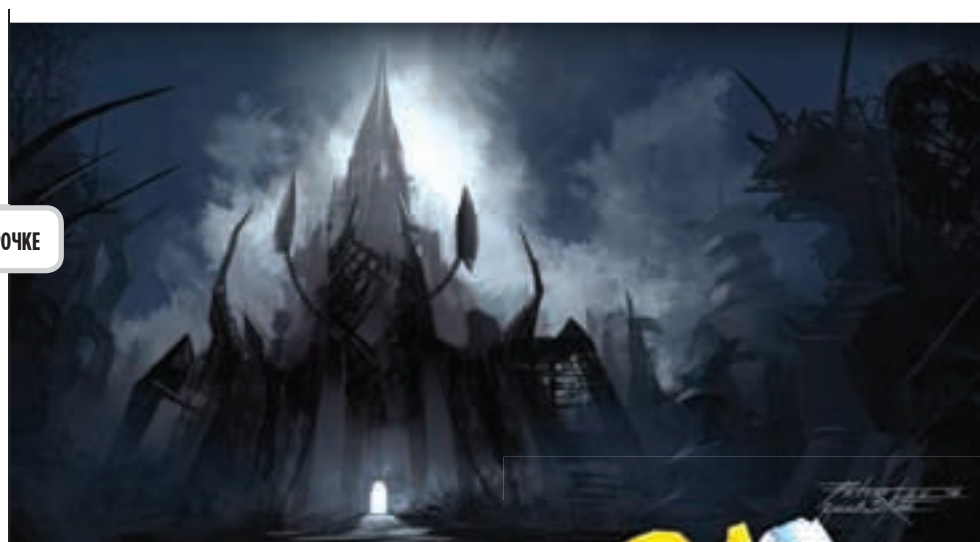
В 2009 году европейская Games Convention, вопреки традиции, не пройдет в Лейпциге. Ранее оказывавший ей всяческую поддержку союз немецких производителей развлекательного софта (BIU) счел, что больше посетителей местный экспоцентр уже не вместит, но увеличивать масштабы мероприятия все же необходимо. Отказавшись от предложения устроителей, Messe Leipzig, организовать GC в другом городе, BIU решил возродить бренд GAMESCom. Новым местом сходки всех издателей и разработчиков Старого Света был выбран Кёльн, а датой встречи – сентябрь. Как заявили представители Messe Leipzig, такой поворот дел их очень огорчил, но они открыты для сотрудничества с другими компаниями, заинтересованными в будущем Games Convention.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Sony Online решила увеличить число женщин-разработчиков игр: с 1 апреля американские студентки, постигающие тонкости геймдизайна, а также создания 3D графики и спецэффектов, смогут посоревноваться в рамках программы G.I.R.L. (Gamers in Real Life) за грант на обучение. Та барышня, которая выиграет конкурс, получит \$10 тыс на оплату университетских курсов и проедет 10-недельную практику на студиях Sony Online.

Компания SquareTrade, занимающаяся гарантийным ремонтом Xbox 360 в Штатах, сообщила: из тестовой группы в 1040 консолей, купленных между началом апреля и концом июля прошлого года, к мастерам вернулись 171 Xbox 360, причем 102 пострадала от печально известного «круга смерти». Новейших моделей, согласно Star Trade, в тестовой группе наверняка не было.



## BLIZZARD СВОИХ НЕ ПРЕДАЕТ

**СИСТЕМЫ МИКРОТРАНЗАКЦИЙ В WOW НЕ БУДЕТ.**

Роб Пардо, старший вице-президент Blizzard по геймдизайну, заявил, что покупкам виртуального вооружения за неигровую валюту в World of Warcraft – не место. Микротранзакции сейчас широко используются в бесплатных MMORPG как способ быстро прокачать персонажа, разжиться редкими аксессуарами и не пустить по миру компанию-издателя, и неудивительно, что после доклада Пардо на Game Developers Conference в Сан-Франциско, журналисты поинтересовались у вице-президента, не пойдет ли и World of Warcraft тем же путем. «Наши подписчики почувствовали бы, что их предали, решись мы ввести что-нибудь подобное. Мы хотим, чтобы исход соревнований в WoW не зависел от того, насколько обеспечены участники в действительности, а микротранзакции – это своего рода способ заставить геймеров мериться кошельками». Когда же у Пардо спросили, не обделяет ли компания таким образом казуальных игроков, отказывая им в шансе быстро догнать ветеранов, он ответил: «Просто любопытствующие деньги в таких случаях как раз не тратят».



## РУКИ ПРОЧЬ ОТ TAKE-TWO!

**ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ДО ВЫХОДА GTA IV.**



Долгое время компания EA считалась крупнейшим независимым издателем игр, пока союз Activision Blizzard не вытеснил ее с почетного первого места. Объединение – один из излюбленных способов покорения рынка в нашей индустрии, и неудивительно, что домыслы насчет возможных финансовых сделок самой EA с оставшимися крупными студиями появились в Сети сразу же после анонса о слиянии Activision и Vivendi. Как выяснилось на днях, EA нацелилась на Take-Two: отцы FIFA и Madden решили взять под свое крыло создателей Grand Theft Auto и Manhunt, предложив им \$2 млрд в обмен на свободу. «\$2 млрд? Вы основательно занизили стоимость нашей компании!» – ответствовали руководители Take-Two, сообщив, что EA думает только о своей

выгоде и торопится нагреть руки на апрельском релизе GTA IV, «которая принадлежит к одному из самых знаменитых игровых сериалов». Председатель совета директоров, Штраус Зельник (Strauss Zelnick) добавил, что «в предложении EA не только занижается стоимость ключевых элементов нашей компании, но и не отражена та ценность, которую имеют наши текущие действия для дальнейшего благополучия Take-Two». Тем не менее, Зельник признал, что переговоры с «электрониками» (а заодно и поиски взаимовыгодного решения) продолжаются, но все решения будут приниматься не раньше 30 апреля, через день после выхода GTA IV. Впрочем, до истечения «таймаута» Take-Two обязалась не рассматривать предложений от конкурентов EA.







# HD DVD ПОШЕЛ КО ДНУ

**TOSHIBA В ТРАУРЕ, НО НЕ СДАЕТСЯ.**

Компания Toshiba официально подтвердила, что прекращает поддержку HD DVD. Ее фабрики больше не выпускают ни одного проигрывателя для дисков этого формата, да и сами диски с конвейеров тоже не сойдут, а на eBay спустя лет так двадцать наверняка начнутся аукционные войны за экзотические издания. Как заявил Атцутоси Нисида, глава корпорации, на решение руководства повлияли «недавние глобальные перемены на рынке»: несколько крупных киностудий во главе с Warner Bros отказались издавать фильмы на HD DVD. «Мы тщательно проанализировали, какие последствия вызовет затягивание так называемой «войны next-gen» форматов, и пришли к выводу, что выйдя из этой гонки сейчас, лучше всего поспособствуем развитию рынка, — сообщил Нисида. — но несмотря на поражение, мы уверены, что настоящая золотая жила на потребительском рынке видео высокого разрешения еще не найдена. У Toshiba есть и необходимые ресурсы, и решимость использовать наши таланты и технологические достижения, чтобы ее отыскать». Сервисные центры корпорации продолжают обслуживание всех уже выпущенных HD DVD продуктов Toshiba, но отгрузки плееров и записывающих устройств дистрибьюторам будут сокращаться с таким расчетом, чтобы к концу марта, когда вы будете держать в руках этот номер «СИ», все поставки официально прекратились. А в компании сосредоточат все усилия на производстве NAND флэш-карт, мини-атюрных жестких дисков, CPU будущего поколения и развитии графических, беспроводных, а также шифровальных технологий. Тем не менее Toshiba будет и далее «объединять усилия» с компаниями-партнерами, поддерживавшими HD DVD (например, Microsoft, Intel и HP), и не исключает возможности будущих «совместных проектов на базе HD DVD наработок».

Представители Microsoft поспешили отметить, что напрямую отказ от формата не повлияет на рынок видеоигр, так как ни один проект еще не вышел на HD DVD. Внешние HD DVD приводы для Xbox 360 в ближайшем будущем повторяют судьбу плееров от Toshiba, а в Sony ждут роста продаж PlayStation 3: она и по сей день остается одним из самых дешевых Blu-Ray проигрывателей. Сдержит ли Microsoft обещание таки выпустить внешний Blu Ray привод, мы узнаем в ближайшие месяцы.



# 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**

- ✓ Лучшие цены в России
- ✓ Доставка в день заказа
- ✓ Доставка по всей России
- ✓ Тематический форум на сайте



**PLAYSTATION 2 (SLIM)**  
СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ОТ GAME PARK



**PLAYSTATION 3**  
Новая усовершенствованная игровая система. Официальная Российская версия



**XBOX 360 PREMIUM SYSTEM PAL HOME (ELITE, ARCADE)**  
Вместе игровой платформой следующего поколения. Телер с HDMI входом.



**PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)**  
HD 3.1 МП КАМ. С ОЗВУКОПОДАРОМ  
Специальное издание в комплекте с игрой The Simpsons Game



**PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)**  
ЧЕРНАЯ, СЕРЕБРЯНАЯ И БЕЛАЯ  
Усовершенствованная модель портативной развлекательной системы PSP, подключаемая к телевизору



**PLAYSTATION PORTABLE (SLIM)**  
КРАСНАЯ КАК КОСТЮМ ЧЕЛОВЕКА ПАУКА  
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-с:  
ТРК -Ерван Плаза- +7 (495) 542-5589 м. Тульская  
ТК -Европейский- +7 (495) 228-0867 м. Киевская  
ТЦ -Черёмушки- +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

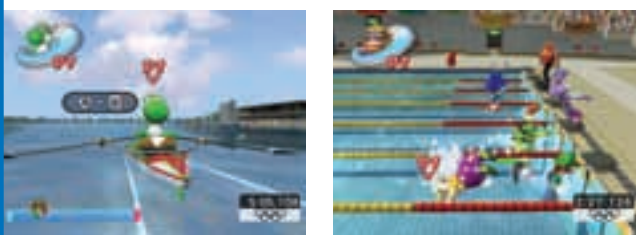
Первое место Марио и Соннику в британском хит-параде обеспечил огромный спрос на DS-версию, продажи которой составили аж 93% – в то время как Wii-версия довольствуется лишь 7 процентами. Возможно, это первенство несколько утешит Sega, чей The Club занимает нижнюю строчку чарта. Британцев с японцами на этот раз объединяет любовь к Devil May Cry 4, празднующей двухмиллионные продажи по всему миру. Пока что вышеший лишь в Японии файтинг Масахиро Сакурая и его команды – Super Smash Bros. Brawl – вторую неделю удерживает первое место в соответствующем хит-параде, приближаясь к полуторамиллионной отметке. Вслед за ним следуют остальные новички чарта – очередная игра про Гангамов, не впечатлившая японцев Assassin's Creed и дополненная режиссерская версия римейка первой Tales of Destiny на PS2.

Из заметных новинок в российских хит-парадах – локализованные The Sims: Castaway Stories на первом месте и гоблиновская «Правда о девятой роте» – на последнем в десятке «боксовых» версий компьютерных игр. Не слишком-то сильно, судя по всему, наш народ интересуется правдой.



**Devil May Cry 4**  
ПЛАТФОРМА: PS3, XBOX 360, PC

## Европейский хит-парад

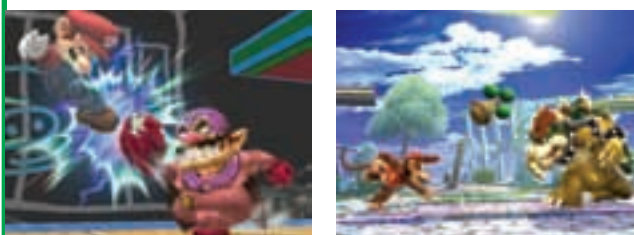


1	Mario & Sonic at Olympic Games	Sega
2	Devil May Cry 4	Capcom
3	Turok	Disney
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
5	Wii Play	Nintendo
6	FIFA 08	Electronic Arts
7	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
8	Burnout Paradise	Electronic Arts
9	The Simpsons Game	Electronic Arts
10	The Club	Sega

### КОММЕНТАРИИ

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

## Хит-парад Японии



1	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Wii
2	Kidou Senshi Gundam: Giren no Yabou – Axis no Kyouji	Namco Bandai	PSP
3	Wii Fit	Nintendo	Wii
4	Devil May Cry 4	Capcom	PS3
5	Mario and Sonic at the Olympic Games	Nintendo	DS
6	Wii Sports	Nintendo	Wii
7	Tales of Destiny: Directors Cut	Namco Bandai	PS2
8	Mario Party DS	Nintendo	DS
9	Wii Play	Nintendo	Wii
10	Assassin's Creed	Ubisoft	PS3

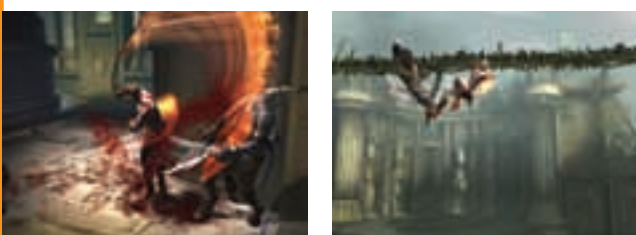
### КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

### Инструкция по применению

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

## PS2 (GamePark)

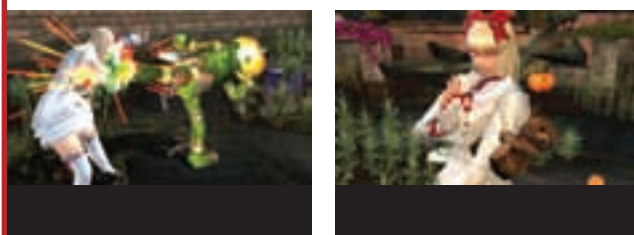


1	God of War II (русская версия)
2	Tekken 5
3	Need for Speed ProStreet
4	Black
5	Need for Speed: Most Wanted
6	Killzone (русская версия)
7	FIFA 08
8	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
9	Крэш: Битва титанов
10	Gran Turismo 4

### КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

## PSP (GamePark)



1	Tekken: Dark Resurrection
2	Loco Roco (русская версия)
3	Крэш: Битва титанов
4	Grand Theft Auto: Vice City Stories
5	Pursuit Force: Extreme Justice
6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
7	Рататуй
8	Call of Duty: Roads to Victory
9	FIFA 08
10	Пираты Карибского моря: На краю света

### КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

### Обозначения

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



## PS2



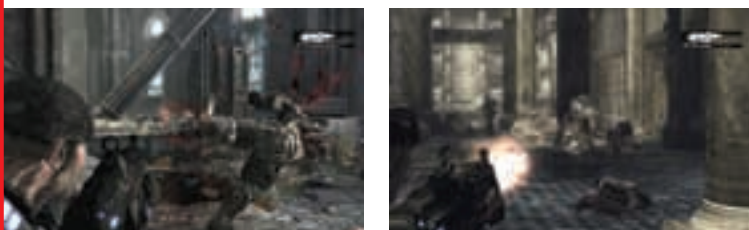
- 1 Need for Speed ProStreet
- 2 Black
- 3 FIFA 08
- 4 Tekken 5
- 5 Need for Speed: Most Wanted
- 6 Lord of the Rings: The Two Towers
- 7 God of War 2
- 8 NHL 08
- 9 God of War
- 10 Gran Turismo 4

## PC (Box)



- 1 The Sims: Истории Робинзонов
- 2 World of Warcraft
- 3 Crysis
- 4 The Sims 2 (русская версия)
- 5 Gears of War
- 6 StarCraft + StarCraft Expansion Set
- 7 F.E.A.R. Проект «Персей»
- 8 Need for Speed ProStreet
- 9 Empire Earth III
- 10 Правда о девятой роте

## PC (Jewel)



- 1 Gears of War
- 2 The Settlers: Расцвет империи
- 3 Б. Сокаль. Sinking Island
- 4 Counter Strike Source
- 5 Барби покоряет Голливуд
- 6 Нэнси Дрю: Легенда о хрустальном черепе
- 7 Civilization IV: Эпоха огня
- 8 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 9 Need for Russia: Сделано в СССР
- 10 Kane & Lynch: Смертники

## PSP

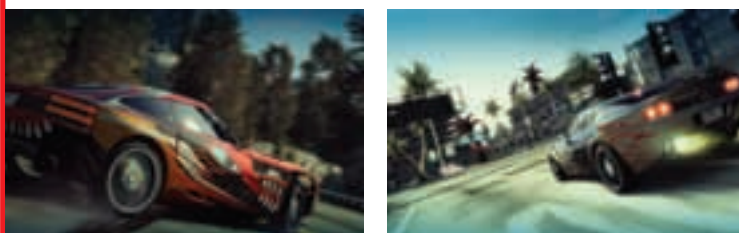
- 1 Tekken: Dark Resurrection
- 2 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 3 Pursuit Force: Extreme Justice
- 4 Крэш: Битва титанов
- 5 Aliens vs Predator: Requiem
- 6 FIFA 08
- 7 The Simpsons Game
- 8 Spider-Man 3
- 9 Золотой компас
- 10 The Sims 2: Робинзоны

## Xbox 360



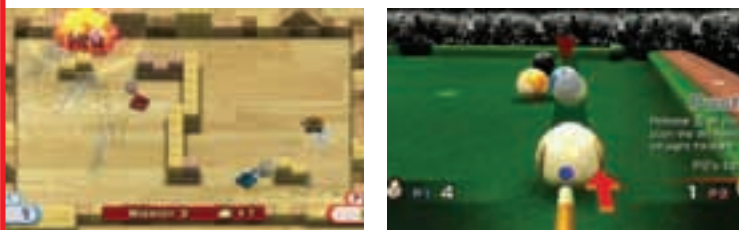
- 1 Burnout Paradise
- 2 Assassin's Creed
- 3 Mass Effect
- 4 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 5 Halo 3
- 6 Kane & Lynch: Dead Men
- 7 Naruto: Rise of a Ninja
- 8 FIFA 08
- 9 Fight Night Round 3
- 10 Need for Speed ProStreet

## PS3



- 1 Burnout Paradise
- 2 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 3 Uncharted: Drake's Fortune
- 4 Need for Speed ProStreet
- 5 Kane & Lynch: Dead Men
- 6 Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII
- 7 FIFA 08
- 8 TimeShift
- 9 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2
- 10 Medal of Honor Airborne

## Nintendo (DS и Wii)



- 1 Wii Play Wii
- 2 Wii Zapper + Link's Crossbow Training Wii
- 3 Rayman Raving Rabbids 2 Wii
- 4 Guitar Hero 3 Wii
- 5 Super Mario Galaxy Wii
- 6 Mortal Kombat: Armageddon Wii
- 7 The Legend of Zelda: Twilight Princess Wii
- 8 Pirates of the Caribbean: At World's End Wii
- 9 Call of Duty 3 Wii
- 10 Resident Evil: The Umbrella Chronicles Wii

## КОММЕНТАРИИ

Хит-парады представлены российской сетью магазинов «Союз».



# Lost Odyssey

## Тысяча лет сновидений

**К**инолентам вроде «Горца» не слишком убедительно удается преподнести тяготы вечного существования. Как ни сетуют бессмертные герои на нелегкий груз одиночества, как ни страдают оттого, что время неумолимо отнимает у них друзей и возлюбленных, лучше всего запоминаются эффектные поединки (за несколько сотен лет мастерски фехтовать или стрелять научится кто угодно), исцеления от любых болезней и ранений (кроме, пожалуй, усековнения головы), а также исторические авантюры. О выгодах гарантированного воскрешения сперва напоминает и *Lost Odyssey*. Кайм Аргонар, воин с тысячелетним прошлым, целым и невредимым уходит с поля боя, где только что в потоках лавы погибли и его союзники, и недруги: в битву двух армий вмешался природный катаклизм. Стоило бы ожидать, что у Кайма в запасе еще немало подобных историй, но нет: как выясняется, он почти ничего не помнит, будто и не было всех предыдущих скитаний длиной в столетия. И для него это — куда худшее наказание, чем внезапно стать смертным: лишившись памяти, Кайм забыл и о цели, ради которой путешествует. Оставаться вечно молодым и полным сил удобно, но значит ли это, что бессмертные никогда не завидуют обычным людям? Случайные встречи и подслушанные разговоры NPC возвраща-

ют Кайму воспоминания в виде снов: не CG-роликов или сценок на движке, как заведено в RPG, а небольших текстовых рассказов, причем, в отличие от печально известного доклада из *Xenogears*, их разрешается проматывать, оставляя «на потом». Историй о подвигах среди них почти не найдется, зато предостаточно притч о трусливых генералах, девочках-лгунях, попытках уйти от ответственности, страхе перед одиночеством и милосердии. Какие-то покажутся наивными, какие-то — пересказом уже слышанных ранее, однако замысел создателей прослеживается очень четко: напомнить о человеческих заблуждениях и силе духа, а вовсе не том, как здорово не стареть. RPG куда легче простить сходство с романом, чем играм других жанров, хотя *Bioshock* наглядно продемонстрировала: подробная предыстория идет на пользу и FPS. Но сюжетные сценки, особенно в начале «Одиссеи», настолько изобильны, что сравнение с интерактивным фильмом напрашивается само собой. И вместе с тем чувствуешь: поступишь создатели их количеством, и вымышленный мир уже не казался бы настолько грандиозным. Не поразила бы так замысловатая архитектура городов, где магия только способствует техническому прогрессу, не добавилось бы штрихов к портретам персонажей за счет мимики и жестикюляции. В движении герои буквально преображаются, покоряя уже не внешностью







**ИНФОРМАЦИЯ**

- ПЛАТФОРМА:**  
Xbox 360
- ЖАНР:**  
role-playing.console-style
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
Microsoft
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:**  
Microsoft
- РАЗРАБОТЧИК:**  
Mistwalker / Feelplus
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**  
1
- ОНЛАЙН:**  
<http://www.xbox.com/ru-RU/games/l/lostodyssey/>



**Автор:**  
Наталья Огинцова  
odintsova@gameland.ru



**ГЕНИАЛЬНО**



**ВЕРДИКТ**

**9.0**

**ПЛЮСЫ** +

Живописный мир, увлекательно поганный сюжет, убедительные и располагающие к себе персонажи, востребованные в сражениях тонкости боевой системы, сплоченно действующие враги.

**МИНУСЫ** -

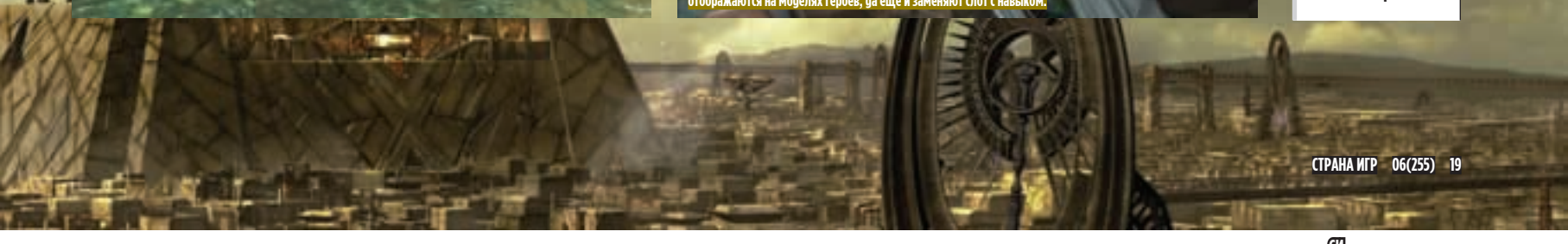
Долгая погрузка боевых арен, однообразные квесты, обязательные ежесекундные путешествия по меню.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Образцовая традиционная JRPG с отличным сюжетом, интересными боями и всеми сопутствующими условностями жанра.



Обручи с кошачьими ушками, сережки и ожерелья мало того что постоянно отображаются на моделях героев, да еще и заменяют слот с навыком.







Копилка воспоминаний Кайма пополняется и после случайных находок, и благодаря послушанным разговорам NPC.



Кольца, меняющие свойства ударов холодным оружием, разрешается переэкипировать прямо во время боя.



Lost Odyssey появилась на свет благодаря тесному сотрудничеству трех компаний: Mistwalker, Feelplus и Microsoft. Mistwalker отвечала за сюжет и концепцию мира: Хиросибу Сакагути и именитый японский романист Киеси Сигэмацу создали сценарий и определили основную идею, а приглашенный художник Инуэ Такехико занялся эскизами персонажей. Microsoft спонсировала проект, проконтролировала весь процесс разработки, протестировала готовую игру и обеспечила локализацию на Западе. Feelplus же достались все технические задания: студия была основана в 2005 году специально ради Lost Odyssey, и в ее штате числятся сотрудники, которые в свое время трудились в Sega и Microsoft. Кроме того, Feelplus помогала Сакагути с Blue Dragon и внесла свою лепту в Yoshi's Island. Сейчас она вместе с двумя другими компаниями входит в состав холдинга AQ Interactive. AQ обычно разрабатывает игры для сторонних издателей, но недавно компания приобрела американское издательство Xseed, познакомившее соотечественников с Shadow Hearts: Tales from the New World и Wild Arms 4.

В самом начале сценки на движке игры так избыточны, что не терпится поскорей отправиться в ближайшее монстрячье убежище.



(стараниями художника Инуэ Такехико и Кайма, и его спутников не спутать с идеализированными красавцами и красавицами Final Fantasy), а свойствами характера. Что приятно, по качеству картинки CG-ролики и зарисовки на движке игры почти не различаются, хотя иногда разработчики вручную моделировали выражения лиц «актеров», а иногда пользовались готовыми «слепками» motion capture; нет в Lost Odyssey и распределения декораций по степени проработанности: все одинаково хорошо. После надуманных душевных трепыханий Шопена со товарищи в Eternal Sonata, диалоги между действующими лицами «Одиссеи» воспринимаются как

глоток свежего воздуха. Японские RPG частенько грешат шаблонностью ролей: вот задумчивый (как вариант, наивный и охочий до приключений) протагонист, вот его слегка легкомысленная или же, наоборот, фантастически добрая дама сердца, вот лихой силач-боец, вот герой с трагическим прошлым – и так далее по списку. Совсем без стереотипов не обходится и на этот раз, но даже самые, казалось бы, растиражированные типажи, вроде того же Кайма или изнеженной повелительницы Минг, стараниями разработчиков и актеров озвучки подаются так, что этим персонажам и веришь, и сопереживаешь. Чего уж говорить о грозной королеве пиратов

Сет, которая в перерывах между битвами успеваешь и дельные советы давать, и позубоскалить, или о ловеласе Дженсене, сочетающем шпионские задатки с джентльменской галантностью! С такой командой запросто можно отправиться в стотысячный раз спасти мир: само путешествие окажется едва ли не интересней конечной цели. Бои не отстают по увлекательности от сюжетных хитросплетений. За основу взята уже испытанная не раз схема: сперва игрок выбирает, какое действие предпримет каждый из персонажей, а затем наступает активная фаза сражения, когда герои и их враги меряются силами. очередность хода зависит от пры-





Освоить Unreal Engine 3, на котором делалась Lost Odyssey, разработчикам-японцам оказалось нелегко. На прошедшей в Сан-Франциско GDC, Рэй Накадзато, президент Feelplus, рассказал, что UE3 сильно отличается по концепции от японских движков для традиционных RPG, более того – подход к ним нужен разный. Так что налаживать заморскую новинку по нужды разработчиков пришлось довольно долго. Кроме того, руководителям к UE3 оказались плохим подспорьем для программистов Feelplus: почти не объясняли, как исправить тот или иной баг. Возможно, именно из-за сложности с переводом документации к Xbox 360 разработчики JRPG пока не готовы единовременно поддержать платформу.



Все люди и декорации, что оказываются вдалеке от главного героя, теряют резкость очертаний. Так достигается иллюзия пространства: города и впрямь как будто оживают.

ти участников: у кого параметр скорости выше, тот и нападает первым. Чтобы подготовиться к сложным чародействам, магам требуется несколько раундов. Главное неудобство подобной системы (и одновременно достоинство) в том, что быстро подстроиться под ситуацию на поле невозможно. Скажем, если кто-то из бойцов пал смертью храбрых, за следующий раунд его можно воскресить, но укрепить здоровье удастся лишь при условии, что заклинание или лекарство срабатывает сразу для

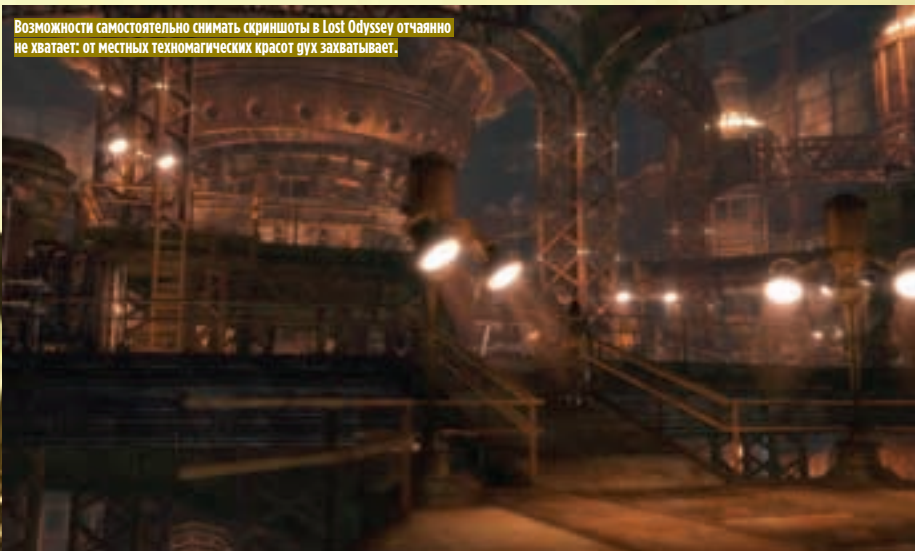
всего отряда. Нельзя и быстро отменить запрограммированные действия, когда уже после первого удара мечом выясняется, что монстр неуязвим для холодного оружия. С одной стороны, отсутствие гибкости вынуждает прорисовывать действия, обращать особенно пристальное внимание на навыки, позволяющие подглядеть характеристики врагов, с другой – когда команде попадает незнакомый враг, есть вероятность, что из-за незнания его уловок вся честная компания отправится на

тот свет и битву придется переигрывать. Все стычки в Lost Odyssey, за исключением разве что схваток с боссами, случайны. Сперва, пока все способы причинить дополнительный урон противнику еще не разъяснены, нехватка лекарств незаметна, а герои не запаслись багажом пассивных навыков, ничего сложного в поединках нет. Но первый же серьезный соперник – синяя змеоподобная тварь у подножья Grand Staff – отплатит за пренебрежение тонкостями показатель-

ным Game Over. Укрываясь за спинами подручных, она всю пользуется тем, что для бойцов второго ряда при защите от ударов важна как их личная «толстокожесть», так и общий для всей команды параметр Guard Condition (GC) – суммарное здоровье всех союзников в первом ряду. Когда он падает, тварь выкручивается, призывая новых помощников, а вот Кайму и его спутникам разрешено восстанавливать GC лишь за счет специальных навыков – обычное лечение не спасает.

**Навык Steal на пегкость полезен, хотя и срабатывает через раз. Получив пару раз сообщение о проваленной попытке, легко и вовсе махнуть на него рукой, но не стоит: обворовывая врагов, бойцы получают и материалы для создания колец, и новые аксессуары, и даже ключевые для прохождения предметы!**

Возможности самостоятельно снимать скриншоты в Lost Odyssey отчаянно не хватает: от местных техномагических красот дух захватывает.



**Плакать - не стыдно!**

Кому-то может показаться удивительным, что невозмутимый и замкнутый Кайм то и дело заливается слезами, когда к нему возвращаются воспоминания, – на Западе (да и у нас) считается зазорным, если мальчик, и уж тем более взрослый мужик «распускает нюни». Японцы относятся к проявлениям чувств гораздо снисходительней: в классических «Повести о доме Тайра» и «Сказании о Гэндзи» рыдают как утонченные вельможи, так и доблестные, пережившие не одну битву самураи. И в стихах не одни лишь женщины упоминают о вымокших от слез руках кимоно.







Оживленные толпы на улицах городов: частое зрелище в Final Fantasy XII, но редкость в Lost Odyssey.



Чем выше Guard Condition команды (суммарное здоровье всех бойцов в первом ряду), тем лучше защищены от вражеских нападков войны во втором ряду.



Сыграть на слабостях недругов помогут магические кольца, с которыми связан единственный экшн-элемент боев. Если успеть выполнить небольшое упражнение на ловкость, «затормозив» быстро сжимающийся круг в тот момент, когда он зависает над вторым, статичным кругом, срабатывают особые свойства кольца. Например, превратить прием в элементальный, с определенным процентом вероятности парализовать или запугать противника, нанести больший урон монстрам механического происхождения. Полезный аксессуар редко когда валяется на дороге: чаще кольца приходится ковать из трофейных материалов. На родство Lost Odyssey с хардкорными RPG намекает и система навыков. Все герои по мере профессионального роста

разучивают пассивные, а заодно и магические умения. Бессмертные участники сражений обучены перенимать полезные «фишки» у смертных бойцов — лишней повод держать в боевом отряде не одних лишь «горцев», которые, погибнув, вскоре воскресают автоматически. При этом срабатывают только экипированные навыки, и количество слотов под них предсказуемо ограничено. Дополнительный слот с освоенным приемом заменяют всевозможные аксессуары (кроме колец). Единоразово обвешаться умениями и полезными бижутериями мешает постоянный приток новых уловок и изворотливость монстров — даже рядовые противники действуют сплоченно, а главное, состав их банд меняется чаще, чем один раз за все подземелье. Вдобавок, эки-

пированный с расчетом на определенный тип соперников воин оказывается в невыгодном положении при стычке с недругами другого типа, и распределять навыки с кольцами приходится с учетом боеспособности команды в целом. Похожий принцип исповедуют игры сериала Megami Tensei, причем Lost Odyssey оказалась ближе даже не к свежешедшей Persona 3 (PS2), а к Digital Devil Saga (PS2). Обилие тонкостей, необходимость вечно переснаряжать отряд и сопутствующие путешествия по меню на первый взгляд запросто отпугнут тех, кому по душе менее замысловатые системы. В то же время «Одиссея» подкидывает такие стычки, для победы в которых и впрямь важно учитывать нюансы, и усложняет задания постепенно: при-



Боссы горазды на уловки: воскрешают союзников, воруют у команды магическую энергию, накапливают за несколько раундов энергию для суперударов. Каждое генеральное сражение — самый настоящий ребус!





Затеряться среди десятка других схожих RPG «Одиссее» мешает неподдельная искренность повествования и удивительно живые образы героев.

учает к себе, давая время освоиться. Единственное, что огорчает, — арены для сражений каждый раз загружаются по несколько секунд, заставляя созерцать непроматываемый ролик с видами достопримечательностей. В отличие от той же Final Fantasy XII, сделать здесь из мечника достойного волшебника не выйдет: по характеристикам персонажи делятся на приверженцев магии и традиционных воинов. Тем не менее умения изначально распределяются между воинами так, чтобы любой из прибывших солдат сумел занять место в строю — совсем уж бесполезных личностей Кайм в отряд не берет. А за счет экипировки и разучивания навыков удастся составить команду по вкусу, выпустив на передовую лишь любимчиков. Принятые в жанре условности («гостевые» сундуки с сокровищами в домах NPC) и неперемные «фишки», вроде квестов в духе «найди n-цать предметов», не исчезли. Обязательные поручения как будто придуманы специально, чтобы заставить героев подольше бродить по небольшим лабиринтам. Например, в одном подземелье ветер постоянно сдувает с плеча Кайма светлячков, но без их помощи нельзя увидеть дыры в полу. Когда

персонаж в них проваливается, ему предстоит повторить весь путь до нужного зала. Если бы не повторяющиеся и рассчитанные скорее на внимательность или терпеливость, чем на смекалку, задания, мини-ребусы не воспринимались бы порой ненужным пережитком прошлого. Lost Odyssey не переворачивает жанр с ног на голову: ее главный вдохновитель, Хиронобу Сакагути, не изменяет заветам сериала Final Fantasy, придуманным им же самим. Затеряться среди десятка других схожих RPG о необычайно красивом фэнтезийном мире и его спасении «Одиссее» мешает неподдельная искренность повествования и удивительно живые образы героев. Интересным дополнением к основному сюжету стали притчи-рассказы, которые возвеличивают обычных людей наравне с бессмертными. Почти безупречны бои: классические и вместе с тем поощряющие не столько многочасовую прокачку, сколько использование различных тонкостей. Традиционная и одновременно необычная, сложная, но ровно настолько, чтобы не обесценить прохождение, — таков наш вердикт одной из красивейших ролевых игр для Xbox 360. **47**



Постоянно баловать героев новыми моделями оружия Lost Odyssey не стремится. Сменить меч или посох удастся крайне редко: странствующие купцы и обычные магазины встречаются отраву куда реже, чем в прочих RPG. Лекарства, воскрешающие зелья и капсулы с концентрированной маной также придется экономить. Если вещмешок пуст, а выход из подземелья еще не близко, сбавить сложность прохождения помогут сейвпоинты: сохранившись и перезагрузив сейв, игрок получает в свое распоряжение полностью оздоровившуюся команду.





# Кросс-обзор

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

## НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **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 раги сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придирается по пустякам.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Боевая система не напрягает, но в то же время достаточно занята и (ура! ура!) действительно нужна. Любопытно, что разные игроки выбирают совершенно разные стратегии, одинаково верно приводящие к победе. Но главное – ни тени скуки, одно сплошное разнообразие. Громадная четырехдисковая игра пролетает буквально на одном выхании!

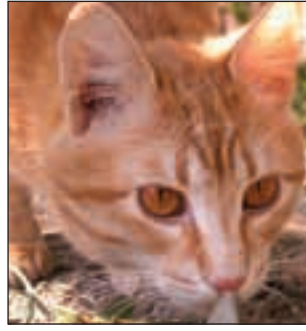
### ГРАФИКА

Привыкнув к дизайну персонажей, находишь потрясающую мимику, отличную пластику, добротную режиссуру и много-много мелких деталей, возносящих общее впечатление на недостижимую для прочих JRPG высоту. Наконец-то японская ролевка без всяких скидок выглядит не хуже любого AAA-боевика. А уж «кино» из Lost Odyssey вышло – закачаешься.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Первая полноценная «взрослая» JRPG – балом на сердце. Все (или почти все) раздражающие условности жанра наконец-то стерты, а «элементы нового» внедрены очень осторожно и незаметно. Как результат: лучшая в жанре за последние год-полтора и совершеннейший эталон традиционных JRPG, с которым еще долго будут сравнивать каждый следующий хит.

 **Red Cat**  
chaosman@yandex.ru



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

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

Сакагути и Ко продолжают упрямо долбить в одну точку и превадаться ностальгией по Final Fantasy. В данном случае заимствование идей приобрело просто-напросто промышленный размах, но... все равно хорошо. Все равно цепляет. И даже некоторые на увлечение сложные противники скорее радуют – в кои-то веки можно как следует оттянуться в сражениях.

### ГРАФИКА

Зачастую – гушердирающе красивая, время от времени – просто занятная, иногда – го странности убогая, словно запустил PS2-игру, причем далеко не из лучших. Как будто разработчики не сразу разобрались в Xbox 360 и учились на ходу. Я бы еще, пожалуй, отметил очень спорный дизайн некоторых персонажей. Хотя это уже, само собой, дело вкуса.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Лучше, чем Blue Dragon – пусть сравнивать эти две игры, быть может, и не совсем корректно. Очень душевная, старомодная, и немного грустная RPG, которая совершенно точно понравится не всем. Но если понравится, то наверняка станет одной из любимейших игр в коллекции. Чего Lost Odyssey вполне заслуживает.

 **Марвин**  
marvin@gameland.ru



**СТАТУС:** зануда со стажем  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ** Конструкцией не прегусмотрены

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

Одна из немногих RPG, где игроку предстоит не столько думать о боевой системе и прокачке, сколько просто следить за постоянно развивающимся сюжетом и любоваться бесконечными заставками. Хотя, когда дело доходит до боев, все остается на таком же высоком уровне, как и режиссура заставок, претензий – нет.

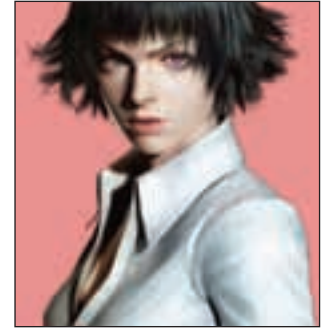
### ГРАФИКА

Красивые фоны, отличные модели персонажей, яркие спецэффекты – все эти эпитеты не могут описать той картинке, которой разработчики угадось добиться на уже банальном в наши дни движке Unreal Technology. Этот мир и правда живой, в него веришь, особенно потрясающе выглядят эмоции персонажей. А какие здесь слезы...

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Lost Odyssey не утомляет, не нагоедает образом и всегда готова предложить что-то новое. 10 часов, уходящие на прохождение одного диска, пролетают незаметно, особенно если учесть, что половину времени вы смотрите добротное, отлично срежиссированное кино. Если бы еще не было этих постоянных экранов Loading, было бы идеально.

 **Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:** зам. главного редактора  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ** Devil May Cry  
Vagrant Story

Убеждена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и фэйттинги.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Западные коллеги в один голос жалуются на задания-квесты: дескать, отвлекают от выполнения пятилетки по шкуркам убиенных монстров. Сражения здесь и впрямь очень занятные, да и обязательные квесты не так уж плохи (вот бы еще заданий поразнообразней...), а предложить их взамен бесконечных лабиринтов – отличное решение!

### ГРАФИКА

Жестикуляция и мимика персонажей перега на большинстве сцен просто бесподобно: когда смотришь, как кривляется Дженсен, о знаменитом «не верю!» Станиславского даже не вспоминаешь, ведь веришь, да еще как! Знаю, многим нравится эстетика «стимпанка»; в Lost Odyssey же паровые двигатели прекрасно сочетаются с магическими технологиями.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Сложная и одновременно не настолько заумная, чтобы ее хотелось бросить после первого «генерального сражения». Довольно спорно смотрятся рассказы-воспоминания: читать несколько экранов текста, когда подземелья зовут, готовы не все, но, с другой стороны, со снами всегда можно ознакомиться позже, а сюжет они отлично дополняют.

**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

**ВЕРДИКТ**  
**9.0**





СОЗДАН ДЛЯ ПОБЕДЫ



Одно мягкое прикосновение и красноглазый монстр просыпается. Едва слышный низкий гул 200 мм турбины и уникальный дизайн не оставят никого равнодушным. Эталон высочайшей производительности – это Cosmos S, создан для победы.

**COSMOS S**



МОСКВА: ПИРИТ — 785-55-54, Арбайт компьютерз — 725-80-08, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34, доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Санрайз — 542-80-70, Сеть компьютерных магазинов Неоторг — 223-23-23, СтартМастер — 785-85-55, ШЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, MERLION — 981-84-84, NT Computer — 363-93-33; ВОРОНЕЖ: РЕТ — 77-93-39; ИРКУТСК: Комтек — 25-83-38; НИЖНИЙ НОВГОРОД: SUNRISE — 19-44-62; САНКТ-ПЕТЕРБУРГ: Компьютер-Центр КЕИ — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; УФА: Сеть магазинов КламаС — 91-21-12

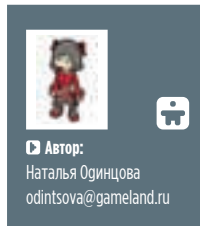
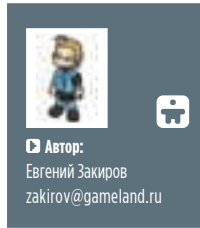
Объединенная розничная сеть POLARIS и Техмаркет Компьютерс: (495) 755-55-57



# КОНСОЛЬНЫЕ RPG:

## Взгляд в будущее

«**М**не очень нравится игра такая-то, что есть похожего?» — один из наиболее расхожих вопросов, которые геймеры задают друг другу. Встреча с *Lost Odyssey* стала для нас поводом вспомнить, какие еще ролевые игры для консолей сейчас находятся в разработке: как те, что вдохновлены классикой вроде *Final Fantasy* или *Dragon Quest*, так и те, что принадлежат к жанрам-гибридам. Этот выпуск посвящен next-gen трио: PS3, Xbox 360 и Wii, а во второй части мы расскажем, как обстоят дела у PS2 и чем любителей RPG могут порадовать портативные платформы.



### Wii

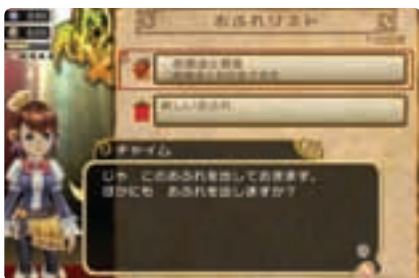
Разработки для Wii вполне предсказуемо делаются с таким расчетом, чтобы покорить игроков интересными геймплейными задумками, а не CG-роликами невиданной красоты. Тем не менее, выйти на PS3 или Xbox 360 той же *Tales of Symphonia: Dawn of the New World* пока, по всем признакам, мешает исключительно верность создателей платформе от Nintendo. Разнообразить управление за счет возможностей Wiimote и «нунчака» решаются немногие студио, хотя и классические RPG с пошаговыми боями обходят консоль стороной, уступая дорогу проектам на стыке жанров или со схватками в реальном времени.

### Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life As King

Платформа: Wii | Разработчик: Square Enix

Издатель: Square Enix | Дата выхода: март 2008 года (США)

Хотя *My Life As King* и относится к семейству *Final Fantasy Crystal Chronicles*, на этот раз Square Enix решила не впечатлять нас эффектными GC-роликами и возможностью отправляться на поиски приключений совместно с друзьями, а озадачить микроменеджментом фэнтезийного королевства в духе *Simcity*. Не все ж героям по пещерам шастать и сундукам шариться, пора и остепениться! Геймерам предстоит взять под свое покровительство юного наследника престола, который должен превратить пустырь в процветающую столицу. Строя различные сооружения, он разжигается подданными, а те уж, в свою очередь, отправляются приумножать казну, добывать природные богатства и сокращать поголовье монстров в округе. Отстраивать государство с нуля и проверять на практике советы Макиавелли итальянским князьям американцы начнут в марте после запуска службы WiiWare, через которую и будет продаваться новинка.



### Fragile

Платформа: Wii | Разработчик: tri-Crescendo

Издатель: Namco Bandai | Дата выхода: не объявлена

В списке «анонсированных RPG, о которых почти ничего не известно» *Fragile* наверняка заняла бы почетное место рядом с *Magna Carta 2*, *Cry On* и *Star Ocean 4*. Ее созданием занимается та же команда, что трудилась над *Eternal Sonata*, — tri-Crescendo, а местом действия выбран опустошенный мир, где обитает мальчик Сето. Как он ухитрился выжить в то время, как остальное человечество сгнуло, оставив после себя лишь руины мегаполисов, неизвестно даже ему самому. Чтобы разгадать этот ребус, а заодно, может быть, отыскать других спасшихся, Сето отправляется исследовать развалины, вооружившись фонариком, металлодетектором и... веткой. Wiimote симулирует фонарик: геймерам предстоит указывать контроллером на затемненные области экрана (очевидно, чтобы всласть пошарахаться от теней), металлодетектор поможет отыскать спрятанные предметы, а вот зачем нужна ветка, в Namco Bandai пока не рассказывают.





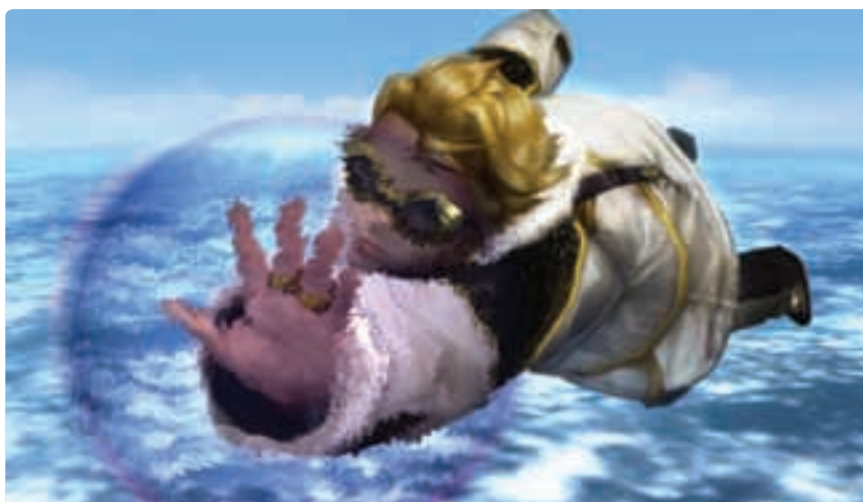
Однажды, как заправская Жанна Д'арк, Эмиль слышит голос свыше: ему, впрочем, поручают не спасти Францию от захватчиков, а отыскать в горах девочку Марту.

### Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers

Платформа: Wii | Разработчик: Square Enix

Издатель: Square Enix | Дата выхода: не объявлена

Герои Crystal Bearers исследуют тот же мир, что покоряли храбрецы в оригинальной Final Fantasy Crystal Chronicles для GameCube и еще откроют для себя персонажи FFCC: Ring of Fates для DS, приквела геймкубовского выпуска. Сюжетно игры разделены между собой несколькими столетиями, поэтому ядовитый туман, который когда-то заставлял путешественников держаться вместе, под охраной спасительного кристалла, в Crystal Bearers уже не угрожает всему живому. Хотя продюсер сериала, Аkitоси Кавадзу, и обещал рассказать о Crystal Bearers по-больше еще на прошлой TGS, пока доподлинно известно лишь, что она принадлежит к жанру action/RPG и отказывается от умильных дизайнов в пользу чуть более реалистичных.



### Ороона

Платформа: Wii | Разработчик: ArtePiazza

Издатель: Koei | Дата выхода: 25 марта 2008 года (США)

Кому только не поручали спасать от неминуемой гибели государства и целые миры в RPG! Роль защитника всего живого примеряли на себя и человекодраконы, и роботы, и совсем уж невиданные зверюшки. К последнему подвиду относится и Ороона (Ороона) – потомок Стражей Космоса (Cosmo Guards), а по совместительству маленькое шарообразное существо, что хранит оружие... на голове. Ороона вместе с родными путешествовал на звездолете по галактике, пока по таинственной причине корабль не разбился, а всю дружную семью «колобков» не раскидало по неизвестной планете. Задача Орооны – воссоединиться с братьями и сестрами, а заодно восстановить экосистему временного пристанища. Разработчики из Koei заточили управление исключительно под «нунчак» Wii: например, чтобы пухнуть в недруга помпоном с головы героя, необходимо сперва оттянуть аналоговую рукоятку назад, подождать, пока снаряд накопит энергию, а затем дернуть рукоятку вперед. К отряду колобков присоединятся и персонажи-люди, а разжиться деньгами вся честная компания будет и в боях, и за счет подработок, например, гостиничным администратором или сапёром.



### Oboro Muramasa Youtoden

Платформа: Wii | Разработчик: Vanillaware

Издатель: Marvelous | Дата выхода: не объявлена

Двухмерная action/RPG в наш просвещенный век трехмерной графики? Продюсер Хасимото Ёсифуми, который опекает новое детище студии Vanillaware, уверен, что сейчас игровая графика переживает самый настоящий ренессанс 2D. А способствуют этому геймеры-ветераны: издатели учитывают их ностальгию по тем временам, когда полигональные модели безнадежно проигрывали по красоте нарисованным от руки спрайтам. Oboro Muramasa Youtoden будет еще сильнее, чем ее предшественница Odin Sphere, походить на заправский beat'em up: разработчики обещают увеличить дозу экшна. Окунуться в списанный с феодальной Японии мир готовы (пока) два игравельных персонажа: ниндзя Киске, который страдает от едва ли не самой популярной болезни среди вымышленных героев – потери памяти, и фехтовальщица Момохимэ (интересно, что ее имя означает «принцесса-персик» – у любимой женщины водопроводчика Марио появилась конкурентка!). В Oboro Muramasa Youtoden можно будет выбирать между традиционным и «Wii-шным» управлением, хотя подробности пока не разглашаются.



### Tales of Symphonia: Dawn of the New World

Платформа: Wii | Разработчик: Namco Bandai

Издатель: Namco Bandai | Дата выхода: не объявлена

Первая Tales of Symphonia известна за пределами Японии исключительно благодаря оригинальной версии для GameCube: отправить в кругосветное путешествие порт для PS2 потомки самураев так и не решились. События Dawn of the New World (еще недавно известной как Knight of Rataosk) разворачиваются спустя два года после финала ToS: объединение двух миров прошло неудачно, и немало людей погибло. Лишился родителей и шестнадцатилетний Эмиль Кастаньер (Emil Castagnier), которому досталась ведущая роль в этом выпуске, причем он твердо уверен, что в их гибели повинен Ллойд Ирвинг, бывший главный герой ToS. Однажды, как заправская Жанна Д'арк, Эмиль слышит голос свыше: ему, впрочем, поручают не спасти Францию от захватчиков, а отыскать в горах девочку Марту. Марта разжилась неким артефактом, Рататоском, и теперь может отлавливать и разводить монстров, превращая их в верных союзников. Помимо дальних родственников Пикачу, в битвах примут участие и персонажи, засветившиеся в первой ToS, и новые соратники. Бои, как и в прочих Tales of, проходят в реальном времени и полностью трехмерны.





## Xbox 360

Календарь релизов для Xbox 360 подвергся той же напасти, что и его аналог для PS3: неназванные сроки выхода у эксклюзивов. Некоторые проекты и вовсе давно перестали обрывать свежими сведениями, исчезнув с новостных радаров. И все же на любой шаг конкурентов у Microsoft находится ответ. «Делаете тактическую RPG? Вот и мы издаем тактическую RPG! Square Enix творит для вас специальный проект? Так и нас она не забыла!».

### Tales of Vesperia

Платформа: Xbox 360 | Разработчик: Namco Bandai

Издатель: Namco Bandai | Дата выхода: не объявлена

Сперва Namco Bandai анонсирует продолжение Tales of Symphonia для Wii, которое получает название Dawn of the New World и использует графический движок оригинала для GameCube. А затем вдруг переключается на платформу от Microsoft, заявляя Tales of Vesperia как эксклюзив для Xbox 360. Слухи о возможной версии для PS3 не подтвердились. Главным героем новой Tales of... станет бывший рыцарь Юри (Yuri), занятый изучением пока не названной технологии древних. У него есть друг, Финн (Fynn), который рыцарское звание сохранил и тем самым подкинул Юри повод постоянно ему завидовать. Графически Tales of Vesperia напоминает Eternal Sonata, но придерживается характерного для Tales of стиля. Судя по показанному трейлеру, одним из игровых персонажей станет волк. Интересно, обучат ли его говорить с остальными искателями приключений на одном языке?



### Fable 2

Платформа: Xbox 360 | Разработчик: Lionhead Studios

Издатель: Microsoft | Дата выхода: 15 ноября 2008 года (США)

Когда Питер Молинье рассказывает о Fable 2, он говорит тихо, почти зловеще, акцентируя внимание слушателя на главном аспекте – боевой системе. То, что сиквел его ролевого проекта стал мрачнее и жестче, было известно давно. Теперь к этим качествам добавилась еще и глубокая боевая система. Та, что была представлена в оригинале, вполне справлялась с задачей, но Молинье захотел ее упростить и... расширить. Каким образом? «Простота» достигается введением единой боевой кнопки: X. Все удары без исключения повешены на эту кнопку, и таким образом игроку не придется заучивать длинные комбинации и пытаться связать одну цепочку с другой. Многогранность боевой системы построена на ритмике – быстрое нажатие спровоцирует быстрый удар, для более сильной атаки кнопку придется подержать одну-две секунды, контратаки же активируются с X, нажатой после вражеского выпада. Просто, красиво, динамично. Разумеется, ролевая система тоже без внимания не осталась. Всё, начиная со шрамов, оставшихся после ожесточенных схваток, и возможности отдать деньги и драгоценности во время нападения бандитов, построено по «модели жизни», и убедиться в этом мы сможем уже этой осенью.



### Infinite Undiscovery

Платформа: Xbox 360 | Разработчик: tri-Ace

Издатель: Square Enix | Дата выхода: не объявлена

Создатели Valkyrie Profile упорно замалчивают подробности и Star Ocean 4, и Infinite Undiscovery, но, как выяснилось, покажут свежие трейлеры обеих игр, а заодно и видео некоего третьего, еще не анонсированного проекта, до Tokyo Game Show 2008 и даже до E3. Те ценители RPG, которые предзакажут Star Ocean: The Second Evolution (PSP), получат бонусный диск с записью всех вышеперечисленных роликов.

Пока же об Infinite Undiscovery доподлинно известно, что сражаться с монстрами в ней предлагается без отрыва от исследования местных достопримечательностей, как принято в MMORPG и Final Fantasy XII. А в схватках с боссами декорации еще и меняются в зависимости от действий героев.



### Cry On

Платформа: Xbox 360 | Разработчик: Mistwalker/Cavia

Издатель: AQ Interactive | Дата выхода: не объявлена

«Выпей зелье, Алиса, и станешь маленькой-маленькой; выпей другое – и станешь великаном!» На этой идее основывается совместный проект Mistwalker и Cavia, Cry On, где маленькая девочка Салли путешествует по загадочному миру вместе с волшебным существом Богл. Богл может стать маленьким и уместиться на плече Салли, а может вырасти до размеров гиганта, и тогда очередь кататься верхом достанется девчужке. Хотя проект был анонсирован достаточно давно, за прошедшие три года информации не прибавилось. Хиронобу Сакагути давно перестал давать интервью относительно Cry On, а намеченная дата японского релиза была благополучно забыта.







## Operation Darkness

Платформа: Xbox 360 | Разработчик: Success  
Издатель: Atlus | Дата выхода: III квартал 2008 года (США)

То, что европейским разработчикам и в страшном сне не приснится, их японские коллеги уже давно используют в видеоиграх. Тема альтернативной истории, Второй Мировой, пышногрудых немок и сбежавшего на подводной лодке Гитлера (низкий поклон Persona 2: Innocent Sin) не нова для жанра, но поставить на место фюрера мага и колдуна, а немецкую армию пополнить за счет вампиров и упырей – неслыханная наглость! Впрочем, не только оккультизм отличает Operation: Darkness от других собратьев по жанру. По мере продвижения по сюжету ветераны будут набирать уровни, повышать свои характеристики, получать новые умения. Про мечи, щиты и пики придется забыть: вурдалаков и оборотней близко лучше не подпускать, а потому оружия лучше винтовки, заряженной серебряными пулями, для солдата союзников не найти. Из уже известных разочарований, с которыми придется смириться, – средняя графика, едва дотягивающая до планки консолей нового поколения. Впрочем, тактическим RPG такое можно простить.



## Spectral Force 3

Платформа: Xbox 360 | Разработчик: Idea Factory | Издатель: Atlus | Дата выхода: 25 марта 2008 года (США)

Третий выпуск не выходящего на Западе сериала куда сильнее походит на традиционные тактические RPG, чем представительницы семейства Generation of Chaos, первыми выбравшиеся за пределы Японии и познакомившие иностранцев с творчеством студии Idea Factory. Битвы заставляют вспомнить об АТВ-системе из Final Fantasy: на атаки и передвижение по клеткам карты персонаж расходует «очки действия» (Action Points). Когда они заканчиваются, боец вновь получит право хода лишь после того, как запас AP полностью восстановится. Как и прежде, бок о бок с главным героем, на этот раз молодым воином без обязательств перед каким-либо королевством, будет сражаться целая армия соратников – при условии, что ему удастся их завербовать. Разработчики обещают 150 игровых персонажей, хотя всех одновременно выпустить на арену наверняка не позволят. Чтобы заработать на жизнь и продвинуться по сюжету, отряду предстоит наниматься на службу к местным государям (интересно, допускается ли служить двум господам одновременно?) и выполнять разнообразные квесты, заодно обеспечивая победу одной из десяти возможных стран в «Первой Войне Мира-Нигде» (The First Neverland War).



## Magna Carta 2

Платформа: Xbox 360 | Разработчик: Softmax

Издатель: Banpresto | Дата выхода: не объявлена  
Другим таинственным долгостроем для Xbox 360 является Magna Carta 2. Игра была анонсирована в сентябре 2005 года, и с тех пор о ней ничего не слышно. Примечательно то, что на самом деле Magna Carta 2 является третьей частью, и что еще удивительнее, компания Softmax заявила ее как консольный эксклюзив; изначально игры серии, в связи с корейской родословной, создавались для PC.

То, что европейским разработчикам и в страшном сне не приснится, их японские коллеги давно используют в видеоиграх.



## PS3

Владельцы PlayStation 3 в один голос жалуются: не хватает классических JRPG! Время прошло, но ситуация не изменилась: на платформе конкурента, Xbox 360, жанр представлен куда лучше. Впрочем, часть отившейся там интеллигенции, позднее, без лишнего шума, была анонсирована и для PS3, причем в дополненных версиях, но порой с пометкой «лишь для Японии». Скажем, в пока не спешащей на Запад Eternal Sonata для PS3 разрешат взять в команду Крещендо и Серенаду – героев, которые в версии для Xbox 360, участвовали в происходящем лишь как NPC. Тем не менее, внушительная череда грядущих RPG для консоли Sony пока не выглядит такой уж триумфальной. Несмотря на громкие названия и приятные сюрпризы вроде того, что преподнесла Sega, дата релиза слишком уж часто не раскрывается. А это значит, что в полной мере насладиться обещанным великолепием нам угастся разве что в ближайшие несколько лет, но вряд ли – в гогу нынешнем.

## Disgaea 3

Платформа: PS3 | Разработчик: Nippon Ichi

Издатель: Nippon Ichi | Дата выхода: август 2008 года (США)

Совсем недавно представитель тактического безобразия, Disgaea, вышла на PSP, и вот сейчас готовится к американскому релизу полноценный сиквел «старших частей» для PS3. На самом деле, поводов для радости не так уж много. Нас ожидает все та же Disgaea, с малопривлекательной на первый взгляд графикой, с интересным, смешным, а местами – взрывным сюжетом, но подготовленная для выставления напоказ в высокой четкости и потому выглядящая немного нелепо. Изменения в визуальной части – косметические, и что мешало издать Disgaea 3 на PS2, остается загадкой. С другой стороны, все проекты Nippon Ichi сперва воспринимаются с недоверием, и только после подробного изучения мнение о них меняется. Игроков ожидает много новых персонажей, среди которых – демоны Лорд Бигстар и Сальватор Великий. Шутки таятся уже в их именах: так, «Лорд» – это часть имени Бигстара, а Сальватор, видное лицо Десяти Джентльменов, на самом деле девушка.



## Star Ocean 4

Платформа: PS3 | Разработчик: tri-Ace/Square Enix

Издатель: Square Enix | Дата выхода: не объявлена

В четвертом выпуске Star Ocean главного героя зовут Эдж, а его спутницу – Рейми, и им предстоит, подобно Джону Шепарду, путешествовать по галактике на звездолете. Боевая система позаимствована у Star Ocean 3, хотя без значительных доработок не обошлось. Что именно видоизменили создатели, почему персонажам не сидится на одной планете и чем еще порадует нас четвертая часть, создатели из Tri-Ace не уточняют.



## Final Fantasy XIII

Платформа: PS3 | Разработчик: Square Enix

Издатель: Square Enix | Дата выхода: не объявлена

С анонса Final Fantasy XIII прошло немало времени, но Square Enix и не думает раскрывать секреты новой части популярнейшего сериала. За прошедший год копилка сведений о FFXIII пополнилась лишь описанием мира, где есть верхний слой – процветающая колония Сосооп – и нижний, дикий, Pulse, существующий за счет кристаллов пока неизвестной природы. Из «саммонов» (Summons) в тринадцатой части ожидается Шива (Shiva), несколько видоизменившаяся с момента последней встречи. Отныне она меньше напоминает снежную королеву и не стесняется использовать технику. Строить предположения, впрочем, пока рано – разработчики не определились с датой выхода игры, и каждый скормленный публике трейлер может оказаться не тем, что фанаты готовы в нем увидеть. Кстати, разработчики уже успели сменить название движка с малопривлекательного White Engine на загадочный Crystal Tools. Еще раз подтвердив, что FF XIII и разрабатываемая параллельно Versus XIII останутся эксклюзивами для PS3, Таку Мура-та, человек, принявший участие в создании Crystal Tools, сообщил: движок прекрасно работает и с Xbox 360, и с PC.





## Final Fantasy XIII Versus

Платформа: PS3 | Разработчик: Square Enix

Издатель: Square Enix | Дата выхода: не объявлена

«Мир этой Final Fantasy позаимствовал черты нашего сегодняшнего мира, а главное, его неприглядные стороны. Эта игра будет больше о людях, чем те научно-фантастические карикатуры, которые мы так часто видим», — убеждал Тецuya Номура, автор XIII Versus, журналистов сайта Eurogamer. В самом свежем «улучшенном и дополненном» трейлере персонажи и впрямь разъезжают на вполне современном автомобиле, но при этом умудряются сигать вниз с высоченных зданий и выживать, а заодно противостоять граду пуль. Кроме того, в Versus бок о бок существуют как технологически развитые государства, так и земли, застрявшие в средневековье. Тем не менее, все они одинаково полагаются на силу Кристаллов (по одному у каждой страны), и все, кроме родины главного героя, растратили свое сокровище на военные нужды, а теперь зарятся на единственный оставшийся. Бои будут больше похожи на сражения в Kingdom Hearts, чем на традиционные пораундовые схватки; а еще Номура никак не забудет Dirge of Cerberus и грозит ввести элементы шутера от третьего лица и в XIII Versus.



## The Last Remnant

Платформа: PS3, Xbox 360 | Разработчик: Square Enix

Издатель: Square Enix | Дата выхода: III квартал 2008 года (Япония)

Тысячелетия назад баланс сил в мире сохраняли артефакты, Remnants. Время шло, люди возводили вокруг них селения, научились использовать их силу, в результате чего многие артефакты (высотой, напомним, с азиатский небоскреб), оказались во власти не тех людей и стали служить не тем целям. Нарушенный баланс выплеснулся в мировую войну, и главный герой, чью сестру похитили коварные злодеи, — активный ее участник. Приведенный пересказ, возможно, дает неполное представление о политических интригах, сторонах конфликта и противостоящих армиях; Square Enix бережет сюжетные подробности, подогревая интерес к проекту. Главный герой, Раш, примет участие в десятках масштабных и кровопролитных сражений, не имея ни малейшего представления о том, что не поделили правители мира и у кого нет права обладания могучими артефактами. Его задача — сражаться, а вот как именно — вопрос пока нерешенный. О боевой системе известно немного, но главная идея ясна: несмотря на то, что битвы пошаговые, они динамичны (чудеса!) и максимально зрелищны.



## Valkyria Chronicles

Платформа: PS3 | Разработчик: Sega

Издатель: Sega | Дата выхода: IV квартал 2008 года (США)

Неожиданный сюрприз от Sega поведает историю маленькой европейской страны Галлии, в 1935 году втянутой в Мировую войну. Главными героями станут Вэлкин Гюнтер и его боевой товарищ Алисия Мелькиотт. Именно им предстоит будить дух патриотизма в согражданах и проводить важнейшие боевые операции. Псевдоисторический антураж и додуманные японскими разработчиками тайны первой и второй мировых войн не станут новостью для мира видеоигр, зато механика сражений, вполне возможно, перевернет бытующее представление о жанре. Здешняя боевая система носит название BLITZ и расшифровывается как Battle of Live Tactical Zones. Задумка заключается в том, что в начале хода герой отдает общие приказы на тактическом экране, а после их утверждения получает полный контроль над расставленными на карте солдатами, управляя ими как в настоящем экшне. Каждый боец обладает уникальными характеристиками и, соответственно, собственной шкалой передвижения. Чего в Valkyrie of the Battlefield окажется больше — тактики или боевика? — мы узнаем уже совсем скоро: японский релиз намечен на второй квартал 2008 года, да и американский уже подтвержден.



## White Knight Chronicles

Платформа: PS3 | Разработчик: Level 5

Издатель: Sony | Дата выхода: TBA

White Knight Chronicles — своеобразный идейный наследник Fable, в котором восточные (японские) черты одержали верх. Так, игра начинается с создания персонажа. На выбор предлагается восемь уже готовых моделей, однако игроку разрешат их подправить или создать целиком и полностью нового героя. Привычный ролевой процесс преобразит артефакт, с помощью которого протагонист может превращаться в огромного белого рыцаря. Все сражения происходят прямо на карте, но чтобы затеять драку, придется подойти к противнику вплотную и нажать X. Недруги различаются по типам поведения и никого не трогают, другие не попытаются напасть сами, но обязательно прибегут на помощь, если их собрата музуют искатели приключений, и, наконец, третьи сами охотятся на игрока. Уникальной чертой боевой системы White Knight Chronicles станут «цепочки». Заранее создав связки ударов в шесть ходов, игрок переключается между ними с помощью крестовины. За все отвечает одна кнопка, поэтому если после первого нажатия герой нанес простой удар мечом, то в следующий он продвинется по цепочке вперед и, допустим, ударит по противнику огненным заклинанием. Графика White Knight Chronicles оставляет исключительно восторженные впечатления, однако до конца не ясно, доживет ли продемонстрированное великолепие до финальной версии. В той демке, что показывалась на TGS 2007, частота смены кадров падала через каждые десять шагов, и иногда это заканчивалось зависанием.



# В РАЗРАБОТКЕ



## Bionic Commando

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 демoversии 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 демoversию, 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) демoversии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

### Спец

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

### В разработке

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

### Галерея

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

### Интервью

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

### Тема номера

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

### Демотест

Final Fantasy IV DS	34
World of Goo	36

### В разработке

Street Fighter IV	38
Supreme Ruler 2020	40
Urban Empires	41
Ghostbusters: The Video Game	42
We Love Golf!	43
Bionic Commando	44

### Галерея

Свежие скриншоты из лучших игр	46
--------------------------------	----



## Ghostbusters: The Video Game



# Formoza GM600+



## КОМПЬЮТЕР FORMOZA GM600+

- Двухъядерный процессор AMD Athlon™ 64 X2 6000+
- AMD 580X CrossFire™
- ATI Radeon™ HD 3870
- 4GB
- 750GB
- DVD±RW
- Sound card Creative X-Fi Xtreme
- TV-тюнер PCI DVD 3 Hybrid
- Card Reader
- Корпус GMC AVC-K1

# Играй по-настоящему!

# и не только...



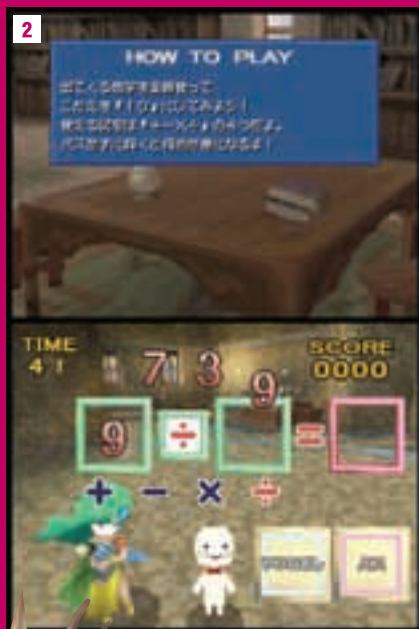
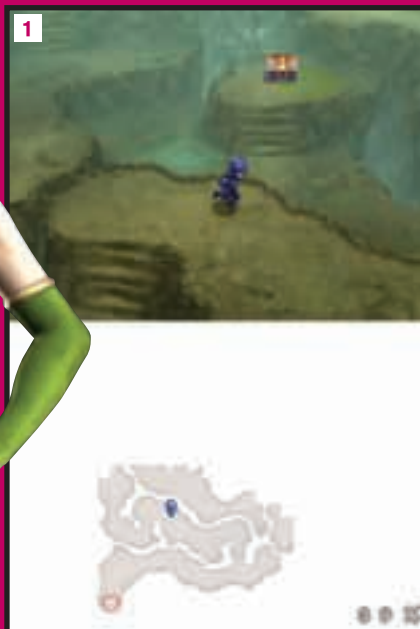
© 2008 Advanced Micro Devices, Inc. AMD, логотип стрелки AMD, AMD Athlon и логотип ATI, Radeon, CrossFire являются товарными знаками компании Advanced Micro Devices, Inc.

Компания «Формоза» • 111024, г. Москва, ул. Авиамоторная, д. 57 | Тел./факс: (495) 234-2164

Приглашаем Вас за покупкой в наши магазины: Москва: м. Авиамоторная: (495) 234-21-64; м. Китай-город: 728-40-04; м. Беляево: 330-13-01; м. Ленинский просп.: (499) 135-42-29; м. Домодедовская: 393-49-87; м. Академическая: 124-22-78; м. Партизанская: 229-40-33; м. Рязанский просп.: 642-73-68; м. Текстильщики: 173-07-21; м. Шаболовка: 952-32-47; м. Щелковская: 164-96-92; Агрыз: (85551) 2-32-59; Азнакаево: (85592) 7-20-50; (85572) 5-17-50; Акбулак: (35335) 2-33-33; Алексеевская: (84446) 3-18-64; Альметьевск: (8553) 30-05-00; 25-69-34; Ангарск: (3951) 68-08-08; (950) 105-21-21; 127-19-85; (902) 561-41-77; Арзамас: (83147) 3-11-18; 3-11-17; Архангельск: (8182) 65-79-95; Ахтубинск: (961) 05-66666; Белогорск: (41641) 2-23-99; Белозерский: (496) 447-55-08; Березники: (34242) 6-24-37; Бийск: (3854) 32-24-98; Благовещенск: (4162) 44-95-01; Бор: (831) 413-21-11; Брянск: (4832) 51-25-59; 61-03-09; 69-31-01; 66-52-97; 66-18-38; Бугульма: (85514) 5-24-31; 3-69-47; 3-00-76; Великие Луки: (81153) 3-30-90; Верхнеднепровский: (48144) 5-34-80; Вичуга: (493-54) 2-31-70; Волгоград: (8442) 66-06-50; 26-51-50; 49-29-55; 26-76-34; 42-43-43; 94-00-74; 63-19-77; 73-50-42; Волжск: (83631) 6-32-53; Воскресенск: (496) 442-04-27; Воткинск: (34145) 4-74-04; Выкса: (831) 413-38-65; Гагарин: (48135) 3-63-63; Глазов: (34141) 5-52-92; Губкин: (4725) 22-13-75; Гурьевск: (38463) 5-21-77; Далматово: (35252) 3-11-31; Дербент: (24022) 4-10-13; Джалиль: (85573) 3-13-33; Димитровград: (84235) 6-82-12; 7-56-10; Дятьково: (48333) 3-47-43; Екатеринбург: (343) 339-31-02; 371-74-11; Елань: (904) 423-00-00; Ефремов: (48741) 5-70-77; 6-06-24; Завитинск: Ул. Куйбышева, д.33; Завольжье: (83161) 3-79-82; Иваново: (4932) 41-29-29; 41-04-01; 47-18-27; 41-49-90; 47-11-11; 35-30-70; Ижевск: (3412) 43-49-12; 51-34-65; 91-22-62; 43-20-26; 50-27-10; 90-46-55; 36-09-19; 43-71-16; 58-26-11; 40-33-03; Иркутск: (3952) 44-88-44; 24-15-72; Исагулово: (35323) 6-84-48; Ишим: (34551) 7-14-88; 7-45-54; Йошкар-Ола: (8362) 64-00-52; 64-18-64; 64-00-56; 64-00-54; Калачинск: (38155) 2-22-56; Каргаполье: (35256) 2-23-32; Катайск: (35251) 2-49-57; Кемерово: (3842) 36-31-67; Киреевск: (4872) 70-00-00; Клинцы: (48336) 4-44-83; Коломна: (4966) 10-00-11; 15-16-64; 14-39-60; 15-15-99; 15-12-16; Конаково: (48242) 4-41-58; Копейск: (35139) 7-45-52; 3-52-58; 7-68-20; Коммунистический пр-т., д.13А; Кострома: (4942) 37-11-33; 39-00-44; Котельнич: (84476) 3-39-89; Краснодар: (861) 254-28-28; Красноярск: (3912) 91-11-88; Курган: (3522) 60-06-00; Курск: (4712) 58-80-00; 37-03-33; Ленингорск: (85595) 4-07-00; Ливны: (48677) 7-27-32; Лукоянов: (49663) 1-29-66; Маритурек: (8834) 9-70-68; Махачкала: (8722) 67-57-37; 67-22-88; 78-02-05; Мирный: (81834) 5-01-33; Набережные Челны: (8552) 38-33-46; Нефтекамск: (34783) 5-52-26; Нижний Ломов: (8412) 54-40-42; Нижний Новгород: (831) 413-24-44; 433-49-13; 298-18-19; 240-56-10; 222-22-18; Новокузнецк: (3843) 45-02-82; Новосольники: (911) 888-05-36; Новоуральск: (34370) 9-48-70; Нягань: (34672) 6-55-77; Обнинск: (48439) 6-30-87; Омск: (3812) 54-94-67; 41-42-00; 71-77-11; 52-37-25; 57-24-47; Оренбург: (3532) 75-68-58; Пенза: (84154) 4-92-19; 56-62-88; Пр-т. Строителей, д.40; Пермь: (342) 228-02-30; 244-19-45; 220-94-97; Печорь: (81148) 2-44-59; Плесецк: (81832) 7-12-54; Порхов: (911) 364-84-82; Пранга: (8239) 4-32-84; Преображенская: (904) 423-00-00; Псков: (8112) 66-29-03; 66-50-78; 72-44-45; Ржев: (48232) 2-12-35; Рославль: (48134) 4-06-88; Рудня: (904) 423-00-00; Рузаевка: (83451) 4-00-46; Рыльск: (47152) 2-36-83; Рязань: (4912) 24-95-99; 90-15-01; Саркатыш: (35323) 6-84-48; Саранск: (8342) 47-04-20; 17-08-58; Саранул: (34147) 3-40-50; Саратов: (8452) 59-19-90; 29-07-88; 52-37-52; 96-59-52; 52-11-34; Сафоново: (48142) 2-59-63; Свободный: (41643) 4-19-89; Северобайкальск: (30-130) 2-70-00; Северодвинск: (81842) 3-55-87; 6-44-23; Смоленск: (4812) 65-86-68; 27-27-57; 65-03-59; Сочи: (8622) 62-03-06; 65-12-61; 68-02-99; Старый Оскол: (4725) 22-13-75; Стерлитамак: (3473) 26-99-37; Суровикино: (84473) 2-17-48; Ташла: (35347) 2-15-99; Тверь: (4822) 31-14-23; 32-85-80; 34-12-75; 44-96-19; 57-70-21; 55-76-11; Тейково: (493-43) 2-31-77; Тула: (4872) 70-00-00; Тюльган: (35332) 2-34-33; Тюмень: (3452) 79-07-90; Улан-Удэ: (3012) 44-28-78; 21-20-13; 21-79-99; Усолье-Сибирское: (39543) 3-51-37; Уфа: (347) 224-08-10; Фролово: (84465) 6-29-96; Чайковский: (34241) 3-74-14; Чебоксары: (8352) 66-45-51; 62-88-44; 62-66-99; 39-53-60; 54-00-44; Челябинск: (351) 231-53-68; 775-16-24; 266-09-11; Череповец: (8202) 31-44-42; 57-18-20; Чита: (3022) 30-77-77; 32-45-00; 35-19-08; 32-25-12; 32-11-52; Шадринск: (35253) 6-10-20; Элиста: (84722) 3-53-40; Южа: (493-47) 2-24-37; Южноуральск: (35134) 4-00-16; Ярославль: (4852) 58-11-19

Внешний вид компьютера может отличаться от изображенного в рекламе.





# FINAL FANTASY IV

ПЫЛЬНАЯ КЛАССИКА В ПОДАРОЧНОЙ КОРОБКЕ.

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: role-playing, console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ТС»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 20 декабря 2008 года (Япония)
- ▶ ОНЛАЙН: [www.square-enix.co.jp/ff4ds](http://www.square-enix.co.jp/ff4ds)



▶ Автор:  
Лилия Дунаевская  
[tais@jrpg.org](mailto:tais@jrpg.org)

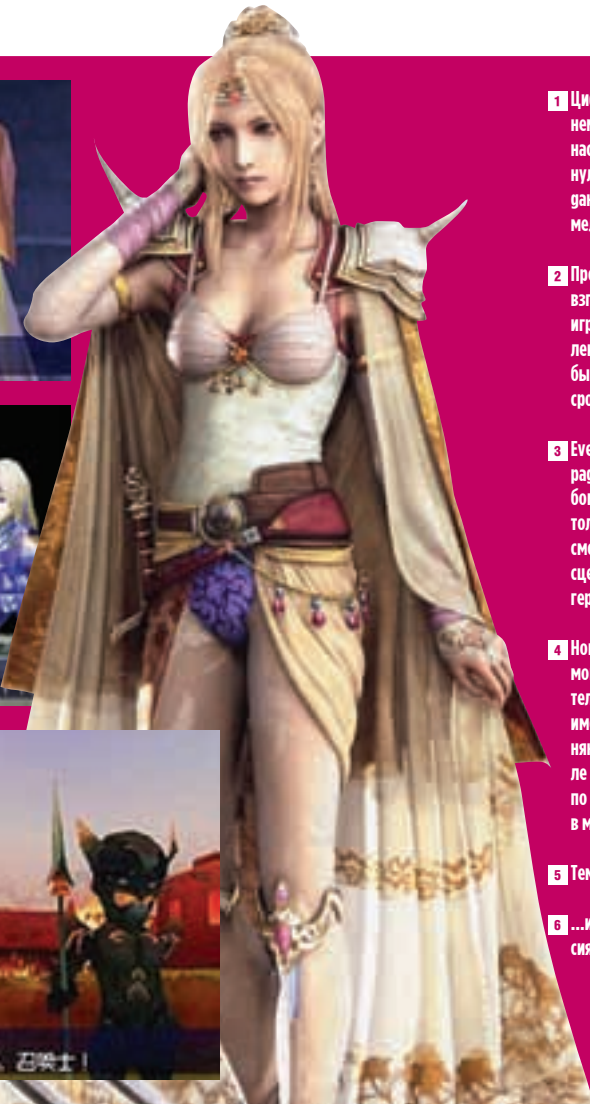
**Н**аверное, если некоему несведомленному человеку, решившему ознакомиться с культовым сериалом Final Fantasy, заблагорассудится отыскать все продукты, выходявшие под данным лейблом, он будет впечатлен цифрой в несколько десятков наименований. Еще сильнее тот самый человек удивится, осознав, что при этом на сегодняшний день вышло лишь 12 частей основной линейки и немного побочных ответвлений. Откуда же все эти десятки наименований? От страстной любви Square Enix к выпуску многочисленных римейков для всевозможных игровых консолей. Не миновала чаша сия и далеко не самую удачную четвертую часть, в свое время ставшую первопроходцем на 16-битной Super Nintendo. С тех пор история темного рыцаря Сесила, решивше-

го податься в паладины, успела почтить своим присутствием PS one, WSC и GBA в виде лишь номинально отличающихся от оригинала портов. Время, однако, шло, и терпимая еще совсем недавно простенькая спрайтовая графика безнадежно устаревала – в отличие от «классического геймплея», который, в купе с манящей меткой «Final Fantasy», и сегодня заставляет раскошелиться фанатов жанра. Естественно, господа разработчики никак не могли пренебречь столь заманчивой перспективой, посему встречайте: Final Fantasy IV – в пятый раз, теперь на Nintendo DS. Вспоминая об оригинале, следует в первую очередь отметить крайне слабый даже по меркам SNES уровень графики, что принято списывать на молодость тогдашней платформы: создатели игры не успели набраться

достаточного опыта работы с ней. При этом все последовавшие порты визуально от предшественницы не отличались (либо эти различия были не слишком значительны). С FF IV для DS ситуация совершенно иная. С первых же секунд игрока очаровывает красивейший «силиконовый» ролик... И люди, знакомые с римейком Final Fantasy III, мгновенно ощущают джэвию, не покидающее на протяжении всей игры. Да, графика очень похожа, с поправкой на то, что FFIV демонстрирует все же чуть более высокий уровень. А это значит, что перед нами качественное 3D и гладкая анимация, и если бы не бросающиеся время от времени в глаза крупные пиксели, мы бы с полным правом назвали игру одним из самых визуально впечатляющих проектов на DS. Осматривать эти красоты предстоит под знакомую му-

зыку Нобуо Уэмацу, зазвучавшую в новом качестве и по-прежнему отлично ведущую игру. Что касается знаменитой Theme of Love, то она обрела еще и вокал. Одним словом, саундтрек никаких нареканий не вызывает, как и озвучка, коей благодетельствованы едва ли не все сюжетно важные сцены; стоит лишь понадеяться, что и на английском герои заговорят не менее выразительно. Но, к сожалению, время хвалебных эпитетов подходит к концу, и речь предстоит поведсти о вещах не столь радостных, например, о сюжете. Конечно, делать какие-то выводы до релиза на Западе не слишком-то честно, однако и того, что можно понять без глубоких познаний японского, достаточно, чтобы дать простой прогноз: «ничего нового». Разумеется, найдутся люди, не знакомые с оригинальной FF IV, которые будут торопливо жать





1 Цифры в правом нижнем углу показывают, насколько вы прогнулись в исследовании данного участка подземелья. В процентах.

2 Простенькая на первый взгляд математическая игра по-настоящему увлекает и заставляет забыть о необходимости срочно спасать мир.

3 Event Theater должен порадовать тех, кого хлебом не корми – дай только вновь и вновь смотреть сюжетные сценки из жизни храбрых героев.

4 Новый призываемый монстр Ригни – обаятельное существо по имени Потика, погменияющее хозяйку на поле боя и копящее силу по мере ваших успехов в мини-играх.

5 Темный рыцарь Сесил...

6 ...и его новая профессия – паладин!

## Двадцать лет спустя

Это может показаться странным, но сиквелов, действительных продолжателей сюжета, в истории Final Fantasy совсем мало, а удачных среди них и того меньше. Четвертой части повезло: ее история получит развитие, но вот насколько успешным оно окажется – большой вопрос. Главным героем «второй серии», нареченной Final Fantasy IV After: Return to the Moon, назначен Теодор, сын Сесила и Розы. Цели, которые будет преследовать юноша, пока что скрываются, однако доподлинно известно, что на пути ему предстоит повстречать Каина, Ригнию и других хорошо знакомых героев. Графика планируется в классическом двумерном стиле, свойственном первой половине 90-х, а боевая система унаследует традиции прешественицы. Правда, слишком радоваться нам с вами не стоит – выйдет игра лишь для мобильных телефонов, причем не целиком, а в виде нескольких эпизодов. Для тех же, кого это не смущает, хорошая новость: первый из них обещан полностью бесплатным!



## Наконец-то в Square Enix наметилась тенденция не просто портировать очередную Final Fantasy, но выпускать полноценные римейки. А они еще будут, не сомневайтесь.

на кнопки ради «прохождения сюжета». Найдутся и ностальгирующие, способные в очередной раз умилиться, глядя на взаимоотношения Сесила и Розы, или посочувствовать бедняжке барду. Однако, как ни крути, даже по меркам своего времени сценарий FFIIV выглядел по-детски простецким. Чего уж говорить, когда на дворе 2008 год, и на той же DS вовсю лютуют конкуренты? От обилия героев по-прежнему разбегаются глаза, да только живого человека не разглядеть ни в одном. И никакими заявлениями о нестарящихся приемах не прикрыть замшелых штампов и предсказуемых сюжетных поворотов. И речь вовсе не о том, что-де,

разработчикам стоило заново перекроить всю историю, но ожидать попыток причесать сюжетную линию и четче прописать героев мы были вправе. Увы, остается лишь сдерживать зевоту, в n-ный раз наблюдая борьбу клише Добра со штампом Зла. Собственно игровая составляющая также не претерпела существенных изменений, разве что вот: нижний экран DS целиком отдан под карту – отныне поиск нужных магазинов в крошечных городках упростился донельзя. Что касается подземелий, то там схемы местности дорисовываются по мере продвижения, а их главное достоинство – пиктограммы сундуков, опять же

позволяющие сэкономить немало времени. Тем не менее, говорить о снижении сложности не приходится – нежелание копить уровни в японской версии запросто может окончиться плачевно. Немного усовершенствована система Active Time Battle: теперь все играющие увидят, как окрашивается линейка действия. Однако ее заполнения для начала действий недостаточно. Необходима еще и специальная подзарядка, и если простая займет долю секунды, то с использованием предмета и тем более магии придется подождать. В общем, и без того неторопливые сражения теперь делятся неприлично долго.

Каждый из героев на поле боя по-прежнему уникален. Появились и некоторые новые способности, однако увлекательности от этого не прибавилось – играется Final Fantasy IV ровно так же, как в 1991-м. В достоинства запишем возможность использовать умения ушедших из партии героев оставшимися персонажами. Также несколько скрашивают дело приятные мелочи, вроде bestiaria, мини-игр и прочих бонусов в том же духе. Но, несмотря на пессимистичный настрой последних двух абзацев, хотелось бы закончить на мажорной ноте: наконец-то наметилась тенденция Square Enix не просто портировать очередную Final Fantasy на новую платформу, но выпускать полноценные римейки. А они еще будут, не сомневайтесь. Спрос рождает предложение, ведь так? **СД**





**Приз(ь) за слизь**

На Конференции разработчиков игр (GDC), репортаж о которой вы сможете прочитать уже в следующем номере, были поведены итоги фестиваля IGF (Independent Games Festival). Авторы World of Goo унесли с собой две награды: за техническое мастерство (Technical Excellence) и новаторство в дизайне (Design Innovation). Игра номинировалась также на Гран-при Шамуса Макнэлли, но эта награда досталась Crayon Physics Deluxe. Кстати, за главный приз сражалась и разработка наших соотечественников, Hammerfall, оригинальный экшн про сражения тяжеловооруженных, э-э, пепелавцев.



# WORLD OF GOO

ЕСЛИ БЫ ЛОКО-РОКО БЫЛИ ГОТАМИ, ИЛИ ОДА СТРОИТЕЛЮ МОСТОВ.

**Р**овно 50 номеров назад мы подводили итоги 2005 года и назвали Tower of Goo Кайла Гэблера (Kyle Gabler) «лучшей игрой ни о чем». Прототип, сделанный за неделю в рамках проекта Experimental Games, позволял сцеплять между собой ползучие капли таинственного вещества Goo. Будучи разнесенными на определенное расстояние, капельки выпускали из себя прочные упругие ножки, которыми приклеивались к близлежащим товарищам. Соответственно, целью игры было построить из этих самых «гушек» высокую-превысокую башню, да так, чтобы она не грохнулась. На протяжении двух лет Кайл, объединившись с Роном Кармелом (Ron Carmel) в компанию 2D Boy, выводил новые виды Goo Balls. Гудроновых путешественников ожидало большое приключение. Увы, релиз World of Goo,

назначенный на 14 февраля 2008 года, был задержан по маркетинговым причинам, однако все, сделавшие предзаказ, получили возможность скачать первую «главу», которая оказалась весьма занятной и многообещающей, хотя основная механика игры сохранилась практически без изменений. Зато изменилась цель. Теперь мы должны довести до выхода как можно большее количество пишкисывающих капелек. Как ни крути, кем-то обязательно придется пожертвовать, чтобы остальные могли проложить себе дорогу буквально по их телам (превратившимся в перекрытия созданной нами конструкции). Мрачновато? Да, настрой и оформление игры чем-то напоминают анимационные фильмы Тима Бёртона – черный юмор, приглушенные тона, любовь к раскрашиванию всего и вся в полосочку, асимметричный, криволинейный дизайн и практи-

чески кинематографический саундтрек с таинственными завываниями, которых не постеснялся бы и сам Дэнни Эльфман. Впрочем, хотя общий стиль и выдержан, каждый уровень уникален как внешне, так и по способу прохождения. Если на одном мы строимся вверх, то на следующем – прокладываем мост вбок, через пропасть, а на третьем параллельно следим, чтобы мостик не накололся на шипы, привешивая к нему воздушные шарик. Четвертый уровень крутится вокруг своей оси, а в последней миссии эпизода наши овальные герои плавают по шейку в нефти (хотя есть ли у них шея и нефть ли это – отдельный вопрос). Спасенные шарики отправляются в специальный конц... то есть спортивно-оздоровительный лагерь, где из них можно, в лучших традициях давнишнего прототипа, строить башню. Если раз-

решить игре подключиться к Интернету, она выудит оттуда данные об успехах других игроков и рядом с нашей башенкой появятся облака, обозначающие высоту строений наших коллег-соперников. Вот мы переросли Сида из Штатов, вот обставили немца Иоганна, а вот и француз Бенуа. На каждом облачке красуется флаг страны, которую представляет тот или иной архитектор, и желание поднять родной триколор выше всех заставляет снова и снова «повторять пройденное», стараясь спасти максимум глазастых соплюшек, а потом оптимизировать и переоптимизировать башню, выдергивая Goo Balls из середины и прикрепляя сверху, пока она, наконец, не накренится и не рассыплется дождем – собирай их снова! Что ж, будем собирать – говорят, если сделать башню достаточно высокой, с ее верхушки видно релизную версию World of Goo. **CM**



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:**  
PC, Wii
- ▶ ЖАНР:**  
special\_puzzle
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:**  
2D Boy
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:**  
2008 год
- ▶ ОНЛАЙН:**  
2dboy.com



**▶ Автор:**  
Илья Ченцов  
chen@gameland.ru

- 1** Щелкнув по белому жучку, можно отменить последний ход.
- 2** Зеленые Goo Balls, в отличие от черных и белых, можно переставлять из одного узла решетки в другую.
- 3** Покупатели, сделавшие предзаказ, получают также бесплатный Profanity Rask – дополнение, заменяющее неразборчивые выкрики капелек на не менее неразборчивый англоязычный мат.



Создай свою легенду!

# King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



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

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией KATAURI Interactive.  
РЕКЛАМА

**KATAURI**  
INTERACTIVE

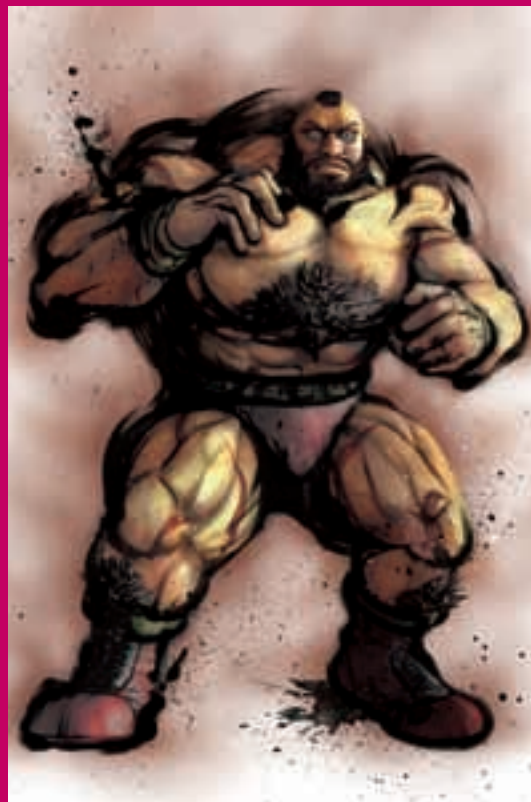


**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PS3, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: fighting, 3D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
- ▶ ОНЛАЙН:
- www.streetfighterworld.com



▶ Автор: Евгений Закиров zakirov@gameland.ru



**1** На некоторых скриншотах замечен нездоровый блеск на моделях персонажей. Не критично, но мы все же надеемся, что в финальной версии он не будет так бросаться в глаза.

**2** Слепящие спецэффекты, яркие краски, большая детализация всего и вся... Street Fighter IV доказывает: переход в три измерения — еще не повод становиться угрюмым псевдорреалистичным фрайтингом.

**3** Остроносый новичок Авель вызывает больше всего споров. Поиграть за него толком пока не дали, а на скриншотах он настолько всемогущ, что дух захватывает.

**4** Чунь Ли в классическом костюме. В том, что будут и альтернативные, можно не сомневаться. Однако модифицировать их на свой вкус не разрешат.



# STREET FIGHTER IV

TATSUMAKI SENPUUKYAKU НА ВСЕ 360 ГРАДУСОВ!

**S**treet Fighter — это феномен, не случайно за игрой закрепились звание «первая во всем». За всю историю существования его популярность поднималась до невероятных высот, но никогда не падала до черты позора и разочарования. Вместе с тем, Street Fighter своего рода символ видеоигрового консерватизма: эксперименты с трехмерной графикой проводились неохотно, вяло, предпочтение всегда отдавалось версиям с оригинальным визуальным стилем. Почему? Как и в случае с The King of Fighters, создатели опасались, что с переходом в три измерения сериал потеряет самобытность, а то и вовсе покажется чужим. Ответственные SF EX, равно как и Maximum Impact из KoF, эти опасения подтвердило. С выходом консолей нового поколения ситуация грозила перерасти в настоящую трагедию — сколько лет миновало, а Street

Fighter знай себе спрайты подкрашивает! Сборные солянки с двадцатью режимами игры, всеми-всеми-всеми персонажами сериала, возможностью менять цвета костюмов как душе угодно... Все это стало достоянием сетевых сервисов, вроде XBLA или Virtual Console. Но Capcom нашла силы сесть и подумать о будущем бренда, с которого все начиналось. Данное «уличным бойцам» обещание сделать продолжение, отвечающее всем требованиям взыскательного ценителя современных графических технологий, но с механикой, тонкостями и сердцем Street Fighter II Turbo, прозвучало как гром среди ясного неба. После такого заявления не стыдно достать из-под стола календарь с Чунь Ли, подправить даты и красным цветом выделить хороший месяц июль — именно тогда ожидается выход четвертой части на игровых автоматах. Планы на лето меняются?

Разработчики уже успели продемонстрировать рабочую версию SF IV на азиатской выставке AOU (кстати, там же были показаны первые трейлеры The King of Fighters XII от SNK Playmore, со спрайтами в HD-разрешении), после чего перебросили игровые автоматы через океан и представили новинку на GDC'08 заокеанской публике. И тем не менее информация о геймплее, новых персонажах и сюжетных нюансах выдается крайне неохотно. На все вопросы заготовлен уклончивый ответ: «У нас есть рабочие наброски, но мы еще не решили, добавим ли мы тот или иной элемент в финальную версию и доберется ли та или иная задумка до консольных версий». Точно так же продюсер Ёсинори Оно отмахивается от вопросов относительно двух новых бойцов, Кримсон Вайпер и Авель, поясняя лишь, что первоочередная за-

дача — вместить героев Street Fighter II Turbo, а все остальное приложится. Боевая система SF IV тоже обращается к идеям оригинала. Система парирования атак из третьей редакции SF III канула в Лету, уступив место шкале «возмездия» (Revenge), удобно расположившейся рядом с линейкой здоровья. Отныне каждый нанесенный по противнику удар пробуждает в нем ярость и в конечном итоге находит выход в суперкомбо — красивой, яркой, для противника не смертельной, но на несколько секунд все же парализующей связкой ударов. Эту же шкалу можно использовать для усиления обычных ударов, однако куда интереснее будет поглядеть на новые броски Хонды и молниеносные удары ногой Чунь Ли. Все восемь знакомых по предыдущим частям персонажей сохраняют свои фирменные приемы, а возвращение шестикнопочной (прощай, джойпад, привет,





В японских аркадах Street Fighter IV появятся уже в июле этого года. Пока неизвестно, найдут ли Capcom дистрибьюторов в США и Европе, однако, как сообщает интернет-ресурс Kotaku.com, многие западные владельцы аркад уже заказали несколько автоматов непосредственно у японских распространителей. Сама машина носит гордое название Taiko Ture X2 и оснащена Taiko VIEWLIX, дисплеем формата 16:9, работающим в разрешении 720p. С консольными версиями дела обстоят чуть сложнее — не называется даже приблизительная дата выхода. Впрочем, хоть нам и пообещали онлайн-мультиплеер, представители разработчиков отказываются обсуждать будущие обновления и скачиваемый контент. Возможность принарядить любимых персонажей уже точно можно не ждать, насчет же дополнительных арен решение пока не принято. Выбор игровых платформ очевиден — PS3 и Xbox 360, однако будут ли эти две версии чем-то между собой различаться, неизвестно. В традициях Microsoft собирать игру десятками больших и не очень дополнений, но каков будет ответ Sony?



## Все восемь знакомых по предыдущим частям персонажей сохраняют свои фирменные удары, а возвращение шестикнопочной схемы управления живо приветствуют бывалые фрейтеры.

стодолларовый стик!) схемы управления помогут бывалым фрейтерам быстро освежить в памяти заученные цепочки, вспомнить молодость, вникнуть в процесс и никаких обид на разработчиков не копить. Очевидцы, опробовавшие демонстрационную версию на обеих выставках, согласно кивают: все так, как описывает господин Оно. Будто снова играешь в SF II, но с трехмерными моделями, стилизованными под рисунок, и в разрешении 720p. Новые персонажи отлично вписались в общую картину, представляя два совершенно разных боевых стиля. «Человек без прошлого», немец Абель больше похож на того же Зангиева, с поправкой на то, что

владеет разными боевыми искусствами, и потому его атаки кажутся чуть разнообразнее. Особенно впечатляюще выглядят комбинации, начинающиеся с простых ударов и завершающиеся броском, они потребуют виртуозного владения аркадным стиком. Боевой стиль Вайпер не столь техничен, но гораздо более эффектен — на скриншотах и роликах разработчики противопоставляют ее Чунь Ли, и это неспроста. Приемы обеих идеально дополняют друг друга: китайка помнит знаменитую серию ударов ногой (поклонники Street Fighter до сих пор охотятся за нецензурированной версией мультфильма, где она, застигнутая после душа врасплох в одном нательном бе-

лье использует свой коронный прием в схватке с Вегей) и двойной прыжок от края экрана, в то время как американка легко сбивает противника с ног и броском отправляет через всю арену назад. Наконец, последним аргументом для привлечения давних фанатов и новых игроков станет неповторимый визуальный стиль, максимально приближенный к дизайну все той же второй части. Хотя проработкой дизайна занимается Даико Икено, совсем не тот человек, что отвечал за это в прошлом, новые, трехмерные герои живо напоминают своих двухмерных предков. А какие гримасы они корчат, нанося или принимая удары! Йосинори Оно по праву может гор-

диться внешним видом SF IV: мало кому из «плоских» рисованных файтингов удавалось без потерь перейти в стан Tekken и Virtua Fighter. А у Street Fighter получилось. Причем без скучных оговорок, вроде «на первый раз можно и без бонусов». Нет! Уже сейчас известно, что в консольные версии будет включен мультиплеер, и его разработке придадут особое значение. Capcom стремится угодить всем и каждому, но при этом не идет на компромиссы и гарантирует творческую свободу гению Оно. Тот, в свою очередь, обещает вернуть такие милые сердцу каждого фаната мелочи, как, например, бонус-уровни, где бойцу предлагается руками и ногами разгромить дорогую машину. «Они будут в игре, я уверяю вас! Они будут, даже если мне придется программировать их самому!». У нас нет оснований не верить этому человеку. **СМ**





**1** Мировому рынку – нет, нет, нет! Странам всем на карте – да, да, да!

Раньше вся карта планеты появлялась только в одном из сценариев, а в остальных случаях государства «за гранью» подменялись абстрактным «Мировым рынком», слабо влияющим на политику стран региона. Теперь дела обстоят иначе – все и везде взаимосвязано. И война Саудовской Аравии с Иорданией – не просто незначительная строчка в ленте новостей, а самая что ни на есть угроза экономическому благополучию как Германии, так и Китая.



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, real-time, modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Paradox
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: BattleGoat
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 16
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: май 2008 года
- ▶ ОНЛАЙН: battlegoat.com/supreme\_2020.php



▶ Автор: Андрей «Моргуль» Окушко  
angmarsky@yandex.ru

- 1** Политическая карта мира (вариант «Земля современная»). Это сколько ж всего еще завоевать надо!
- 2** Две Франции, три Германии, четыре Италии – кто больше? Больше США, поделенные на штаты.
- 3** Вот они, японские железные дороги. Каждой бы стране такую инфраструктуру... Впрочем, здесь нет ничего невозможного!
- 4** Израиль забыл о нынешнем миролюбии. От Палестинской автономии на карте не осталось и следа.
- 5** Кто сильнее – арабы или израильяне? Ответ на вопрос даст эта битва. А заодно и решит, кому достанется Синайский полуостров.

# SUPREME RULER 2020

МИНИСТРОМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ, НО ПРЕЗИДЕНТОМ СТАТЬ ОБЯЗАН!

**К**итайцы, проклиная, желали недругу пожить в эпоху перемен. Возможно, именно эта фраза подтолкнула студию BattleGoat к созданию Supreme Ruler 2010, где история ближайших лет описывалась в мрачных тонах. Привычные для нас международные структуры, вроде ООН и ЕС, распались, повсюду расцвел сепаратизм, на планете воцарился хаос, подогреваемый катаклизмами, экономическими кризисами и войнами. Еще не апокалипсис, конечно, но до него уже один шаг. Тут-то на арене и появился игрок, бравший в свои руки бразды правления какой-нибудь страной. Увы, как это часто бывает, подвела реализация. Козырь – проработанные дипломатия, экономика, боевые действия – был побит джокером – сложностью освоения, отягощенной неудобством управления. Масла в огонь подлили низ-

кокачественная графика и другие недостатки – и пламя шедевра из искры хорошей игры не возгорелось. Впрочем, BattleGoat тут же взялись за сиквел, Supreme Ruler 2020, мечтая со второй попытки все же взойти на пьедестал. И первым на глаза разработчикам попался интерфейс – практически любое действие отныне будет совершаться одним-двумя кликами, о чем раньше приходилось лишь мечтать. А модели строений и юнитов перешли в 3D (хотя куда им до Company of Heroes). Фанаты заволновались, вдруг под горячую руку еще и геймплей упростят? Но создатели успокоили сразу всех, пообещав настраиваемую систему сложности разных элементов механики. Считаете себя вторым Наполеоном? Сокращайте роль экономики до минимума и спокойно юйте. Не желаете – хватайтесь за все сразу, авось осилите.

Как и прежде, на экране показана карта мира или региона, поделенная на гексы (нейтральные или принадлежащие странам). Но теперь в сухопутную клеточку помещается не один, а целый шесть объектов, что решит проблему с нехваткой места для строительства. Если только длительность партии (при желании – практически бесконечной) снова не поставит вопрос ребром. В экономике серьезных изменений нет, да они и не нужны – все и так прекрасно работает, от строительства электростанций до управления сбором налогов и импортом/экспортом. Дипломатия же явно улучшится: появятся новые факторы, влияющие на взаимоотношения государств (например, религия), а AI прекратит отказываться от выгодных сделок. Зато серьезно переработаны военные действия. Число юнитов возрастет

«всего» на 300–400 – при сохранении двух с лишним тысяч старых, – причем за счет футуристических образцов техники (без боевых роботов на границах не обойдется). Добавьте переделанную систему маскировки, улучшенный расчет результатов битв – и экзаменационный тест для офицерских курсов готов. А еще BattleGoat догнала и пристрелила замеченные ошибки. Купить земли и отряды соседа за гроши не получится, как и загрузить в маленький кораблик сотни тонн боеприпасов. Приступить к обязанностям главы государства можно будет в мае. И если виртуальный «электротат» не взбунтуется (вводите диктатуру, господи президент!), то старые границы исчезнут, а новых не появятся. И люди прекрасно заживут в одной огромной и богатой стране под нашим мудрым правлением. **СИ**





## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter, third-person, tactical, modern

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Strategy First

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Radioactive Software

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 18

▶ ДАТА ВЫХОДА:

не объявлена

▶ ОНЛАЙН:

strategyfirst.com/en/games/  
UrbanEmpires

▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

1 Любопытно, насколько глубоко бюджет интегрирован в игру движок AGEIA PhysX? Известно, что он отвечает за поведение машин, вероятно, также за полеты убитых гангстеров. Но станут ли, например, рушиться дома?

2 Если Urban Empires бюджет действительно выглядеть не хуже Grand Theft Auto 3, у нее есть шансы завоевать немалое количество поклонников благодаря многопользовательскому режиму.

# URBAN EMPIRES

МНОГООБЕЩАЮЩИЙ ПРОЕКТ ОТ НАЧИНАЮЩИХ РАЗРАБОТЧИКОВ – НОВОЕ СЛОВО В ЖАНРЕ ИЛИ ЖАЛКОЕ ПОДОБИЕ GTA?

Если вы до этого момента пытались найти информацию об игре Gang War, задержите свое внимание на нашем материале – Gang War с недавнего времени переименована в Urban Empires. Все дело в том, что представители Radioactive Software, заключив контракт со Strategy First, были так рады сделке, что согласились без колебаний изменить название. Наверное, так-то оно и лучше, ведь прежде-то изрядно подзатаскано. Среди почти-тезок и неудачный beat'em up Crime Life: Gang Wars, и браузерная Gang-Wars. Поэтому желание Strategy First воспользоваться новым названием оправдано и юридически, и с точки зрения здравого смысла. В основе игры противостояние нескольких городских криминальных группировок: Black, Italian, Latino, Irish, Japan и даже Russian – для полного комп-

лекта не хватает только ужасной лапландской мафии. Каждая банда пытается контролировать как можно большую часть города – согласитесь, подобный зачин мы уже слышали и видели неоднократно. Неужели перед нами очередная Grand Theft Auto или проект, претендующий на лавры давней Mafia? Не совсем. Сам автор (почему не «авторы»? Об этом читайте дальше) предлагает нам следующую формулу: «Urban Empires – это Age of Empires + SimCity + GTA с мультиплеером».

Что же сие означает? Вы играете не за одного гангстера, а способны отдавать приказы целой гоп-компании. Но если не уверены в подчиненных, в любой момент можно полностью взять управление кем-то из них на себя. Такое комбинирование RTS и привычного экшена в духе GTA наиболее интересно для игроков – так считают в Radioactive Software.

Зевающим от однопользовательского режима предлагаются онлайн-сражения на 18 персон – мировая статистика и возможность организовывать собственные банды, то есть, простите, кланы, в комплекте. Как, впрочем, и редактор, с помощью которого можно будет воссоздать для виртуальных уличных разборок и свой родной город – было бы желание.

Помимо перестрелок с конкурентами и грабежа банков бандитам будут доступны и более мирные способы времяпрепровождения, такие как торговля наркотиками (их 4 разновидности: героин, кокаин, анаша и экстази). Вот вам и экономический элемент, роднящий игру с (прости, Брюс Шелли!) Age of Empires.

Между прочим, президент Radioactive Software – Дэнни Грин (Danny Green), несколько лет являлся единственным со-

трудником компании и вел разработку в одиночку. Его пример, как говорится, другим наука – вернее, станет наукой, когда игра наконец выйдет. А еще Дэнни – активный сторонник права на свободное ношение оружия. Так что не удивляйтесь, что холодного и огнестрельного в игре будет около полусотни видов: от монтировок и тазеров до штурмовых винтовок и авиационных пулеметов – да, как в «Хищнике». Типов машин, надо полагать, окажется не меньше, хотя про лицензированные марки ничего не слышно – возможно, авто выступят «под псевдонимами», как в той же GTA. Гангстерские игры во многом делают музыка. Radioactive Software предлагает доступ к 20 различным радиостанциям через интернет-плеер. Надеемся, что среди них найдется что-нибудь соответствующее вкусам будущих представителей Russian mafia. СИ





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC, PS2, PS3, DS, Wii, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:  
action-adventure
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Sierra
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Terminal Reality/Red Fly
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
IV квартал 2008
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.ghostbustersgame.com](http://www.ghostbustersgame.com)



▶ Автор:  
V.P.  
[vp@gameland.ru](mailto:vp@gameland.ru)

- 1 Старая знакомая – призрачная библиотекарша...
- 2 ... и невиданные доселе книжные монстры.
- 3 Как известно, убить призрака нельзя – можно лишь поймать в специальную ловушку.
- 4 Красные лампочки на протонных рюкзаках, надо полагать, нужны затем же, зачем и головной убор Сэма Фишера – чтобы герои не перегрелись на темном фоне.

# GHOSTBUSTERS: THE VIDEO GAME

НЕОЖИДАННОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ БОРЦОВ С ПОТУСТОРОННИМИ СИЛАМИ.

**М**ы не будем заострять внимание на сюжете фильмов Ghostbusters и Ghostbusters II, а также рассказывать вам о персонажах – с этим отлично справилась Катя Тонечкина в «СИ» #240. Отметим только два обстоятельства: 1) мы давно не видели игр по мотивам «Охотников за привидениями»; 2) мы вообще не видели хороших игр по мотивам «Охотников за привидениями» (*Мне показалось, или я только что слышал мерзкое хихиканье? – Ред.*). Разработчики Ghostbusters: The Video Game обещают исправить оба недоразумения. Сюжетом занимаются Дэн Эйкройд и Гарольд Рэмис. Оба трудились и над оригинальными фильмами в качестве авторов сценария, а также снялись в главных ролях (это на тот случай, если 240-й номер у вас по каким-то причинам отсутствует). События игры будут

происходить через два года после истории из Ghostbusters II. Жители Нью-Йорка окончательно смирились с существованием злобных потусторонних сил, благодаря чему все сверхъестественные явления стали частью городской культуры. Например, тот же Человек-Зефир неоднократно оказывался героем рекламных роликов, другим персонажам посвящали выставки, многие из них становились предметом обсуждений самой разномастной публики. Помимо Эйкройда и Рэмиса из старой гвардии, участвовавшей в картинах, в проекте заняты Билл Мюррей, Уильям Атертон, Эрнн Хадсон, Энни Потс и Брайан Дойл-Мюррей. К сожалению, Сигурни Уивер мы не увидим и не услышим – увы. А что касается потусторонних сил, то нам стоит ожидать появления толпы старых знакомых: в частности, упомянутого Человека-Зефира, Виго, Лизуна, Го-

зера и многих других – похоже, что будут все и сразу, да еще и несколько десятков новых в качестве бонуса. Следуя последней моде, в Ghostbusters: The Video Game не будет каких-либо аптечек, а также индикаторов здоровья – как только в нашего героя попадут, уголки экрана слегка покраснеют. А чтобы набраться сил, необходимо просто отсидеться в ближайшем углу, подальше от противников. Напарникам не свойственно отправляться на тот свет: чтобы привести их в чувство, достаточно подбежать поближе и нажать определенную кнопку. Мало того, как таковых боеприпасов нет – а вот следить за перегревом необходимо, иначе оружие выйдет из строя. Разумеется, возрождение затронет все современные платформы. Правда, работают над ним разные студии: более профессиональная Terminal Reality, извест-

ная, в основном, благодаря BloodRayne и давней Monster Truck Madness, возьмется за PC, PS3 и Xbox 360, а молодая Red Fly Studios – за DS, PS2 и Wii. Версии Terminal Reality будут ориентированы, в первую очередь, на реалистичную картинку и по большей части предназначены для однопользовательского режима. А вот вариант для DS, PS2 и Wii снабдят мультипликационной графикой и несколькими режимами совместной игры. Ждем! Ждем сетевых сражений охотников с призраками и кооператив с разделением труда между стрелками из протонных излучателей и бросателями ловушек. К сожалению, в аносах пока не упоминается версия для PSP. Но это единственное грустное известие о Ghostbusters: The Video Game – уже сейчас можно с уверенностью говорить о серьезной заявке на хит. **СИ**





## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Wii

▶ ЖАНР:

sports.traditional.golf.arcade

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Nintendo

▶ РОССИЙСКИЙ

ДИСТРИБЬЮТОР:

«ND Видеоигры»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Camelot

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 4

▶ ДАТА ВЫХОДА:

III квартал 2008 (Европа)

▶ ОНЛАЙН:

www.capcom.co.jp/golf



▶ Автор:

Евгений Закиров

zakirov@gameland.ru

**1** Секретные костюмы для персонажей – неотъемлемая часть аркадного гольфа. Только какой же это секрет, если все самое интересное разработчики уже показали... Или не все?

**2** Простых полей не будет: там, где нет скал, есть леса. Где нет лесов, есть водоемы. На финальных этапах – все вместе и на десятках квадратных километров.

## WE LOVE GOLF!

НЕЧЕСТНАЯ ИГРА САРСОМ: КОГДА С КЛЮШКОЙ КРАСУЕТСЯ ДЖИЛЛ ВАЛЕНТАЙН, НЕ ПОЛЮБИТЬ ГОЛЬФ НЕВОЗМОЖНО.

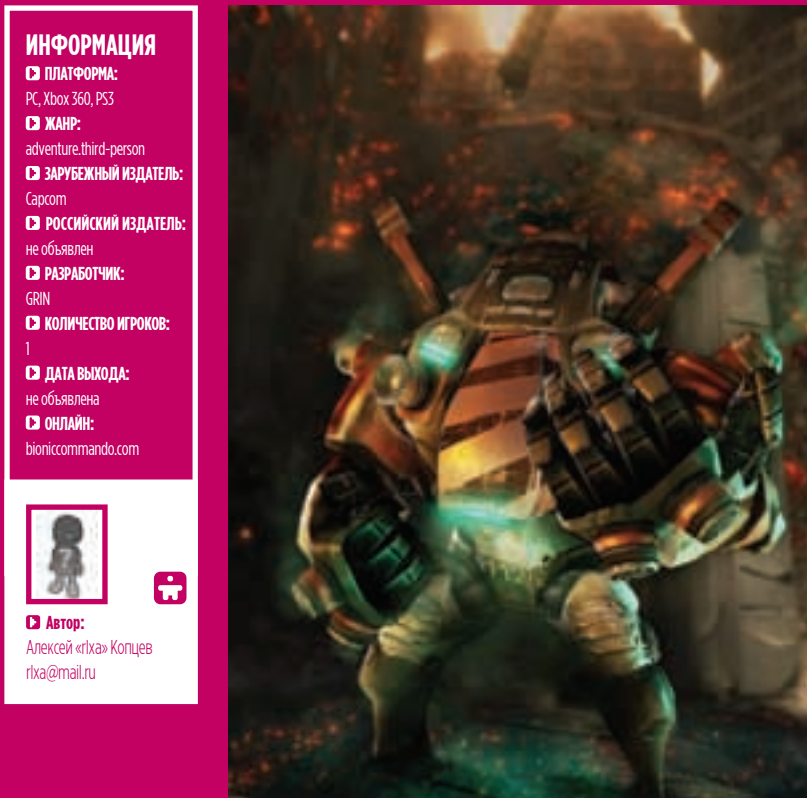
**Г**ольф – потенциально самый популярный вид спорта на Wii. Слагаемые успеха: управление с одного лишь пульта, скромная роль встроенных в него гироскопов, понятные правила и огромные просторы для экспериментов. Хотите – вот вам серьезный симулятор, не хотите – получите пяток игр попроще: аркадных, анимешных, да еще и с Рю Хябусой. Отличаясь простотой и доступностью, гольф остается одним из лучших развлечений как для одного игрока, так и для компании. В случае если за дело берется известный издатель, все становится еще интереснее: появляется шанс встретить знакомые лица... скажем, Джилл Валентайн из Resident Evil. Чем не чудо? В We Love Golf, впрочем, найдется место и Джилл, и Чунь Ли, и даже адвокату из Apollo Justice – на радость фана-

натам. Однако лишь загодя пошитыми костюмами знаменитостей дело не ограничится, и игроку будет позволено выбрать одного из «простых» персонажей, которого позднее можно будет на свой вкус приодеть и загримировать под, скажем, Данте или охотника на динозавров из Monster Hunter. Пульт в руках игрока, как водится, станет универсальной клюшкой. Выбрав подходящий инструмент (следует учитывать тип местности и силу планируемого удара) кнопками «плюс» и «минус», можно направить пульт на экран и задать положение гольфиста. С зажатой кнопкой «В» позволяет некоторое время потренироваться, просто так размахивая клюшкой; кнопка «А» отвечает за настоящий удар. На этот раз никаких упрощений – движения распознаются настолько точно, что игра не позволит подойти к мячику до тех пор, пока не

убедится: гольфист взял пульт как надо, чуть нагнулся вперед и действительно производит взмах, а не лениво водит контроллером по воздуху. Воображаемую клюшку придется держать двумя руками – только так возможно применять сложные удары и комбинации. Например, та же закрутка мяча устанавливается нажатием кнопок «1» и «2» (обратная), достать до которых рукой, уже зажавшей кнопку «А», весьма проблематично. Всем новичкам придется пройти курс обучения с Mr. Wiimote – он будет сыпать ценными указаниями как из диалогового окна на экране, так и из встроенного в пульт динамика. Помимо классического гольфа ожидается также режим соревнований (с таблицей рекордов онлайн) и миссий. Там игроку предстоит бить по мячу так, чтобы тот прокатывался или пролетал сквозь радужные кольца и при

этом попадал в лунку. Компании друзей предлагается попробовать множество других мини-игр, за победу в которых каждый участник получает очки для виртуального магазина. По щедрости создателей, в мультиплеер можно будет играть с одного контроллера, однако если у знакомых окажется свой пульт с загруженным в него Mii, то виртуальный аватар сам попросится на место той же Чунь Ли – получит своеобразный Mii Love Golf! Опробовавшие японскую версию наперебой восторгаются технической частью игры. Полное отсутствие экранов загрузок, мгновенный доступ к любому меню, красочные спецэффекты, отмечающие особенно удачные удары, десятки дополнительных аксессуаров для гольфистов – все это заставит если не полюбить гольф на Wii, то уж, во всяком случае, попробовать. **СИ**





**ИНФОРМАЦИЯ**

▶ ПЛАТФОРМА:  
PC, Xbox 360, PS3

▶ ЖАНР:  
adventure, third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Capcom


▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:  
GRIN

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1

▶ ДАТА ВЫХОДА:  
не объявлена

▶ ОНЛАЙН:  
bioniccommando.com



▶ Автор:  
Алексей «Гриха» Копцев  
grixa@mail.ru

# BIONIC COMMANDO

ПРЫГ-СКОК ПОД КУСТОК, С НЕБОСКРЕБА ЗА МОСТОК. НАТАН «РАД» СПЕНСЕР ВОЗВРАЩАЕТСЯ. ТЕРРОРИСТЫ, ВЕШАЙТЕСЬ!

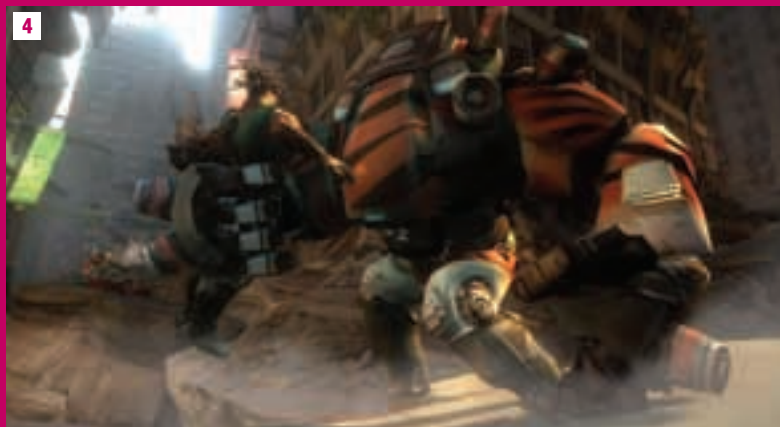
**С**кальпель и паяльник, объединенные знаком интеграла, — такую замысловатую эмблему выбрали ученые-бионики. Еще Леонардо да Винчи искал вдохновение в живой природе. Мечтал построить махолет-орнитоптер, сконструированный по тому же принципу, что и мускулатура птичьего крыла. В шестидесятых годах прошлого века бионика стала особенно популярной и была признана официальной, пусть и прикладной наукой. Многим тогда казалось, что спустя какие-то сорок-пятьдесят лет появятся совершенные биомеханизмы, а умные киборги помогут построить коммунизм в масштабах всей Солнечной системы. Работы ведутся и сейчас. Делаются попытки вживить в биологическую ткань микросхемы, но пока без осо-

бого успеха. Другое дело — компьютерные игры. Одно из таких «бионических» развлечений — платформер Bionic Commando, написанный сразу для семи игровых платформ, в том числе и громоздких аркадных автоматов. Главной фишкой игры стала механическая рука-манипулятор, с помощью которой можно было сражаться с врагами, защищаться от пуль и, конечно, хватать предметы и цепляться за неровности постапокалиптического рельефа. Мощный шуп прилично растягивался, и наш Ладд Спенсер умел перемещаться на большие расстояния. Достаточно было ухватиться за железку и хорошенько раскататься. Прямо как Тарзан. Сначала во врагах Спенсера числились нацисты, а в качестве старшего негодяя — и сам Адольф. Но американцы сочли этот вариант недостаточно по-

литкорректным, и фашиков переделали в «злодеев» (Badds). Гитлер тогда получил новое имя — Master-D, а свастикку заменили на картинку с альбатросом. Но геймплей оставался прежним, таким же динамичным, увлекательным и удобным. Не случайно, что игру портировали на персональные компьютеры, а потом и вовсе увековечили в прозе. Да-да, по мотивам Bionic Commando даже написана книга, вышедшая в серии Worlds of Power. Первая информация о римейке появилась еще в 2004 году. Новый Bionic Commando был сугубо консольным проектом и писался специально для PlayStation 2. Но потом работы приостановили, а компания Capcom Studio 8 прекратила свое существование. Фанаты совсем уже приуныли, но тут поползли слухи о полномочном мультиплатформенном сиквеле с графикой

нового поколения и полностью переделанным геймплеем. Также стало известно, что игрой занялись шведы, сотрудники студии GRIN, ранее занимавшейся разработкой тактических шутеров серии Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter. Итак, сюжет. Со времени тех, оригинальных, событий минуло десять лет. Главный герой, Натан «Рад» Спенсер (его озвучивает солист Faith No More Майк Пэттон) продолжает тянуть нелегкую лямку государственной службы и однажды становится жертвой подлого предательства. Официальные власти решили избавиться от своего сотрудника и, недолго думая, заключили его под стражу по сфабрикованному обвинению в убийстве нескольких «антибионистов». За несколько лет до этой катастрофы правительство запретило любые





### Рука закона

**Bionic Arm** – это искусственная конечность, изготовленная из легких и очень прочных композитных материалов на основе графита. Руку снабжает энергией водородная батарея с заменяемыми элементами. **Bionic Arm** оборудована двадцатиметровым тросом, на конце которого находится специальный хвататель, способный цепляться за любую твердую поверхность. Это устройство делает солдат-биоников гораздо сильнее и маневреннее обычной пехоты.

В отличие от простого протеза, биомеханическая рука интегрирована в нервную систему, напрямую соединена с головным и спинным мозгом, и поэтому управляется нервными импульсами. Это не требует каких-то специальных навыков, достаточно мысленно отдать приказ, и **Bionic Arm** немедленно его выполнит. Со временем бионики так привыкают к имплантатам, что считают их частью своего тела.

Манипулятор является образцом высоких бионических технологий и был разработан сотрудниками военной разведки (TASC). Стоимость устройства – \$500 млн. Впоследствии ученые сконструировали другие бионические конечности и даже заменяемые внутренние органы, которые с успехом используются в армии Федеральных Штатов Америки.



- 1 Улицы превратились в глубокие каньоны. Цепляйся и лети куда вздумается.
- 2 Враги ходят в красных комбинезонах. Наверное, для того, чтобы их было легче заметить?
- 3 На стороне противника воюет авиация. Ну, мы им винты позагибаем.
- 4 Это – тоже бионик, но только вражеский.
- 5 Бэйс-джампинг по-новому. Теперь – без парашюта.
- 6 Враг спрятался за силовым полем, но пятитонный контейнер оно не отобьет.
- 7 Steinmech M3-BC в действии. Выглядит устрашающе.

имплантаты и механические протезы. Ветераны оказались перед выбором: либо превратиться в беспомощных инвалидов, либо уйти в подполье и бороться с режимом. Бывшие вояки объединились с повстанцами, страстно ненавидящими правительство Федеральных Штатов Америки (FSA). Увлечшись революционной риторикой, они и не заметили, как стали террористами. Их организация, известная как BioReign, провела несколько чудовищных терактов. Один из них кончился землетрясением и даже глобальной катастрофой. На улицах города воцарились хаос и беззаконие. Кто сможет восстановить порядок и демократию? Наш старый знакомый – Натан «Рад» Спенсер. Обстоятельства вынуждают правительство выпустить его на свободу.

Бить врага будем его же оружием, а также обломками разрушенных зданий и покоренным автотранспортом. Что может быть прикольнее, чем запустить в супостата рейсовый автобус тонн эдак в десять? Надо сказать, перемещаться по бетонным джунглям весьма и весьма затруднительно. Тут Спенсеру и пригодится механическая рука. С ее помощью он будет карабкаться на небоскребы, перелетать с одного здания на другое и выделывать уйму трюков и кульбитов. Это дает ему необыкновенную свободу передвижения, хотя сам сюжет обещает быть строго регламентированным и даже линейным. Мотаться по городу не придется. Натан всегда может связаться с центром и получить нужные директивы. Возникает вполне законный вопрос: «А чем этот ваш Bionic Commando от-

личается от Человека-паука? Такие же раскачивания, прыжки и полеты в урбанистических декорациях». Отличие простое: во-первых, Спенсер – не подросток в трико, а взрослый детина с дредами, в серых джинсах и зеленой майке, которую рвут естественные и бионические мускулы. Во-вторых, герой – отличный стрелок и никогда не расстается с любимой пушкой, автоматическим пистолетом Steinmech M3-BC «Tungsten». Несмотря на небольшой калибр, это оружие имеет самые высокие показатели точности и огневой мощи, сочетая лучшие качества своих предшественников. В магазине находится сорок патронов, пули которых пробивают легкий бронжилет. Вполне достаточно, чтобы утихомирить очередного террориста. Естественно, в игре будет множество отсылок к оригиналу, сугубо фирмен-

ных штук, греющих сердце каждого фана Bionic Commando. Что именно – сказать пока трудно, но разработчики обещают, следуя духу той, двухмерной игры из прошлого века, наполнить старую форму принципиально новым содержанием. Уже сейчас критики делятся восторгами от увиденного демо, хвалят анимацию и модели персонажей, а особенно – роскошный реди-зайн главного героя. Кроме того, активно муссируется слух о возвращении старых знакомых, в частности, зловещего Master-D. Его сподвижники только и ждут условного сигнала, чтобы отправиться на штурм «почтамта, телеграфа и телефона». Тогда-то начнется настоящая драка, и Натану придется вспомнить былые денечки, заняться героической акробатикой и жонглированием автомобилями. Все еще только начинается. Будущее есть. **СИ**





### ЧТО ЗНАЕМ?

Питер Молинье: «Семья голодает. На столе нет еды. Герой возвращается домой, достает зроровенный яблочный пирог и начинает есть его переу своими умирающими от голода детьми, а дети умоляют его погелиться. Вот какой уровень свободы будет в игре».

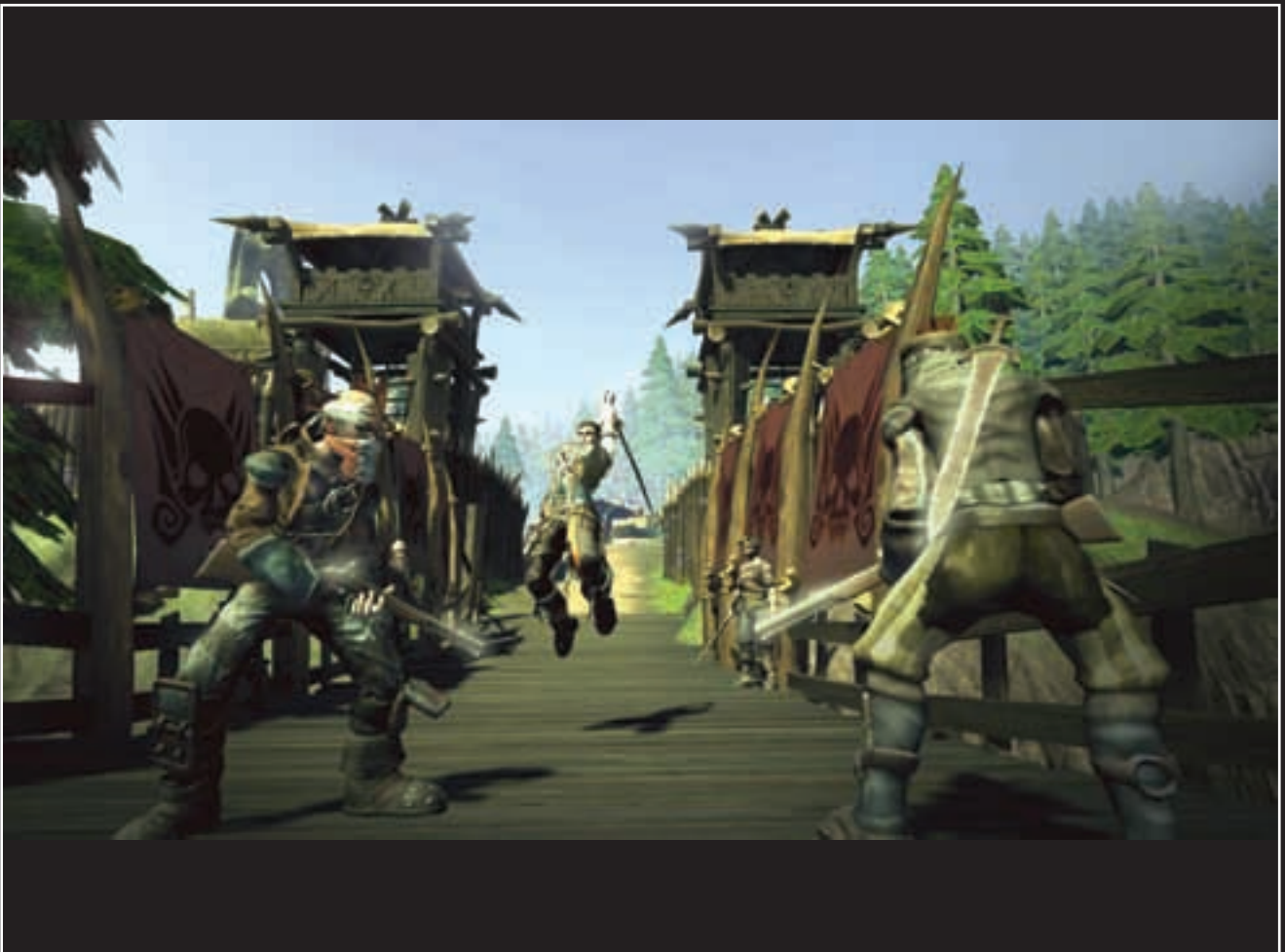
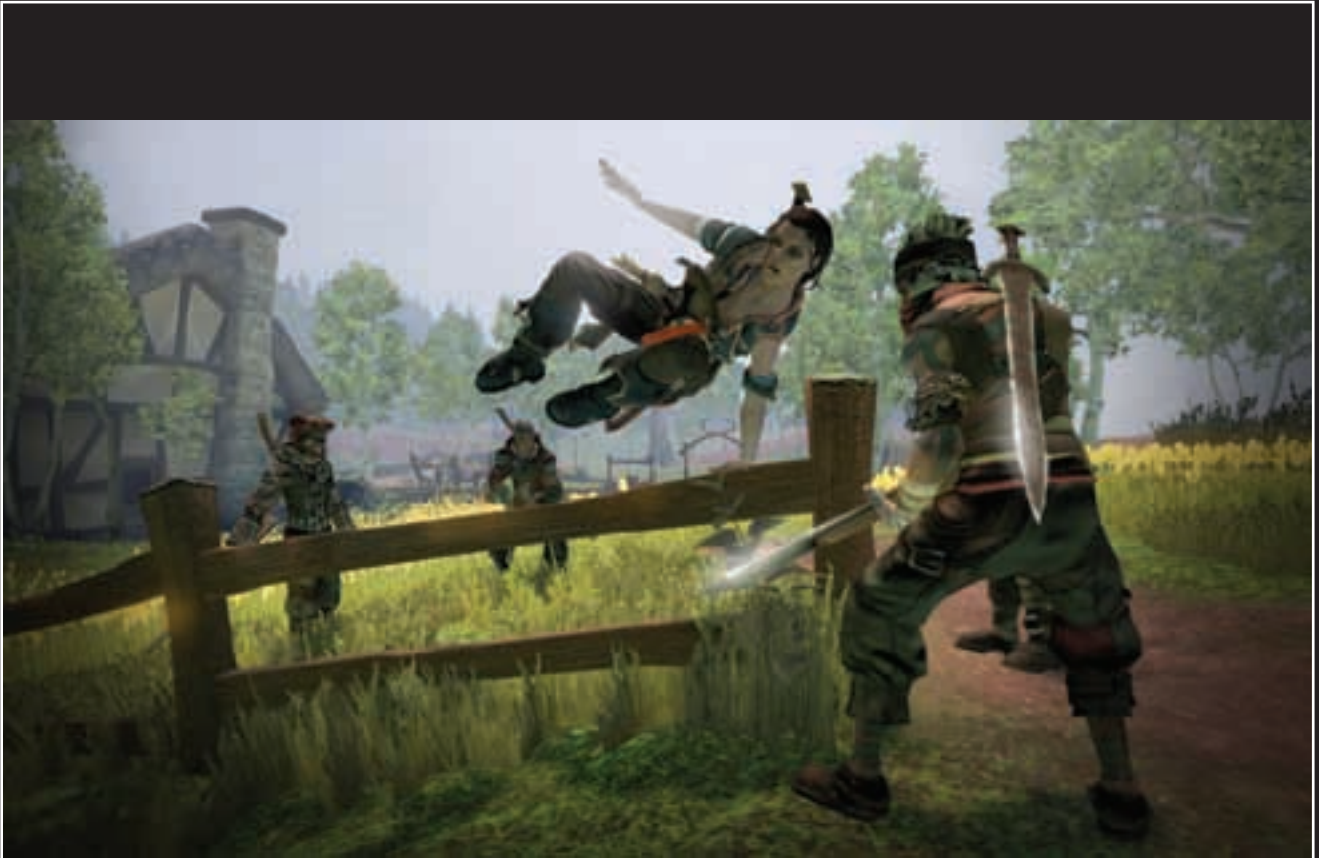
### ЧЕГО ЖДЕМ?

Того, что тысячи геймеров пойгут по стопам команды Питера и начнут морить свои виртуальные семьи голодом.



## Fable 2

ПЛАТФОРМА: ХВОХ 360 | КОГДА В США: В 2008 ГОДУ







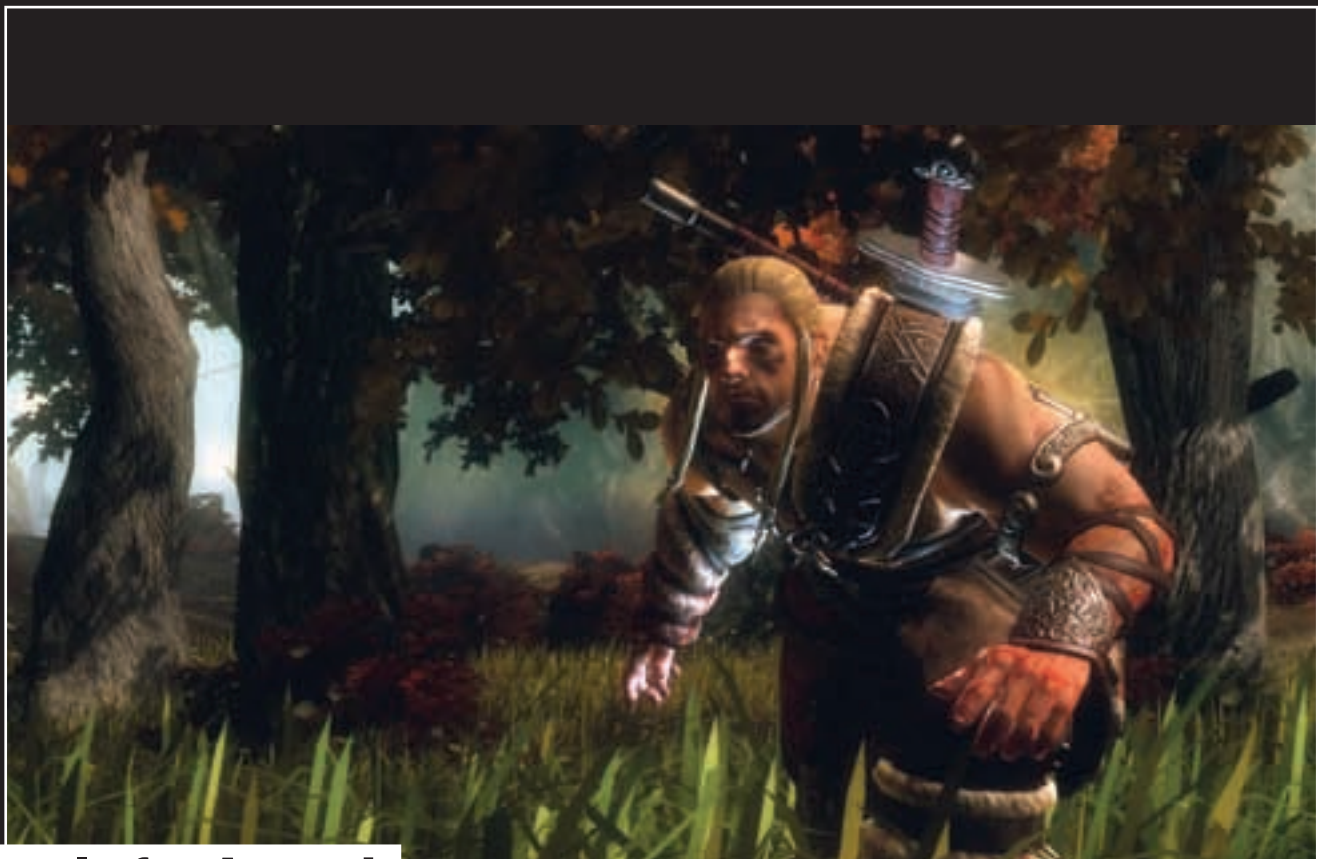


**ЧТО ЗНАЕМ?**

Кровавый слэшер про викингов, втянутых в противоборство богинь.

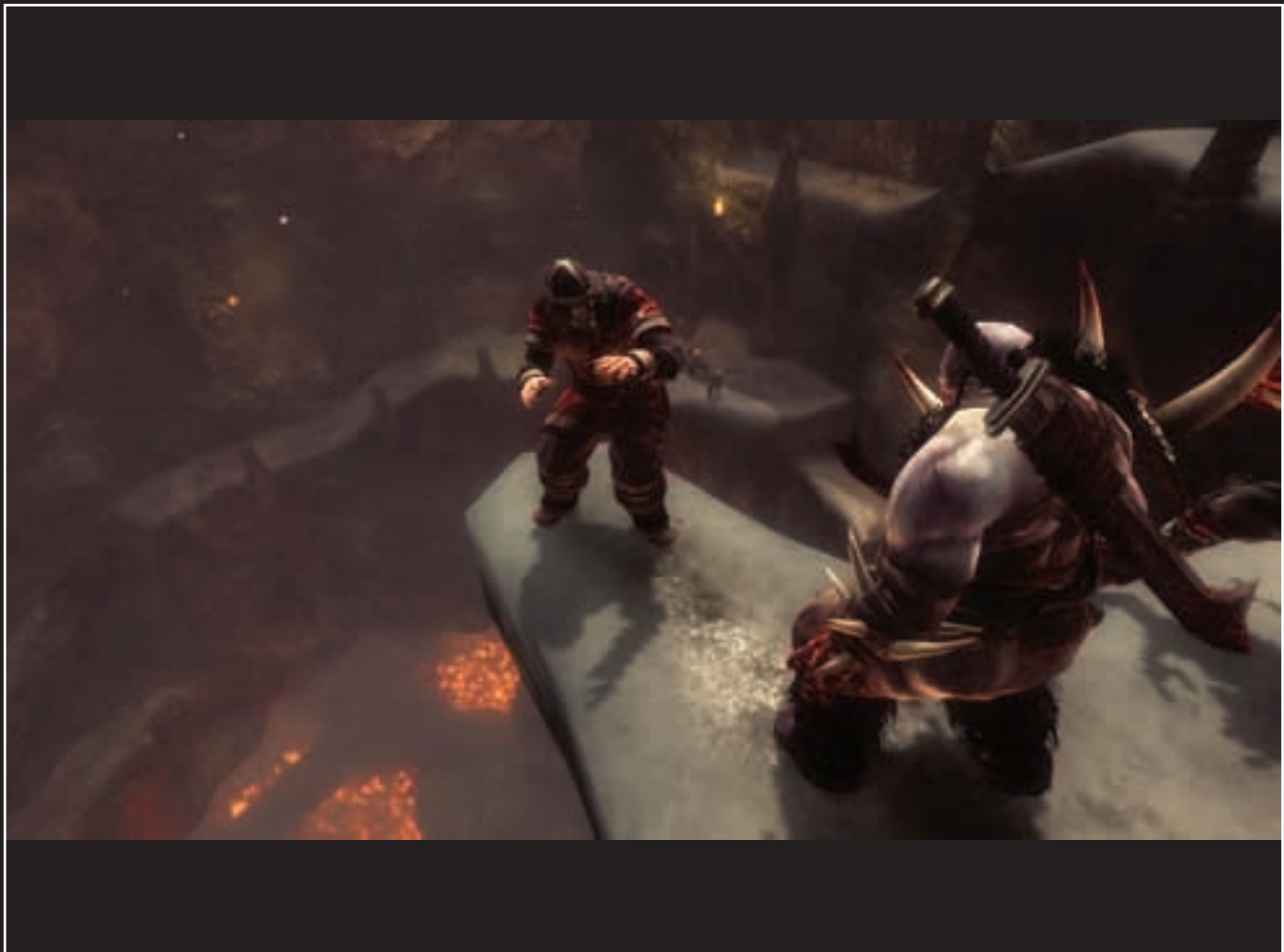
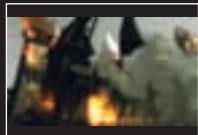
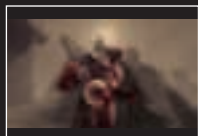
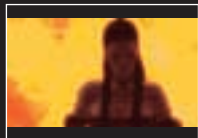
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Декалитров крови, подчеркнутой жестокости и захватывающих дух масштабных сражений.



# Viking: Battle for Asgard

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 28 МАРТА 2008 ГОДА





# 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



© 2009 ЗАО «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.





**ЧТО ЗНАЕМ?**

Продолжение главного лонч-тайтла PS3. Освободив Британию, Натан Хейл отправляется в Америку, чтобы очистить ее от инопланетных захватчиков. Кооперативная кампания на восемь человек, онлайнный мультиплеер на шестьдесят.

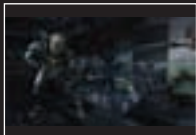
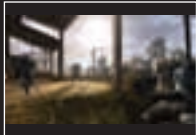
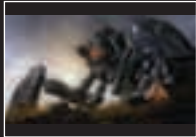
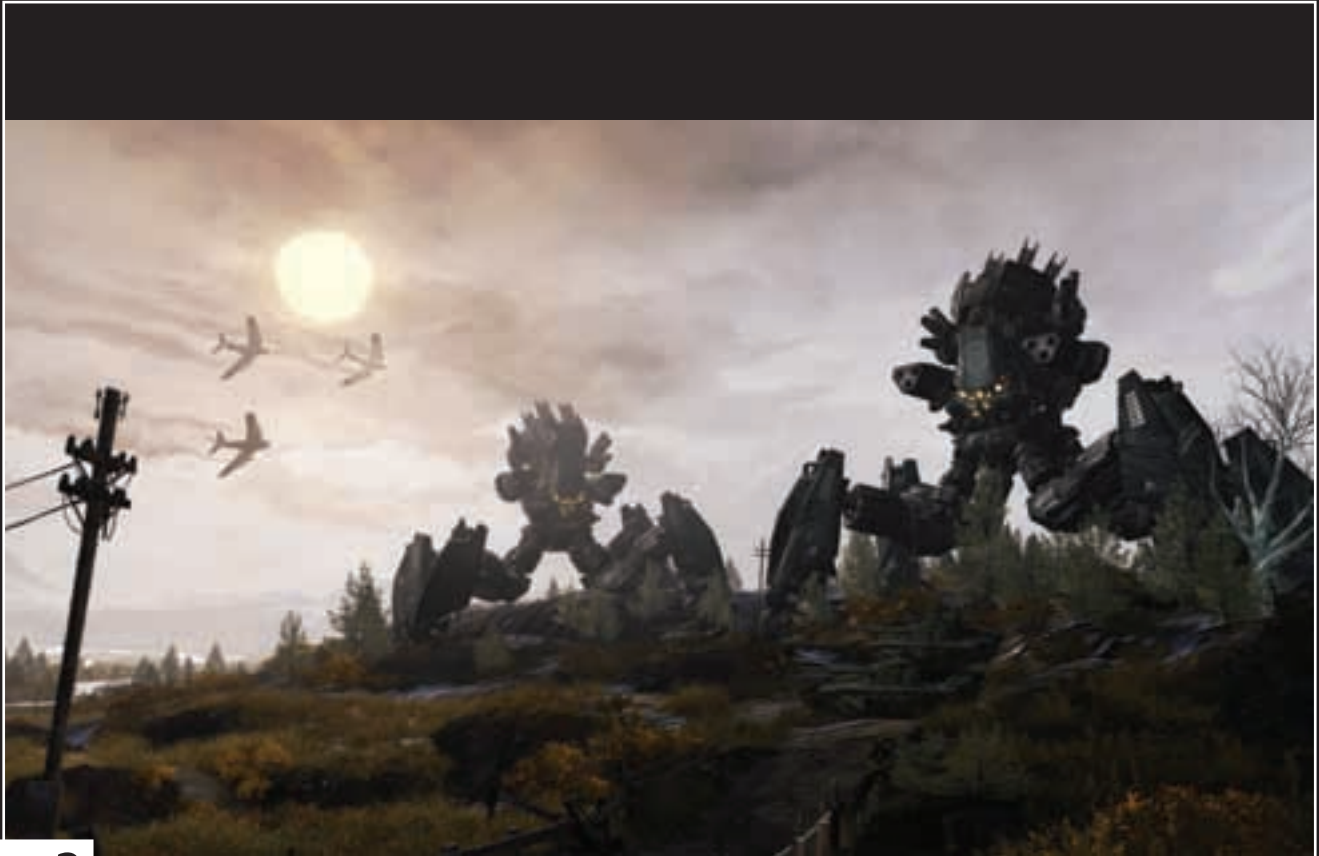
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Большого, красивого и разнообразного по геймплею шутера от первого лица.



# Resistance 2

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: НЕ ОБЪЯВЛЕНО





ИСКУПЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ УНИЧТОЖЕНИЕ

WARHAMMER  
40,000™  
DAWN  
OF  
WAR

SOULSTORM



- Развяжите войну за целую планетарную систему в самой большой кампании во вселенной Warhammer 40K
- Две новые армии – Сестры войны и Темные Эльдары – ждут вашего командования
- Soulstorm не требует для игры оригинального Warhammer 40K или его дополнений
- Уничтожьте мутантов, выжгите скверну, утолите голод жаждущих крови богов!

МАРТ 2008

[dawnofwargame.com](http://dawnofwargame.com)  
[dawnofwargame.ru](http://dawnofwargame.ru)

PC  
CD-ROM  
SOFTWARE

FORWARD TECHNOLOGY  
SOUND BLASTER X-Fi  
TECHNOLOGY

THE WAY  
TO NVIDIA  
LIVE. WANT TO BE PLAYED?

DELL

r ralle

IRONLORE

THQ  
[www.thq.com](http://www.thq.com)

ИГРОВАЯ ПОДЪЕМНАЯ

По вопросам отправки заказов обращайтесь по тел. (495) 788-75-00, e-mail [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru).  
Copyright © Games Workshop Limited 2008. Dawn of War, Dawn of War – Soulstorm, Games Workshop, Warhammer, 40K, the foregoing marks' respective logo and all associated marks are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2008. Used under license. All rights reserved. © 2008 Byka. Все права защищены. На территории РФ является компанией "Бука". Закрыты авторские права компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шти" (info@russtia.ru). Компания "Бука", 115230, Москва, Кленовая аллея, 1 (этаж. 2)

Byka  
BUKA ENTERTAINMENT  
[WWW.BUKA.RU](http://WWW.BUKA.RU)





**ЧТО ЗНАЕМ?**

Выполненный в 3D сиквел, посвященный случившемуся за два тысячелетия до начала оригинальной игры, предложит нам либо спасти Анкарию, либо уничтожить ее.

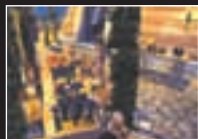
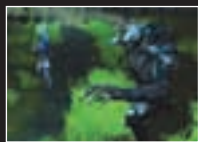
**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Хорошей игры, способной при помощи лихо закрученного сюжета, выверенного баланса и прочих изысков отнять лавры у нестареющей Diablo 2. И пусть эта дата выхода окажется последней!



# Sacred 2: Fallen Angel

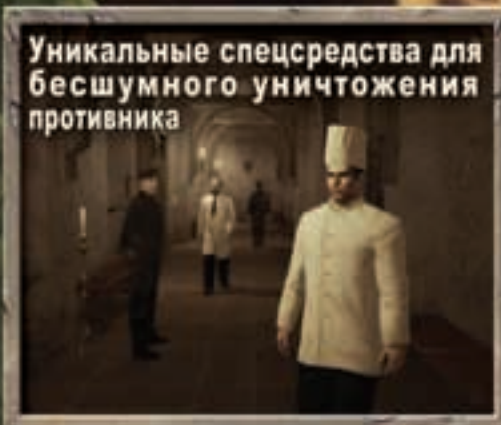
ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА В ЕВРОПЕ: В СЕНТЯБРЕ 2008 ГОДА





ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА

# СМЕРТЬ ШПИОНАМ МОМЕНТ ИСТИНЫ





**ЧТО ЗНАЕМ?**

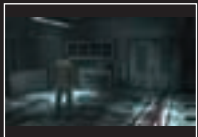
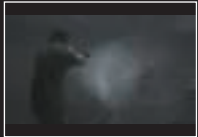
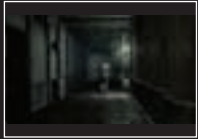
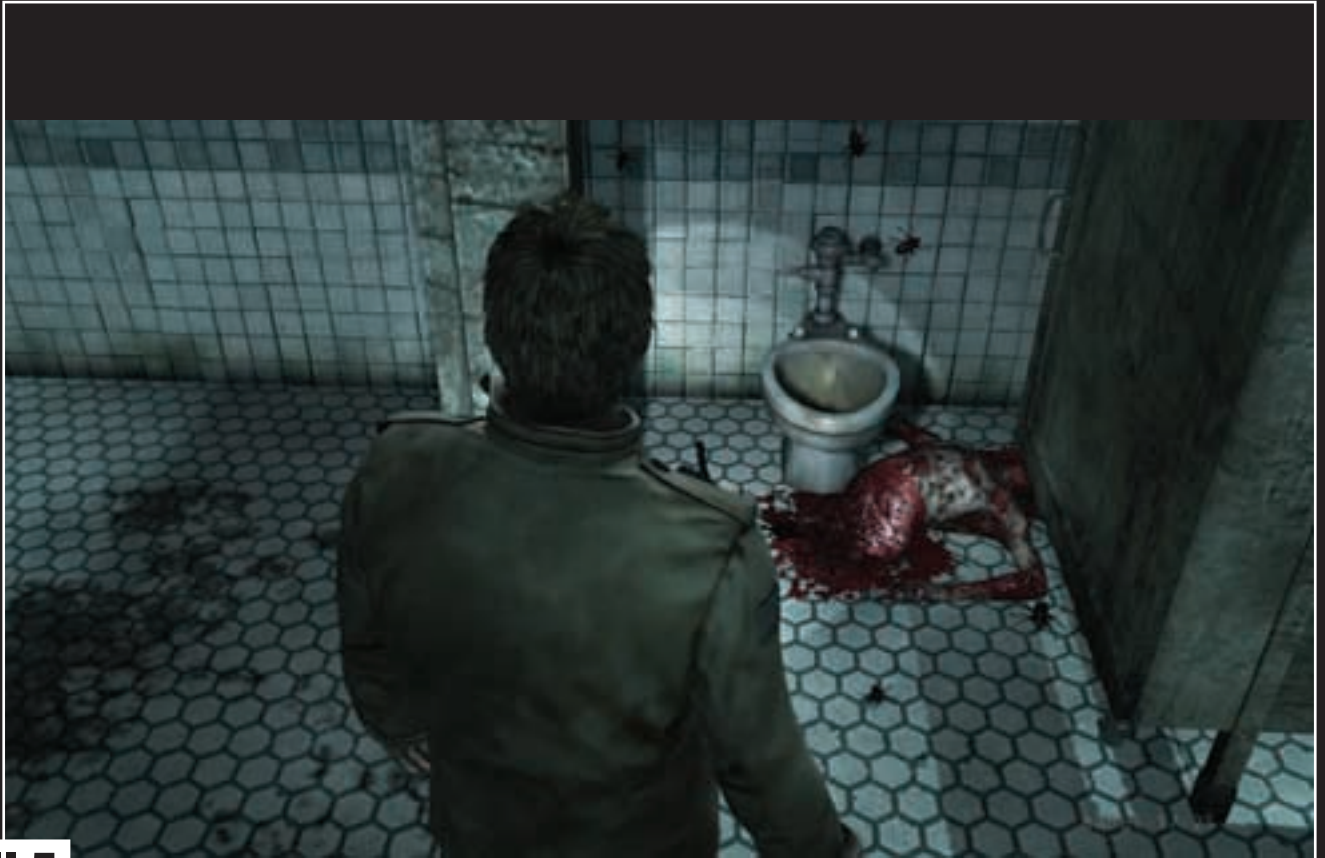
От разработчиков *Revenge of the Sith* и *The Da Vinci Code* – новая, ожидаемая уже 4 года часть именитого ужастика. Обещается упор на психологизм, принесший успех *Silent Hill 2*.

**ЧЕГО ЖДЕМ?**

Тумана, ржавчины, мегасестер, фонарика, сломанного радио, музыки Акиры Ямаоки и претензии на большее.

**Silent Hill 5**

ПЛАТФОРМЫ: PS3, XBOX 360 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО





РОЛЕВАЯ ИГРА ПО МОТИВАМ САГИ  
НИКА ПЕРУМОВА

# Алмазный меч, Деревянный меч



«КОГДА ДВА БРАТА ОБРЕТУТ СВОБОДУ,  
НАСТУПИТ КОНЕЦ ВРЕМЁН»



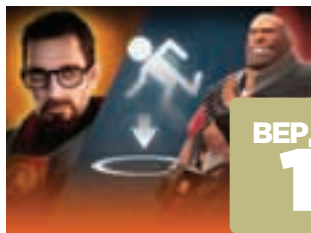
# Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

## PC

### The Orange Box

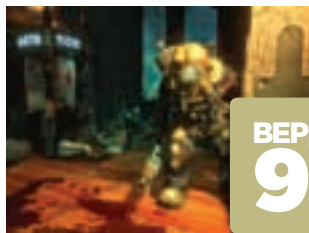


ВЕРДИКТ  
**10**

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

### BioShock

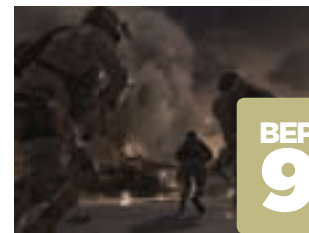


ВЕРДИКТ  
**9.0**

Бесплатный патч добавляет в игру новые плазмиды и генные тоники, а также «правильный» режим сложности. Чем не повод вернуться в холодные коридоры Восторга? Дайте нам еще и мультиплеер – и у BioShock будут все шансы вернуться на первое место.

- ▶ ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: 2K Boston, 2K Australia

### Call of Duty 4: Modern Warfare



ВЕРДИКТ  
**9.0**

Актуальная тематика и непрерывный экшн привлекают внимание игроков к этому продолжению знаменитого сериала, а оригинальный мультиплеер с ролевыми элементами обеспечивает игре долгую жизнь и после прохождения одиночной кампании.

- ▶ 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	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин	№18(243)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
4	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
5	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
6	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
7	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PC, PSP, DS	role-playing/special.puzzle	Сергей Цилюрик	№12(237)
8	Unreal Tournament 3	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
9	Gears of War	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№03(252)
10	Кодекс войны: Высшая раса	PC	strategy.turn-based.fantasy	Алексей Арбатский	№05(254)

## ПРИСТАВКИ

### Super Mario Galaxy

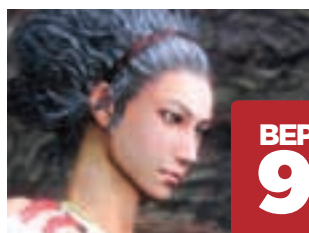


ВЕРДИКТ  
**9.0**

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

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

### Lost Odyssey



ВЕРДИКТ  
**9.0**

Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпущал до самого финала, а музыку написал Нобуо Уэмацу. Дождались!

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: role-playing.console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker

### Mass Effect



ВЕРДИКТ  
**9.0**

Открытый космос гарантирует поистине бескрайне возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя 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	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
2	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
6	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
7	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
8	Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	action/racing.arcade	Артем Шорохов	№05(254)
9	Ratchet & Clank Future: ToD	PS3	shooter.third-person	Red Cat	№01(250)
10	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Wii	shooter.rail	Сергей Цилюрик, Артем Шорохов	№04(253)



## Гид покупателя: Железо

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

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

РС

### АБСОЛЮТНЫЙ СЛУХ

О появлении звуковой карты ASUS Xonar D2 было заявлено еще год назад на выставке CeBIT 2007 года. Сегодня ее можно встретить в прогаже по цене \$200. Чуть позже в магазинах появятся модификация под PCI-E и внешнее USB-устройство Xonar U1.

Новинка позиционируется как высококлассная звуковая карта для мультимедийных систем. Что там технические характеристики – у нее даже вид необычный! Печатная плата прикрыта защитным экраном с красной подсветкой, а все разъемы на торце обозначены разноцветными светодиодами. Правда, сам корпус играет декоративную роль – реальной пользы в борьбе за качество звука он не принесет.

Программное обеспечение и драйвера предлагают различные варианты обработки звука на базе Dolby и DTS, а также собственную версию объемного звучания с поддержкой технологии EAX2.0. Стоит ли говорить, что по своим возможностям ASUS Xonar D2 находится на одном уровне с Creative X-Fi Elite Pro, стоит которая в полтора раза дороже.



КОНСОЛИ



### GAME BOY ADVANCE

Портативная консоль предыдущего поколения до сих пор привлекает внимание низкой ценой и обширной библиотекой игр. Оригинальный Game Boy Advance поступил в прогажу в 2001 году, а в 2003 на свет появилась улучшенная модификация – Game Boy Advance SP. Именно она продается в России до сих пор, цена составляет около 3300 рублей. В 2005 году Nintendo представила еще один вариант – Game Boy Micro – но он не снискал большой популярности. Разные варианты GBA работают на одних и тех же картриджах и полностью совместимы между собой. GBA и GBA SP поддерживают также игры от Game Boy и Game Boy Color – предыдущих портативных приставок от Nintendo. Сердце GBA – 32-битный процессор, и консоль кое-как может работать с 3D-графикой, однако все главные хиты двухмерны. Например, две части Advance Wars, Astro Boy: Omega Factor, Boktai, три части Castlevania, Final Fantasy Tactics Advance, Fire Emblem, две части Golden Sun, Kingdom Hearts: Chain of Memories, The Legend of Zelda: The Minish Cap и многие другие игры. Не обошлось и без RPG из сериала Pokemon, а также платформеров с участием Марио.



# Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

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



**Константин Говорун**  
wren@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Фотограф

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Sins of the Solar Empire  
The Elder Scrolls IV: Oblivion

Ездил в Париж на презентацию The Bourne Conspiracy. Заодно посетил места Onimusha 3: Demon Siege. К сожалению, не удалось опознать кассе, где сидел инспектор Жак (Жан Рено) в момент нападения монстров. А вот секретный коридор под Триумфальной аркой, где бродили демоны, удалось заснять на фото. Посмотреть на это чудо можно в моем ЖЖ, по адресу darkwren.livejournal.com. Также я искал места, связанные с Sakura Taisen 3, но ничего интересного не нашел.

**Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Демонический редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Pataron  
Devil May Cry 4 (Xbox 360)

Фонтан с мастером Йодой и почти взаправдавший костюм Дарта Вейдера – если театр начинается с вешалки, то студия LucasArts гаёт о себе знать уже на входе. Чем дальше, тем изобильней становятся кинореалики: мате-фоны к фриймам, модели динозавров из Jurassic Park, копии звездолетов Enterprise, Хан Соло в криогене... В самом сердце поразила корейя для сотрудников – Javva the Hut. Одна незадача – фототграфировать в помещении не гавали.

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



**СТАТУС:**  
The biggest Seth's fan

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Lost Odyssey, Lost Odyssey и ничего кроме Lost Odyssey!

На днях заметили с тов. Устиновым, что западная пресса будто с цепи сорвалась: сразу несколькими отличными играм, как будто не разобравшись, вцеплены незаслуженно заниженные баллы. Очень уж контрастирует на фоне прошлогоднего благоушия. И совсем уж странно совпадают истоки этого явления с памятным скандалом «Дело Кейна и Линча». Ну и черт бы с ними; главное – знать, чего хочешь, а дождавшись вожделенного подарка, сполна им насладиться.

**Евгений Закиров**  
zakirov@gameland.ru



**СТАТУС:**  
in weal or woe

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Virtua Fighter 5, Kingdom Under Fire: Circle of Doom

Понял, что не могу читать Стивена Фрая. В определенном момент герой каждой его книги попадает в ситуации двух типов: влюбляется в красивого мальчика (это может повторяться несколько раз, кстати) и теряет болтливость, что превращает либо тяжелые душевные переживания (из-за мальчика), либо скорую смену места действия и персонажей, только начавших казаться симпатичными. Один раз – прости, только, глять – нет, спасибо, с меня хватит.

**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Ретрофутуристический редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Golden Axe, Castlevania: TDX

Из-за того, что авторы «Death Track: Возрождение», не мудрствуя лукаво, позаимствовали дизайн тамошних броневиков у самых обычных современных автомобилей, игра оставляет тревожное «послевкусие». Московская весна нынче выдалась вполне постапокалиптической, идешь вечером по улице, видишь припаркованные «прототипы» и гумаешь про себя: «А что это они здесь стоят, а не несутся со скоростью 240 километров в час? И где пулеметы?»

**Александр Устинов**  
hh@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Живущий в прошлом

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Shenmue II, Rez HD, Triggerheart Exelica

Пропущенная эпоха Dreamcast'a нахлынула на меня огромными цунами. После семи лет я наконец-таки познаю гоа великопеленной Shenmue II, поражаешь как «игра про поиск людей с мордобоем» может быть настолько классной. Плюс лавирую на волнах отреставрированной Rez, наслаждаюсь «неломанными» векторами и трачу последние нервные клетки в Triggerheart Exelica, пытаюсь пройти хотя бы первого первого босса идеально, не сломившись пог настиском «буллет-хэлла».

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



**СТАТУС:**  
Директор всех ниндзей

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Ace Combat 6

Отправить гнома в космос было не так просто, как казалось на первый взгляд. Таскать его везде с собой в гравипушке утомляло и требовало некоторого терпения. Местами приходилось напрягаться, как, например, в сцене улепетывания от охранника улея – ведь с предметом в гравипушке нельзя бегать... Но все это поблуждало, когда мы добрались до автомобиля... Гном просто вываливался из машины при езде...

**Сергей Цилюрник**  
td@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Корреспондент

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Team Fortress 2  
Fallout 2

Уже через несколько часов после написания этих строк бугу лететь в Нью-Йорк на смотрину нового Alone in the Dark. Вернусь – и опять в Лондон, на вторую «Нарнию». Подобные комбо-поездки, наго признаюсь, изрядно выматывают. Однако ж права нынешняя «Блогосфера»: достаточно взглянуть на ролик, чтобы стало ясно, что Alone in the Dark – настоящий next-gen хоррор. Интересно, что нового нам покажут?

**Red Cat**  
chaosman@rambler.ru



**СТАТУС:**  
Между небом и землей

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
God of War: Chains of Olympus

Очень жалею, что не родился трехглавым, шестиглавым и многоруким. Пусть это несколько затруднило бы общение с некоторыми излишне консервативными людьми, зато я бы непременно успевал посмотреть, послушать и поиграть во все, что приглянулось. Увы, об этом теперь приходится только мечтать. Как мечтаю в один прекрасный день заново пройти Final Fantasy IX, наконец-то доиграть в BioShock и найти все сокровища в Skies of Arcadia Legends.

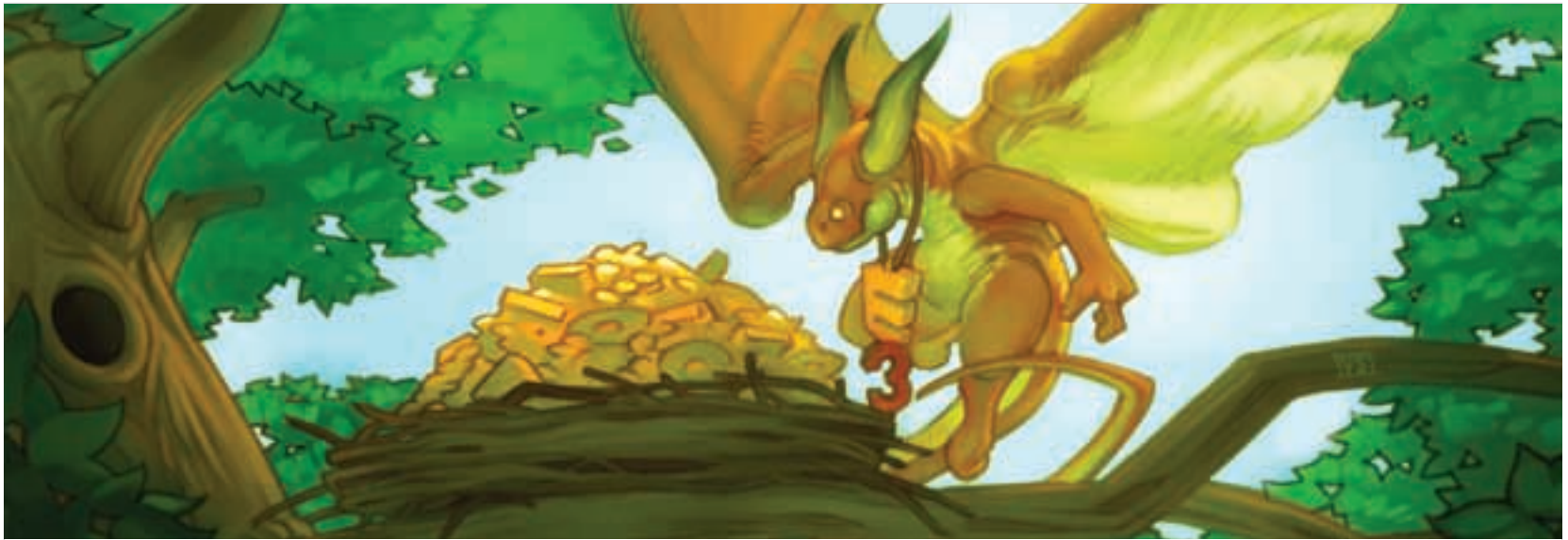


# АНАБИОЗ

С О Н Р А З У М А







**Константин Говорун**  
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**ПРОЖИГАТЕЛИ ЖИЗНИ**

**ЗАРУБЕЖНЫЕ ИГРОВЫЕ КОМПАНИИ В НАЧАЛЕ 2008 ГОДА НАЧАЛИ НАПЕРЕБОЙ ПРИГЛАШАТЬ НАС НА ПРЕСС-ТУРЫ И МЕРОПРИЯТИЯ, ГДЕ РАНЬШЕ ОТЕЧЕСТВЕННУЮ ПРЕССУ НИКОГДА ВИДЕТЬ НЕ ХОТЕЛ. ВСЕ ЭТО – ПРЯМОЕ СЛЕДСТВИЕ РОСТА ПРОДАЖ ЛЕГАЛЬНЫХ КОПИЙ ИГР В РОССИИ.**



С февраля по апрель расписание поездок (не окончательное) таково: США, Франция, Швеция, Англия, Китай, США, США, США. А в мае еще UbiDays во Франции. В начале февраля мог быть еще пресс-тур в Японию по Ninja Gaiden 2, но тамошнее отделение Microsoft не успело подготовить документы для визы.

По времени вышло так, что во Францию, на мероприятие от Vivendi, удобнее всего было ехать мне лично. Наташу мы отправили на GDC 08, постигать тайны мировой игровой индустрии, а Сережа Цилюрник в это время ожидал визы в США, на Alone in the Dark и Центральный парк Нью-Йорка. После всех репортажей о злых арабах, поджигающих по ночам машины, было немного боязно ехать в Париж, но Vivendi гарантировала безопасность. Действительно, рядом с гостиницей по ночам маршировали патрули французского спецназа со штурмовыми винтовками военного образца наперевес. Внушает – в России такое можно увидеть, наверное, только в Чеченской республике.

Конечно же, в Париж надо ездить никак не в конце зимы, когда на улице, вроде бы, и не так холодно, но все деревья – лысые, а город выглядит серо и уныло. Зато The Bourne Conspiracy (та самая игра от Vivendi) оказалась гораздо лучше, чем можно было ожидать. Разработчики никак не были связаны на выход какого-либо фильма, поэтому попытались сделать просто хороший боевик, а не очередную проходную игру по мотивам. Впрочем, об этом вы потом прочитаете в следующем номере.

Презентация шла два дня. Первый – интервью, личное знакомство с игрой, формальная пресс-конференция. На второй официальные каскадеры фильмов о Борне обучали меня всяким разным интересным штукам, которые можно делать с автомобилем. Предполагалось, что я сравню опыт настоящего вождения с игрой и восхищусь тем, насколько правильно она воспроизводит реальные гонки. На растерзание прессе был отдан красный Mini Cooper (в количестве трех штук), было проведено несколько мероприятий по мотивам игры. Разворот с использованием ручного

тормоза, дрифтнинг, дрег-рейсинг, слалом и еще поездка на двух колесах (последнее исполнял только сам каскадер, прессу сажали на заднее сиденье в шлемах и намертво прикручивали к сиденью ремнями). В слаломе (гонка по кривой трассе, обозначенной пластиковыми фишками) команда из Врена и сумасшедшего немца из Мюнхена заняла пятое место (первое – австрийцы, второе-четвертое – итальянцы) из пятнадцати. Правда, австрийцы показали время всего на пять секунд больше, чем эталонное (каскадерское), а мы – на сорок. В принципе, всего на тридцать, но сумасшедший немец пошибал кучу фишек, и за это нам насчитали штрафных. Хуже всего в Европе ездит французская и скандинавская игровая пресса (англичане – совсем плохо, но им пришлось привыкать к левому рулю).

Третий день оказался свободным – предлагалось просто бродить по городу, чем я с радостью и воспользовался. Игровых достопримечательностей я нашел не так много – погулял по местам Onimusha 3: Demon Siege и Sakura Taisen 3. Поэтому пришлось обходиться обычными и ловить дух города. Знаете, что-то есть общее у бывших имперских столиц – Парижа, Мадрида, Лондона, Петербурга. Тоска по былой славе. В Париже это ощущается больше всего; дворцы, памятники, площади, фонтаны – все это кри-

чаще большое, пышное, золотое... и мертвое. Это могила временам, которые ушли безвозвратно. Надгробный памятник королям, которых уже не вернуть. Франции, которая осталась только в романах Дюма. Новая Франция, мультикультурная, с неграми и арабами, конечно, пытается соответствовать. Не срамит память предков. Но нарочитое нежелание учить английский – это профанация. Фотографии истребителей, взлетающих с «Шарля де Голля», расклеенные напротив садов Тюильри, – смешно. Какую-то жизнь, энергию я почувствовал только в соборе Парижской богоматери. Француженка и француз у алтаря пели что-то церковное. Я ничего не понимал, конечно, но мурашки по коже – будто прикоснулся к чему-то очень настоящему. Туристы, казалось, были заворожены и даже не пытались все это фотографировать.

Обязательный пункт программы посещения любого города для меня лично – игровые магазины. Понятное дело, что все здесь издается на французском языке – никакого английского. Что показательно, в типичном магазине три полки отведены под Wii, четыре – под DS, три – под Xbox 360, три – под PSP, полторы – под PS3 и... девять под PC. Игры для персонального компьютера заботливо отсортированы по жанрам – от ролевых игр до

квестов. Что ж, Европа, пожалуй, сейчас является самым крупным рынком игр для PC. Так как я был единственным журналистом из России на мероприятии (Vivendi пригласила только «СИ»), по городу я гулял в обществе прекрасной девушки Сабины из Австрии (работает во всех четырех местных изданиях на фрилансе, изучает японский язык, последняя пройденная игра – Lost Odyssey, мечтает попасть на Tokyo Game Show) и ее поклонников из Германии. Последний день закончился бутылкой водки за 200 евро, лимузином на восемь мест, и рестораном с видом на Триумфальную арку (все любезно предоставлено Vivendi). Сумасшедший немец из Мюнхена (тот самый, с гонок) порывался распить алкоголь на ступенях Лувра, но я вовремя рассказал ему о патрулях французского спецназа. До диванов в шахте лифта дело не дошло – в два часа ночи коллеги дисциплинированно разбрелись по номерам и уснули.

На следующее утро, в очереди у стойки регистрации AirFrance я достал ноутбук, открыл новый текстовый файл и написал: «Конечно же, в Париж надо ездить никак не в конце зимы...». Задумался. В голове крутился вопрос: «Стоит ли читателям знать, какие именно расходы учитываются издателями в цене на лицензионные диски». Голова слегка гудела, и я решил, что стоит.







XBOX 360 LIVE

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

PC

Апрель 2008



PLAYSTATION 3

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Touchstone

WWW.TUROK.COM



© Touchstone, Turok TM & © Classic Media Inc., an Entertainment Weekly Group Company, Microsoft, Xbox, Xbox Live, Xbox Live and the Xbox LiveLive Trademark of the Microsoft Group of Companies, "PlayStation" and the "PS" Family Logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Тираж на издание и распространение ограничены для стран территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО "Новый Диск", 1250817 Москва, Петровский район/Петровская аллея, д. 14, корпус 1, телефон: (495) 784 96 02 (многочисленный), e-mail: sales@nd.ru. Также на издание и распространение ограничены для стран территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО "Новый Диск", 1250817 Москва, 14, Петровский район/Петровская аллея, д. 14, корпус 1, телефон: (495) 784 96 02 (многочисленный), e-mail: sales@nd.ru.





**Анатолий Норенко**  
spoiler@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**ВОСТОЧНАЯ СТОЛИЦА**

**В ГОДЫ, СВЯЗАННЫЕ С ПОЛУЧЕНИЕМ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ В УНИВЕРСИТЕТЕ, Я ПОДРАБАТЫВАЛ ТЕМ, ЧТО ПИСАЛ И РЕДАКТИРОВАЛ СТАТЬИ ДЛЯ НАШЕГО С ВАМИ ЛЮБИМОГО ЖУРНАЛА. РАБОТА ИГРОВЫМ ЖУРНАЛИСТОМ ПРИНОСИЛА НЕ ТОЛЬКО СТАБИЛЬНЫЙ И ХОРОШИЙ ПО СТУДЕНЧЕСКИМ МЕРКАМ ДОХОД, НО И ДАВАЛА ВОЗМОЖНОСТЬ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ ПО МИРУ.**



**М**ногочисленные выставки и конференции, пресс-туры и деловые встречи – за три года я побывал в более чем десяти странах, и не по одному разу. Новые места, интересные знакомства, уникальный опыт – этого с лихвой хватало везде, но самые яркие впечатления у меня связаны исключительно с Токио. Детская мечта, воплощенная в реальность.

Многие друзья мне часто говорят, что я параноик по поводу личной безопасности – стараюсь избегать прогулок по темным пустынным улицам, не доверяю незнакомцам и придерживаюсь множества других ограничений. В Токио я впервые жизни чувствовал себя совершенно спокойно даже в три часа ночи, гуляя по значному кварталу Кабуки-Тё.

Уровень преступности в Японии в несколько раз ниже, чем в США или в Европе. Посетители кафе совершенно беззаботно оставляют сумочки с ценными вещами на столиках, когда отходят в туалет. Попробуйте повернуть такой трюк у нас. Был случай, когда я оставил содовую в магазине одежды в Омоте-Сандо и довольный покупками прошел пару кварталов, пока меня не догнала девушка-консультант и не вернула мне полупустую банку, при этом долго кланяясь и извиняясь. Вот это, называется, сервис.

Есть несколько мест, которые стоит обязательно посетить в Токио каждому. Во-первых, всем поклонникам видеоигр и аниме прямая дорога лежит на Акихабару с тысячами различных магазинчиков, разбросанных вдоль центральной улицы и по окрестностям. Разнообразие товаров – от раритетных консолей до коллекционных фигурок персонажей, раскрашенных вручную, от бесчисленного числа J-POP релизов до невероятных коллекций хентая и манги – поражает. Приехав утром, можно запросто закончить вечер, проедая последние оставшиеся иены в местном Макдоналдс. Видеть очередь из сотен людей, которые в дождливую ночь выстраиваются у входа в магазин видеоигр на Акихабаре, где с утра начнутся продажи розовой версии DS Lite – лишь одно из многочисленных потрясений. Совершенно другой мир.

Как-то раз с многоуважаемым главным редактором не-буду-говорить-какого-журнала мы выиграли PSP на одном из игровых автоматов. За 1000 иен (порядка 10 долларов) играющий получает случайный шарик, в котором спрятаны либо женские трусики, либо ценный приз. Владелец заведения, обративший внимание на нашу увлеченность, подыграл нам, сообщив, в каком из автоматов находится больше всего подарков. В конечном счете, потратив 12 попыток и 120 долларов, соответственно, мы вытащили PSP. Экономическая целесообразность порадовала – PSP в полцены и женские трусики в придачу. Как мы это поделили, упоминать не буду.

Во-вторых, для ценителей японской кухни обязательным к посещению местом должен стать Цукидзи – рыбный рынок, который начинает свою работу ежедневно в пять утра. Местные рестораны открываются примерно в это же время, и в них можно отведать самые свежие суши из только что выловленной рыбы. Заказ тоже происходит интересным и удобным способом – на листке перечислены более сотни видов суши из привычных и деликатесных морепродуктов, и необходимо палочками помечать нужное количество.

Что касается одежды, тоже есть чему удивляться. Монобутики дорогих марок собраны в районе Омоте-Сандо. Японцы

совершенно помешаны на luxury-брендах – улицы Токио пестрят сумочками Louis Vuitton, шарфами Burberry. Молодежь же одевается в районе Харадзюку по соседству. Приемлемая по цене, очень необычная и больше всего напоминающая готический стиль одежда продается именно там. Недалеко на мосту перед храмом Мэйдзи по выходным собираются модники и модницы, которые часы напролет проводят под вспышками фотоаппаратов изумленных иностранцев.

Визиты в гости к японским разработчикам – вообще отдельная история. Максимум конспирации и максимум дружелюбия. Кадзунори Ямаути, гениальный создатель серии Gran Turismo, не пожалел выделить пару часов из своего насыщенного рабочего графика для встречи с российскими журналистами и похвастаться обустройством офиса Polyphony Digital. Ёсики Окамото, президент Game Republic, большую часть беседы рассказывал смешные истории из жизни, как будто мы с ним были знакомы со школьных времен, а по завершению интервью подарил кучу эксклюзивного мерчандайза. Японцы настоящие энтузиасты в плане работы – любовь к тому, что они создают, видна невооруженным глазом. Немногие хорошо говорят по-английски, но при этом даже не стараются делать вид – если не владеешь языком в

совершенстве, нечего погордиться. Токийское метро – транспорт будущего. Отпугивающее нагромождение веток на карте, принадлежащих, к тому же, разным транспортным компаниям, легко и быстро складывается в понятную картину, стоит только начать разбираться. Стоимость проезда зависит от длины маршрута, как, например, в Лондоне. Везде идеальная чистота, просторные вагоны и удобные сидения. На кольцевой линии в поездах установлены мониторы, на которых идет обучение английскому языку.

Япония – страна, в которую хочется возвращаться снова и снова. И не стоит пугаться, что Токио считается одним из самых дорогих городов мира, – составить бюджетную поездку не проблема. Совсем необязательно же жить в Grand Hyatt, где снимались «Трудности перевода», а вполне с комфортом можно разместиться в гостинице за 80 долларов на двоих в сутки – причем на выбор, как в европейском, так и японском, аутентичном стиле. Стоимость перелета можно сильно сократить, воспользовавшись специальными акциями авиакомпаний – главное, не упустить момент.

Мечтайте, ставьте задачи и делайте все для их выполнения. Невозможного не бывает. Жду ваших писем, и до встречи в следующем номере!





# 1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок  
и условий работы  
в сети «1С:Мультимедиа»  
обращайтесь в фирму «1С»:  
123056, Москва, а/я 64, ул.  
Селезневская, 21,  
Тел.: (495) 737-92-57,  
Факс: (495) 681-44-07  
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



## DEATH TRACK

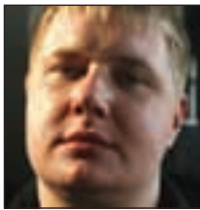
В О З Р О Ж Д Е Н И Е



© 2007 ЗАО 1С. Все права защищены. © 2007 Skyline Entertainment. Все права защищены.  
R0121664

SKY FALLEN





**Егор Просвирнин**  
egor.prosvirnin@mail.ru

**ПОСЛЕДНИЕ ИЗ МОГИКАН**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**СУЩЕСТВУЮТ ДВА ВЗГЛЯДА НА СУБКУЛЬТУРУ ХАРДКОРНЫХ ИГРОКОВ – ЧТО ОНИ «СУМАСШЕДШИЕ ДЕТИ-ОНАНИСТЫ» И ЧТО ХАРДКОРЩИКИ ЧУТЬ ЛИ НЕ ПОСЛЕДНЯЯ НАДЕЖДА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ. КАКОЙ ИЗ НИХ ВЕРЕН?**

Современная российская культура на утроенной скорости летит в ад. Мода на вдумчивость, на поиск, на осмысление и осознание ушла, растворилась, исчезла, уступив место торжествующему царству глянцевого безумия со сразами. Человек думающий в современной России воспринимается как чужак, как враг и провокатор, которого хорошо бы по голове дубиной, да в застенки, принудительно читать «глянцевую прессу» и смотреть «развлекательное телевидение». Аналогичная ситуация происходит в российской культуре компьютерных игр – «хардкорный геймер», соль, совесть и светоч геймдева – планомерно унижается и вытрапливается, сводится до образа анекдотичного малолетнего бездельника. Хардкорным геймером чем дальше, тем стыднее быть, издания и сайты, ориентированные на хардкорщиков, мрут как мухи, обычная «игровая пресса», заходясь в припадках дегенерации, рисует хардкорщиков дегенератами и неудачниками, отечественные разработчики игр хардкорщиков презирают и в массе своей стараются от них изолировать. А на самом деле? Смотрите, Арнольд Тойнби, известнейший британский историк, в своем монументальном труде «Постижение истории» определял интеллигенцию как класс своеобразных офицеров связи, овладевающих иностранной, чуждой культурой и цивилизацией, а затем заставляющих местное население их перенимать и принимать. Сравните это с определением хардкорных геймеров, которое дал доктор Рей Музыка из BioWare (серия Baldur's Gate): «Хардкорные геймеры – это своеобразные пионеры индустрии, определяющие общественное мнение, поскольку именно они первыми пробуют новые игры. Они – лидеры общественного мнения, чьи слова влияют на других, обычных игроков, внимательно прислушивающихся к их оценкам». Говоря иначе, хардкорные игроки – это та самая игро-

вая интеллигенция, жизненно необходимый для развития индустрии класс. Именно они первыми оценивают качество игр, именно они дают разработчикам ценные советы и ловят их на попытках сжульничать или схалтурить, именно они посвящают свое время развитию исключительного вкуса к компьютерным играм, постижению их тайн и механики и последующему разъяснению всех этих хитростей простым игрокам. И именно их хотели бы сжить со свету игровые разработчики. Во-первых, хардкорщики не делают продаж – когда человек потребляет около ста игр в год, у него банально не хватит денег их покупать, поэтому игры он скачивает, не тратя на них ни копейки. По законам рынка такие потребители вообще не должны учитываться при разработке – какая разница, что там кто думает, если этот «кто» не платит деньги? – но... Во-вторых, хардкорщики, как мы уже выяснили выше, являются хоть и малочисленной, но крайне влиятельной группой игроков. Более того, у этой группы отточенный вкус, четкая позиция, прекрасное знание индустрии и зудящее желание донести свое мнение до других игроков – говоря иначе, хардкорщики выполняют роль игровой прессы

(которая зачастую страдает от пристрастных оценок – для примера см. скандал с Gamespot). При всем при этом хардкорщики обычно исполняют свою общественную миссию бесплатно, их нельзя подкупить или хотя бы задобрить фуршетом пополам с заграничной поездкой – на место одного «умиротворенного» придет десяток злых и голодных. То есть, складывается парадоксальная ситуация – с одной стороны, люди не покупают игры, с другой стороны, они страстно бьют палками разработчиков (и, местами, прессу), заставляя повышать качество проектов, увеличивая бюджеты и время разработки. При всем при этом рынок уже давно ориентирован на так называемых «казуальных игроков». Если хардкорщики – интеллигенция, то казуальные игроки – это такие наивные крестьяне в онучах, которым приехавшие из города господа-пиарщики впаривают стеклянные бусы очередного «проекта для массовой аудитории». Интеллигенты, пытающиеся при таких раскладах раздавать крестьянству брошюры про реальную стоимость бус, для пиарщиков-разработчиков все равно, что камешек в ботинке. Поэтому их и пытаются всячески травить – от глумливого хохота в прессе про «задротов» до

вкрадчивых объяснений, что хардкорщики – это такие не совсем люди, которым нужны какие-то специальные «нишевые проекты» за три копейки бюджета. Реальная задача альянса ориентированной на казуалов игровой прессы и игровых же гигантов – это вынести хардкорщиков в отдельную резервацию, повесить на входе в резервацию здоровенный замок и счастливо успокоиться. Особенно в этом усердствует отечественная игровая пресса – большая часть текстов русского народного «игрожура» (да и неспециализированных изданий тоже) изобилует фактическими ошибками и излишней, доходящей до откровенной лести комплиментарностью к разработчикам (это я еще скромно молчу о стилистическом бессилии и откровенно наплевательской работе с текстами, что-то на уровне районной стенгазеты – поверьте, я журналист со стажем и повидал многое. Слишком многое). Кому в таких условиях нужны честные злые люди, волнующиеся не за рекламу-гонорары-продажи, но исключительно за качество продукта? Никому. Поэтому будьте готовы снова и снова читать на глянцевых страницах про «задротов», «детей» и «дураков».





**ВОЙНА БУДУЩЕГО НАЧНЕТСЯ СЕГОДНЯ**



СРАЖАЙТЕСЬ В ОНЛАЙНЕ  
НА КАРТАХ С ПОДДЕРЖКОЙ ДО 32 ИГРОКОВ



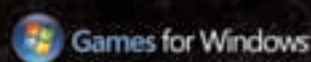
ЛЕТАЙ, УПРАВЛЯЙ И СРЕЛЯЙ  
ВО ВИДАХ ОРУЖИЯ И БОЕВОЙ ТЕХНИКИ

**В ПРОДАЖЕ С ФЕВРАЛЯ 2008**

# FRONTLINES

## FUEL OF WAR

[WWW.FRONTLINES.COM](http://WWW.FRONTLINES.COM)



По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail [buka@buka.ru](mailto:buka@buka.ru).  
© 2008 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. Frontlines: Fuel of War, Kaos Studios, THQ and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NVIDIA, the NVIDIA Logo, GeForce and "The Way It's Meant to be Played" Logo are registered trademarks and/or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается коллекцией "Бука". Значки авторских прав коллекция "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шан" (rshield@yandex.ru), Коллекция "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)

НЕ ПЛАТЯ РЕКЛАМЫ

**Бука**  
BUKA ENTERTAINMENT  
[WWW.BUKA.RU](http://WWW.BUKA.RU)





**Яна Сугак**  
kairai@pisem.net

**ВЛАСТЕЛИНЫ УМОВ**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**МНОГИЕ ИЗ ВАС СИДЯТ СПОКОЙНО ДОМА, ИГРАЮТ НА РС ИЛИ PLAYSTATION 2, РАДУЮТСЯ ЖИЗНИ И ЗНАТЬ НЕ ЗНАЮТ О ТОМ, ЧТО В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ВСЕ ПЛОХО. В РОССИЙСКОЙ – ПЛОХО ВДВОЙНЕ.**



**И**нтернет – зона полной свободы слова (ограниченной провозом Abuse Team ЖЖ, но это другая тема), где каждый может говорить все, что хочет. Об играх тоже. Самые активные блоггеры навязывают свою точку зрения читателям, а те ретранслируют ее по всей Сети. Секрет успеха – острота поднимаемых вопросов, бескомпромиссность предлагаемых ответов и агрессивность. То, чего нет и не может быть в официально зарегистрированной прессе, отвечающей за свои слова. Возьму для примера отношение к нашей игровой индустрии. ЖЖ-юзер valkon недавно написал: «Представьте, что в нынешнем русском кино нет Сокурова, Муратовой, обоих Германов, Митты, Учителя, Балабанова, Зельдовича, Звягинцева, Хлебникова, Дыховичного, Хржановского, Серебренникова, Лунгина, Петрова – а вся кинопродукция сводится к вариациям «Самого лучшего фильма» и «Хоттабыча», да раз в пятилетку что-то снимает Бекмамбетов. С русским геймдевом дела так и обстоят». Красиво, правда? Мнение о том, что отечественная индустрия не способна ни разрабатывать нормальные собственные игры, ни даже локализовывать хорошие западные, охотно поддерживают другие ЖЖ-юзеры. Если сами, конечно, не из тусовки. По мнению агрессивных блоггеров, игровые компании России, может, и нужны, но их роль должна сводиться к распространению западных игр с двуязычной озвучкой (английская – для нормальных людей, русская – для необразованных, прогуливавших в детстве школу). По специальным ценам – не больше ста рублей. И чтобы в каждом городе, на каждом углу были. И для всех платформ. Согласитесь, что в этом всем что-то есть – и трэша на рынке полно, и локализации не очень, и от дешевых игр никто бы не отказался. С такой позицией легко согласиться – как, например, с предложением раздать всему населению страны по тысяче долларов и выдать по путевке на Канары. Я бы не отказалась. Но есть один нюанс – тысяча быстро кончится, а потом непременно окажется, что мы что-то по-

теряли. Больницу, например, из-за этого не построят. Или горнолыжный курорт в Сочи. А мир игр без российской индустрии потеряет «Ил-2 Штурмовик» и «Корсаров». И что, кому-то от этого действительно станет лучше жить? Нет, конечно. Спасает то, что ЖЖ-баталии – буря в стакане воды. Они ни на что не влияют, и именно поэтому абсолютно безопасны. Как для участников дискуссии, так и для ее объекта. В ЖЖ можно обсуждать, насколько продажен журнал «Страна Игр», посчитать, сколько именно ему заплатили Sony, Nintendo, Microsoft и все отечественные издатели, а затем выйти из дома, дойти до ближайшего ларька и купить свежий номер. Говорить, что все современные игры – полная чушь, но иметь дома PlayStation 3, Xbox 360 и игровой PC. В ЖЖ неинтересна точка зрения разумного человека, взвешивающего все за и против, – если уж устраивать бурю в стакане воды, то чтоб шуму было на всю кухню! Уволили журналиста на GameSpot – злой Eidos душил свободу прессы и давит на независимое издание. Поставил Famitsu высокую оценку игре, которая тебе лично не нравится, – продажные рецензенты совсем оборзели. Для ЖЖ-юзеров факт того, что издательства держат геймеров за дебилов, пресса получает деньги за хвалебные статьи, а

цены на легальные игры завышены, считается неоспоримым. Как для конспирологов Филадельфийский эксперимент, тайные общества, управляющие всем миром, гибель подводной лодки «Курск» от американской торпеды и всемирный еврейский заговор. Как для иностранцев медведи на улицах Москвы и любовь всех русских к водке. Но что делать, если яркую, бескомпромиссную позицию сложно обосновать аргументами и легко опровергнуть? Все очень просто. Популярны ЖЖ-юзеры, opinion makers, следят за тем, чтобы в их словах не было ни слова неправды. Указан «Бекмамбетов» – и ладно. А бог его знает, на что или кого именно намекал автор. Каждый издатель или геймер может понимать под ним именно своего игрового кумира. Доказательства и комментарии к позиции о том, что вся отечественная индустрия производит только шлак, пишут другие, обычные ЖЖ-юзеры. Именно они объясняют, почему Heroes of Might & Magic V и S.T.A.L.K.E.R. – игры нерусские, а «Мор.Утопия» – низкобюджетный трэш. Недавно на форуме «Страна Игр» на днях объявился читатель, считающий, что на Xbox 360 больше японских игр, чем на PlayStation 3. Оказалось, что Lair он не считает «японской», поскольку ему лично она не нравится. Уверена: о том, что

«на Xbox больше японских игр» он где-то услышал. И теперь ретранслирует чужое мнение, судорожно подбирая под него аргументы. Печатная пресса не может себе позволить многие вещи. Не потому, что боится рекламодателей или цензуры. Слово, напечатанное в журнале, из песни уже не выкинешь. Оно опубликовано огромным тиражом, под ним подписался автор, в выходных данных указаны редакторский коллектив, учредитель и издатель. Если слово можно легко опровергнуть фактами – это серьезный удар по всем этим людям. Личный. Не подкрепленное аргументами яркое мнение, провоцирующее читателей на комментарии? Тоже не вариант. Невозможен взрывной рост интереса к посту, с сотнями комментариев, бесконечными ссылками в других блогах и полноценных онлайн-изданиях. А без этого игра не стоит свеч. Ведь задача любого opinion maker – лишь представить точку зрения аудитории, а защищать ее и убеждать других людей должны читатели. Спорить между собой на специальных отведенных для этого площадках. И если обратная связь между редакцией и читателями у печатной прессы еще есть, горизонтальные связи между обычными геймерами, покупающими один и тот же журнал, налажены плохо. По крайней мере, пока.





## ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ 2

### ГРАЖДАНСКАЯ ВОЙНА

- Огромный мир:  
более 80 детально проработанных  
звездных систем.
- Нелинейный сюжет:  
несколько вариантов прохождения  
и дополнительные задания.
- В межгалактическом конфликте  
появился еще один  
участник — Космический флот Новой  
Империи, оснащенный собственными  
летательными аппаратами.
- Корабли-базы и истребители с  
уникальными характеристиками.







Станислав «magik» Гайлюнас  
glunas@gmail.com

Мнение редакции не обязательно  
совпадает с мнением колумниста.

**ВИДЕОИГРЫ – ЭТО НЕ ИСКУССТВО?**

**А ЧТО ЖЕ ТОГДА ТАКОЕ ВИДЕОИГРЫ? РАЗВЛЕЧЕНИЕ? СПОРТ? ИЛИ ВСЕ ЖЕ И ВПРАВДУ – ИСКУССТВО? В НЫНЕШНЕЙ КОЛОНКЕ Я ПОПРОБУЮ ПОДОЙТИ К ЭТОМУ ВОПРОСУ С ОДНОЙ ИЗ ВОЗМОЖНЫХ СТОРОН.**



**В** современном прогрессивном обществе все чаще слышны практически безапелляционные утверждения о том, что видеоигры – есть не что иное, как искусство. Душа автора этой колонки, хоть и ратует за вечное благополучие дорогой и любимой индустрии, но продолжает что есть мочи сопротивляться отсутствию какого-либо ясного обоснования. Ведь никто толком и не объяснил, почему это: видеоигры – и вдруг искусство? Один из моих учителей говорил до чрезвычайности правильную вещь: для того чтобы понять суть явления, необходимо в первую очередь вдуматься в значение слова, его определяющего. Термин «игра» – понятие довольно обширное и конкретизируется в приложении к областям, его использующим: так, например, существуют игры ритуальные, военные, семейные или игра на сцене театра. Но если банально посмотреть в словари, то можно узнать, что само слово «игра» обозначает «вид непродуктивной деятельности, служащий для развлечения, отдыха или спортивного соревнования», и, вероятно, образовалось от греческого agos – «восхваление божества пением и пляской». «Пение и пляски» – это, конечно, здорово. Тем не менее мы говорим о вполне конкретном явлении – видеоиграх, поэтому в качестве опоры для своих последующих размышлений я приведу дефиницию, более близкую к предмету нашего изучения. Данное определение дают авторы «Rules of Play: Game Design Fundamentals» – одной из самых основательных и часто цитируемых книг о теории геймдизайна. Итак: «Игра – это система, в которой участники вовлечены в искусственный конфликт, правила которого определены и известны участникам, а результат измеряем, но не определен изначально». Что-то подозрительное – не правда ли? Система, конфликт, правила... Участники? Причём здесь, вообще, искусство? А и правда – ни при чём. Более того, ни одна наука, в том или ином аспекте касающаяся игр, не рассматривает их

как произведения искусства (а кроме, собственно, игрологии, изучающей игры в нужном для нас свете, в различных своих проявлениях игры исследуют также философия, психология, биология и теория игр). Не рассматривает игры и искусствоведение. Если собрать всё воедино, то можно прийти к единственному верному, не всегда очевидному, но, несомненно, крящемуся в самой сути явления, выводу, что игра, как таковая, не может являться искусством. Тут сразу следует оговориться – во избежание недопонимания между автором и его читателями. Дело в том, что искусство вообще – субстанция крайне субъективная. И ожидать, что каждый человек, читающий данный текст, трактует это явление так же, как и автор колонки, – было бы, по меньшей мере, неразумно. На самом же деле мысль очень проста: чтобы некий «продукт творческой деятельности человека» называть искусством, самого факта «творческой деятельности» не достаточно: продукт также должен отвечать каким-то определенным для данного вида искусства критериям. То есть, если вернуться к предыдущему выводу и, перефразировав, применить его к конечному предмету нашего исследования – видеоигре, то получим сле-

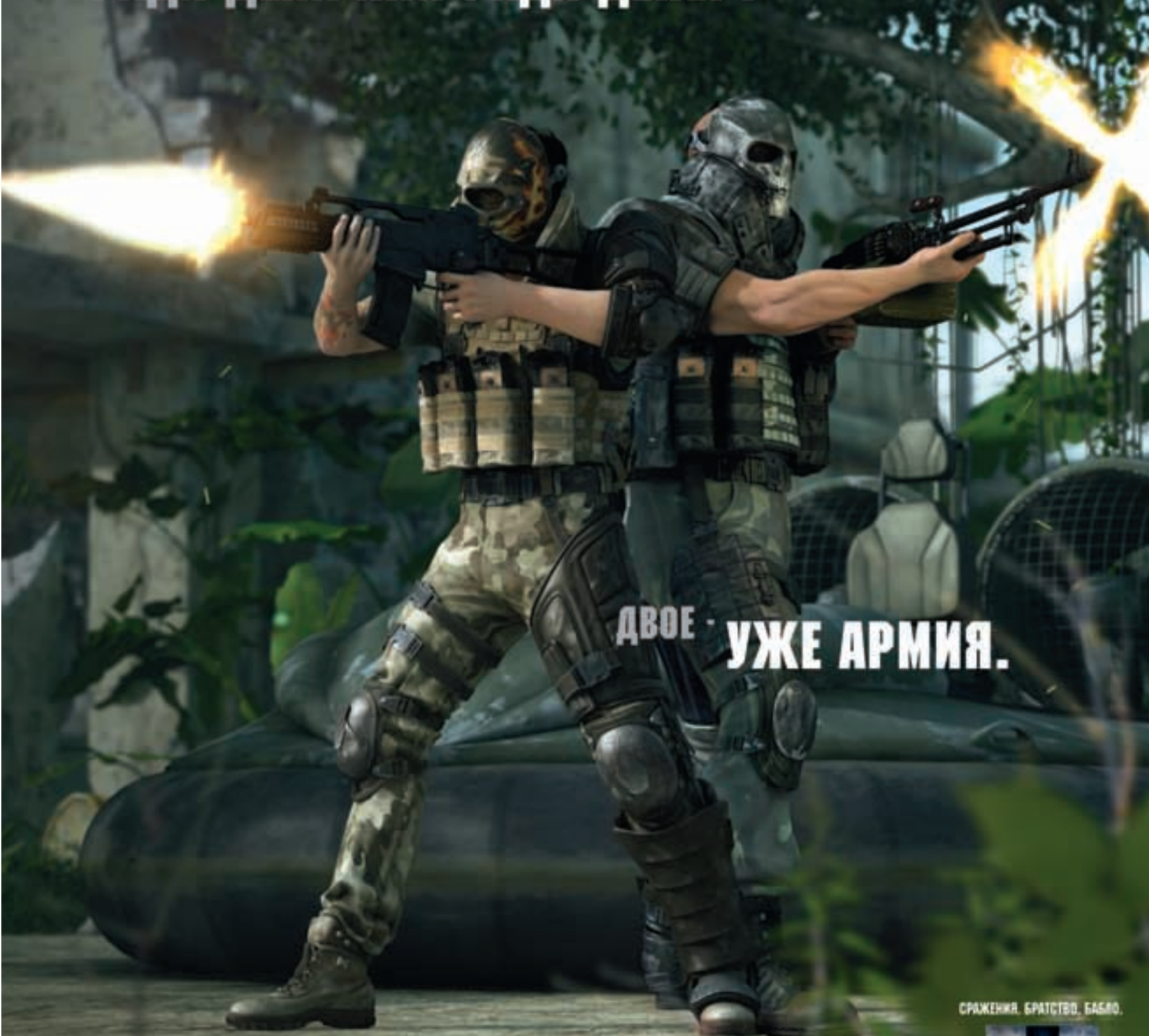
дующее утверждение: игровая механика и игровая процесс не являются критериями, по которым игра может быть причислена к произведениям искусства. Так сказать, онтологически. А вы говорите – «пение и пляски». Отсюда вполне органично рождается следующий вопрос: по каким же тогда критериям видеоигра может оцениваться как искусство? По сюжету? С точки зрения визуального или звукового оформления? А вот в чём и есть загвоздка. Ведь любое произведение искусства являет собой слитность содержания и формы, причем форма диктуется содержанием, а не наоборот. Более того, именно содержание – основа основ искусства, и если форма начинает над ним превалировать, то это ведет к такой неприятной вещи, как формализм, который, как известно, с «настоящим» искусством не имеет ничего общего. А ведь содержание, фактически, и есть тот самый критерий, по которому произведение возводится в ранг искусства. Что же тогда является содержанием игры? Ведь, например, сюжет и драматургия – основа основ любого аудиовизуального произведения (будь то фильм или спектакль) выступает в игре как форма! Форма, служащая исключительно для передачи содержания – иг-

рового процесса. Сейчас читатель вполне резонно может возразить и привести в пример игры, где сюжет играет первостепенную роль: а как же, скажете вы, Fahrenheit (Silent Hill – вставить то, что пришло вам на ум)? Но задумайтесь сами: что получается, если в игре сюжет (визуальный стиль, музыка) начинает превалировать над игровым процессом? Что происходит, если игровой процесс превращается в форму для передачи какого-то иного содержания? Не перестает ли игра быть игрой? Является ли все тот же Fahrenheit игрой в том понимании этого слова, которое мы в него вкладываем? Вот именно. И что же выходит? Вроде бы и игра искусство быть не может, а в то же время совершенно очевидно, что среди совокупности проектов, именуемой нами видеоиграми, настоящие произведения искусства всё-таки встречаются. Выходит, что мы сталкиваемся скорее с проблемой терминологии и должны искать не обоснование вынесенному в тему колонки постулату, а причины тому, почему мы объединяем в одно понятие «видеоигры» целое соцветие всевозможных видов интерактивных произведений, и насколько это вообще правильно. Но эту тему я оставляю для другой колонки.





**ЗАЩИТНИКИ ИЛИ НАЕМНИКИ?  
 ПРАВЕДНИКИ ИЛИ ГРЕШНИКИ?  
 ДРУЗЬЯ ИЛИ СОПЕРНИКИ?  
 РАДИ ДЕЛА ИЛИ РАДИ ДЕНЕГ?**



**ДВОЕ - УЖЕ АРМИЯ.**

СРАЖЕНИЯ. БРАТСТВО. БАСНО.

WWW.ELECTRONICARTS.BY



© 2007 Electronic Arts Inc. Названия и логотипы EA, и Army of Two являются торговыми знаками или зарегистрированными торговыми знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права сохранены. Названия и логотипы PlayStation, "PLAYSTATION" и "PS" являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Computer Entertainment Inc. Названия и логотипы Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE являются зарегистрированными торговыми знаками группы компаний Microsoft. Все остальные торговые знаки являются собственностью их владельцев.







# История сериала Command & Conquer

**К**огда-то сообщество фанатов стратегий было поделено на два непримиримых лагеря – приверженцы Westwood Studios и Blizzard Entertainment рьяно доказывали преимущество проектов любимого издателя. Westwood являлась признанным основателем жанра, однако Blizzard, начав с простой кальки Dune II в фэнтезийном антураже

(Warcraft: Orcs & Humans), сумела впоследствии внести существенный вклад в развитие RTS. Споры в играющей тусовке о том, что круче – Command & Conquer (C&C) или Warcraft, Red Alert или Warcraft 2, StarCraft или Tiberian Sun, не утихали ни на секунду. Однако на самом деле, несмотря на порой очень жесткие высказывания в адрес противоборствующего лагеря, все понимали, что у

жанра два родителя – Blizzard Entertainment и Westwood Studios.

В итоге судьба компаний-соперниц сложилась по-разному. Blizzard сумела сохранить свою независимость и сейчас продолжает динамично развиваться, не слишком прислушиваясь к общемировым тенденциям игростроя. А Westwood Studios уже давно нет, и сейчас ее знамя держат монструозная EA Los Angeles со штатом





в тысячу человек и лицензией на вселенную C&C, и небольшая Petroglyph Games, костяк которой составляют бывшие ведущие сотрудники Westwood.

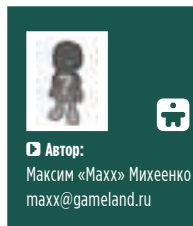
А начиналось все, как в американской мечте. Небольшая студия разработчиков, созданная в 1985 году Брэттом Сперри (Brett Sperry) и Луисом Каслом (Louis Castle) и располагавшаяся в одном из гаражей Лас-Вегаса, сразу заявила о себе как о талантливой и работоспособной компании. В восьмидесятые годы Westwood выпустили немало игр по лицензии: стратегии BattleTech, основанные на одноименной вселенной FASA (кстати, шагающие танки впоследствии появятся в сериале Command & Conquer); экшн с ролевыми элементами A Nightmare on Elm Street и множество проектов в разных мирах AD&D, включая симулятор воздушных боев на драконах DragonStrike. В 1988 году Westwood сделали свой первый оригинальный проект, ролевою игрой Mars Saga. Правда, с релизом поторопились, и год спустя проект пришлось переиздать в доработанном виде под новым назва-

нием — Mines of Titan.

В 1992 году Westwood заполучила мощного международного издателя — Virgin Interactive Entertainment, с которым выпустила свои лучшие игры. Сотрудничество продолжалось вплоть до судьбоносного 1998 года, когда дела у игрового подразделения Virgin пошли из рук вон плохо. Тогда Westwood приобрела всепоглощающая Electronic Arts. 31 декабря 2002 года логотип Westwood ушел в историю (подобно логотипам Mythic, Bullfrog и еще нескольких именитых компаний, ставших «дочками» EA), и свыше сотни сотрудников легендарной студии были переброшены в EA Los Angeles. А чуть позже, в марте 2003, EA официально закрыла Westwood Studios. Костяк студии ушел на вольные хлеба, основав компанию Petroglyph Games, отметившуюся добротными Star Wars: Empire at War и Universe at War: Earth Assault. Однако достичь успеха, равного успеху «звездных» сериалов Westwood, им пока не удалось. То ли конкуренция нынче выше, то ли мэтры поиспались, то ли время было просто другое. Какое? Давайте вспомним вместе.

### Как тесен мир!

Сериал Command & Conquer то и дело порождает новые альтернативные вселенные. Неудивительно, что отсылки к ним появлялись и в других играх Westwood. Так, в 1999 году компания выпустила очередную игру ролевого фэнтези-сериала Lands of Lore. По ходу действия герой попадает в миры, скрытые за волшебными порталами. В одном из таких миров он находит... храм Братства Ног, охраняемым злобным искусственным интеллектом CABAL.



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





### Dune II (Virgin Interactive / Westwood Studios, 1992)

**КАК:** Первая Dune была сделана французской компанией Сгуо и являла собой интересный гибрид стратегии и квеста. Dune II не имела с первой игрой практически ничего общего, кроме вселенной, в которой происходило действие. Westwood, сами того не ведая, создали может и не первую стратегию в реальном времени, но такую, которая, как путеводная звезда, повела жанр RTS вперед. Dune II на многие годы стала образцом для будущих клонов и ориентиром для столпов жанра.

**О ЧЕМ:** Вселенная книг Фрэнка Герберта оказалась чертовски подходящей для набирающего обороты жанра. Два благородных дома (Westwood, ничтоже сумняшеся, добавили третий) скрестили клинки в борьбе за спайс – уникальное вещество, добываемое только на планете Арракис (также известной как Дюна). «Тот, кто владеет планетой – владеет миром», – говорилось в пресс-релизе. Игра поражала воображение – современной (для 1992 года) графика с четкими спрайтами, анимированными видеороликами и портретами советников-ментатов. Игровой процесс уже тогда заложил основу для всех последующих RTS, вплоть до прошлогодней C&C 3: строим базу, собираем харвестерами спайс, идем громить врага... Важной частью

стратегии была защита войск и строений от местных гигантских червей, игравших роль нейтральной «третьей стороны» – к сожалению, подчинить их, как в книге, было нельзя.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Конкурентов и аналогов у Dune II не было еще около двух лет после ее выхода. Невероятный успех молодой Westwood Studios, вектор приложения усилий для Blizzard Entertainment (именно впечатлившись Dune II, будущие авторы World of Warcraft начали разрабатывать Warcraft) и рождение нового жанра.

Оригинальная Dune II вышла в 1992 году для MS-DOS, а затем с теми или иными изменениями была перенесена на Amiga (1993), Mega Drive (1993), а также RISC OS (Acorn Archimedes, RISC PC, 1994).

### Command & Conquer (Virgin Interactive / Westwood Studios, 1995)

(Рабочее название: Command & Conquer: Tiberium Dawn)

**КАК:** Многие считают C&C одной из главных игр девяностых годов XX века, вместе с Dune II и Warcraft заложившей фундамент жанра стратегии в реальном времени. С выхода игры прошло уже больше дюжины лет, но в основе большинства RTS по-прежнему лежит классическая механика, отлаженная в C&C.

По словам Брэтта Сперри, замысел ново-

го, не скованного рамками лицензии проекта, появился уже на финальной стадии создания Dune II. C&C представлялась авторам неким проектом-мечтой, в которой должны были реализоваться все смелые идеи, возникшие во время работы над «Дюной». Интересно заметить, что название Command & Conquer было принято не сразу – некоторым поборникам нравственности удалось усмотреть в нем намеки на садомазохизм и другие извращения.

**О ЧЕМ:** Сюжет сериала C&C зиждется на тиберии (Tiberium, не путать с древнеримским императором Tiberius). Этот инопланетный минерал, обладающий многими необычными свойствами, был занесен на нашу Землю в 1995 году упавшим близ реки Тибр метеоритом. Краеугольный камень военного конфликта, с одной стороны, представляет собой серьезную опасность для всего живого (то, что вступает с ним в контакт, либо умирает, либо быстро превращается в тот же тиберий), с другой – является практически неиссякаемым источником энергии. Brotherhood of Nod – террористическая группа, возглавляемая таинственным Кейном, первой узнала о невероятном потенциале неизведанного материала и начала настоящую войну за него с международной военно-оборонительной организацией GDI (Global Defense Initiative). Параллель «тиберий-спайс» и общую похо-







жесть на Dune II трудно не заметить, однако C&C развила идеи старого хита, предложив улучшенный интерфейс с возможностью выбора нескольких юнитов и объединения их в отряды, «подвешенные» на горячие клавиши. А вот любимые многими песчаные черви, к сожалению, остались на далекой Дюне. Цели миссий отличались разнообразием и не сводились к банальному «уничтожить все». Особенно запомнилось многим спецзадание, где мы управляли единственным командос. Эта миссия стала своеобразным прототипом C&C: Renegade. Различия между противниками были не то чтобы принципиальные, но более значительные, чем в Warcraft – мощная и неповоротливая дорогая техника у GDI, мобильные и скрытные юниты у Nod. Баланс, правда, оказался не идеальным, и от орды тяжеловооруженных танков GDI не спасал никакой фокус юрких террористов.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Отсутствие конкуренции (кроме Warcraft: Orcs & Humans и Dune II игр жанра RTS на тот момент практически не существовало) и высокое качество продукта позволили продажам C&C достигнуть 3 миллионов копий. Не в последнюю очередь игрокам понравилась проработанная вселенная и грамотная подача сюжета, а также редкая по тем временам возможность игры по сети вчетвером (Warcraft поддерживал мультиплеер только для двух игроков). В Westwood

поняли, что создали мощнейший собственный бренд, затмивший даже вселенную Dune. Последовали порты C&C на приставки Nintendo 64, PlayStation, Saturn, а в 1996 году вышла «золотая» редакция – SVGA-версия игры для Windows 95.

#### Command & Conquer: Red Alert (Virgin Interactive / Westwood Studios, 1996)

**КАК:** После того как C&C вышла в свет, встал вопрос, куда идти дальше. Помимо потенциально революционного продолжения C&C в мире будущего, Westwood показала очень интересную идею альтернативного прошлого. Противостояние военной мощи США и СССР последние десятилетия будоражило умы людей на обоих полушариях, а игры про Вторую мировую еще не набили оскомину. Было решено сделать развитие сериала эволюционным, сменив временные рамки и стороны конфликта. А заодно и добавить игре модную «красную» подоплеку, вождя всех народов Сталина и ретрофутуристические технологии начала XX века.

**О ЧЕМ:** Предыстория событий, происходящих в C&C. В 1946 году Альберт Эйнштейн, насмотревшись на ужасы Второй мировой войны, решает вернуться в прошлое и убить Адольфа Гитлера. Однако после этого история начинает развиваться неожиданно – Гитлер уничтожен, и советский вождь народов

Иосиф Сталин, поддерживаемый будущими силами Nod, идет в наступление на Европу и, впоследствии, на весь мир. Вторая мировая вновь становится неизбежной. Дизайнерам Westwood удалось изрядно доработать интерфейс и сделать более ярким игровой процесс оригинала. Появились многочисленные новые юниты – советские танки, сторожевые собаки, парашютисты, флот и научно-фантастические башни Теслы. Отдельно хочется упомянуть обновленный мультиплеер, который, благодаря новому балансу и убыстренному темпу игры, заиграл свежими красками.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Игру приняли очень тепло как критики, так и геймеры. Несмотря на то что такой массовой истерии, как с выходом C&C, не намечалось, определенный шарм проекта и имя разработчика сыграли свою роль, и Red Alert еще долго оставался в первых строчках чартов продаж по всему миру. Чуть позже вышло два дополнения (Counterstrike и Aftermath), а в 1998 Westwood портировала игру вместе с дополнениями на PlayStation под названием Command & Conquer: Red Alert – Retaliation, также, по доброй традиции, вышли несколько сборников: Command & Conquer: Red Alert – The Arsenal, Command & Conquer: Red Alert – The Domination Pack и Command & Conquer: Worldwide Warfare.



Выбор юнита в Command & Conquer: Sole Survivor. Кстати, секретные миссии за и против динозавров были доступны в оригинальном C&C – чтобы открыть их, надо было запустить исполняемый файл игры с ключом – fupark.





Dune 2000



А вот так император выглядел в Dune 2000.

### Command & Conquer: Sole Survivor (Virgin Interactive / Westwood Studios, 1997)

В Sole Survivor вы, управляя одним-единственным юнитом, сражались с другими игроками на поле боя, собирая всевозможные бонусы. Своеобразный Deathmatch с RTS-управлением (одиночной кампании в Sole Survivor не было вообще). Одна из самых свежих идей Westwood на поверку оказалась довольно глупой. Игра не получила признания у критиков и игроков, и очень быстро ушла в небытие.

### Dune 2000 (Virgin Interactive / Westwood Studios в сотрудничестве с Intelligent Games, 1998)

КАК: После того как Westwood выпустила Command & Conquer и последующие игры из этой вселенной, фанаты Dune II завалили студию письмами о создании продолжения или хотя бы римейка любимой «Дюны». Руководство Westwood решило – полноценному продолжению Dune быть, а перед переходом в третье измерение студия выпустила любимую классику в новой форме – на движке C&C: Red Alert, с удобным интерфейсом и уже ставшими традицией «живыми» видеовставками.

О ЧЕМ: Планета Арракис, родина спайса. Три враждующих дома (Атрейдеи, Харконнены и Ордосы) сошлись в смертельной борьбе за сферы влияния. В общем, сюжетная линия не претерпела каких-то радикальных изменений по сравнению с оригиналом.

КАК ПРИНЯЛИ: После гениального StarCraft, вышедшего весной 1998 и предложившего воевать за три действительно разные стороны космического конфликта, Dune 2000 не произвела впечатления на игровую общность. Фанаты вселенной купили игру, чтобы вспомнить (и во многом повторить) ощущения от оригинала, а те, кто не жаловал проект до выхода римейка, продолжали так же относиться к детищу Westwood и после релиза.

### Command & Conquer: Tiberian Sun (Electronic Arts / Westwood Studios, 1999)

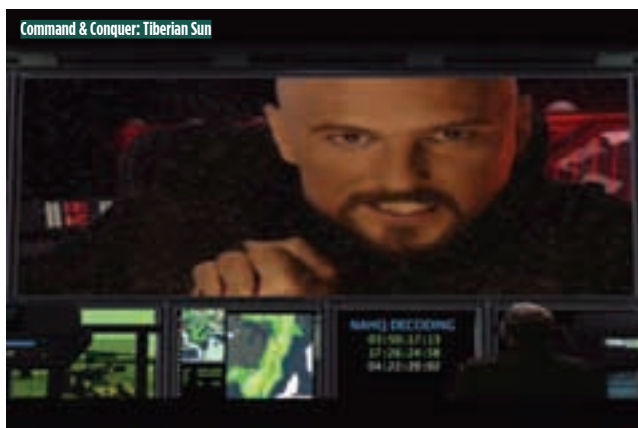
КАК: Продолжение сюжетной линии и идей, заложенных в оригинальном C&C, зрело в недрах Westwood Studios долго и неторопливо. Первый трейлер Tiberian Sun можно было найти на компакт-диске с Command & Conquer: Gold Edition. Появившиеся в нем шагающие роботы заставили многих ду-

мать, что игра будет «робосимом» в духе MechWarrior, однако на самом деле вышла обычная RTS, а двуногие «мехи» просто частично заменили банальные танки. Переход на новые технологии давался разработчикам очень тяжело – современные компьютеры той эпохи еще не могли обрабатывать нужное количество полигональных объектов в кадре, и на помощь программистам Westwood пришли недооцененные воксели. С их помощью отображался ландшафт и некоторые машины – пехота осталась спрайтовой. Кроме того, в игре задействовались алгоритмы динамического освещения, позволившие реализовать смену дня и ночи и другие визуальные эффекты.

О ЧЕМ: Изюминкой игры стало появление новой расы – «Забывтых» (Forgotten), мутировавших под воздействием тиберия. Сюжетная линия была основана на поисках таинственного артефакта «Тацит» (Tacitus), найденного на разбившемся корабле пришельцев. Вышедшее чуть позже продолжение Firestorm рассказывало о восстании искусственного интеллекта CABAL, творения ученых Братства Нод. Параллели с «Терминатором» Джеймса Кэмерона налицо – захватить мир CABAL



Command &amp; Conquer: Tiberian Sun



Command &amp; Conquer: Tiberian Sun





планировал с помощью киборгов, производимых из плененных людей. Фирменные роскошные видеовставки, раскрывающие сюжет, стали еще профессиональнее и роскошнее, а в создании видео на сей раз приняли участие настоящие звезды Голливуда – так, роль генерала Соломона (GDI) исполнил прославленный ветеран Джеймс Эрл Джонс (озвучивавший Дарта Вейдера в оригинальной трилогии Star Wars, а также снимавшийся в фильмах «Конан-варвар», «Охота за “Красным Октябрем”» и других).

Баланс сторон на сей раз сместился в сторону Nod, а тактических возможностей стало гораздо больше. Солдаты и боевые машины отныне могли получать опыт, приобретая дополнительные навыки и становясь крайне ценными ресурсами. Авторы также добавили интересные юниты, к примеру, подземные танки или stealth-генераторы, скрывающиеся от взгляда противника войска или строения.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Роскошная пиар-компания EA, приуроченная к выходу игры в августе 1999, удалась на славу! Tiberian Sun получила хорошие оценки в прессе и в Интернете, но хита международного масштаба публика так и не дождалась.

### Command & Conquer: Red Alert 2 (Electronic Arts / Westwood Studios, 2000)

**КАК:** Уже в качестве членов «семьи» EA разработчики из Westwood обратились к созданию сиквела Red Alert. Если вначале «Красная угроза» задумывалась как предыстория «тибериевой» серии, то события Red Alert 2 создали совершенно новую историю. К слову, увольнения ключевых сотрудников студии заметно сказались на RA2, на сей раз разработкой заправляли совсем другие люди. Примечательно, что одним из ведущих дизайнеров был Дастин Броудер (Dustin Browder) – будущий «папа» StarCraft 2.

**О ЧЕМ:** Советский Союз вторгается в США. Огромные дирижабли «Киров» в Нью-Йорке, советские танки дают табличку «Welcome to Texas». Попытки к сопротивлению жестоко подавляются психическими атаками Краснознаменного психического корпуса. Игровой процесс новых высот не достиг, но подборка юнитов надолго запала в душу: электрические Tesla troopers, подрывник Crazy Ivan, дирижабли Kirov, морские котики, сухопутные песики и тому подобные порождения коллективного бессознательного.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Очень хорошо! Ничего нового в жанр Red Alert 2 не внесла, что не помешало ей на несколько месяцев стать любимой игрой для многих. Впервые было четко видно, что Westwood сделали идеологический блокбастер для широких народных масс.

### Command & Conquer: Red Alert 2: Yuri's Revenge (Electronic Arts / Westwood Studios, 2001)

Дальше – ярнее! Юрий (его сыграл актер Удо Киер), специалист по промывке мозгов, а в официальной должности – советник большевистского премьер-министра Романова, предают дело коммунистической партии и решает завоевать весь мир с помощью психического оружия. Разногласия между США и Советским Союзом временно забыты, бывшие враги объединяются в противостоянии армии Юрия и отправляются назад в прошлое, чтобы помешать злодею.

Дополнение внесло в игру несколько новых юнитов, пару-тройку косметических изменений и интересную (но опять-таки безумную) сюжетную линию. Количество абсолютного бреда на кв. см. площади экрана достигло, кажется, рекорда – чего стоит один только







логотип корпорации Massivesoft, набранный стилизованным шрифтом, и ее президент, напоминающий Билла Г.

### Emperor: Battle for Dune (Electronic Arts / Westwood Studios в сотрудничестве с Intelligent Games, 2001)

**КАК:** Эту игру Westwood готовила очень долго – полноценное продолжение сериала Dune ожидали многие, и компания не могла отделаться просто косметическим ремонтом, как было с Dune 2000. Нужен был прорыв. В первую очередь, студия взяла курс на новые технологии и впервые для себя попробовала перенести игровую механику в полное трехмерье, выковав собственный движок (который, к слову, надолго пережил саму игру).

**О ЧЕМ:** Сюжетная линия продолжает события Dune 2000 – точнее, действие игры следует за финалом придуманного Westwood дома Ордос. Император гибнет от руки своей наложницы, леди Эллары. Благородные дома в смятении, и каждый под шумок стремится занять опустевший трон. Однако на самом деле и злобные Харконнены, и хитроумные Ордосы, и сравнительно положительные Атрейдеды – лишь пешки в руках дома Тлейлаксу, решившего захватить Арракис с помощью выведенного ими Червя-Императора.

Хотя финал у кампаний за все три дома был один и тот же, сюжет для каждой из воюющих сторон развивался по-своему: Атрейдеды пытались восстановить добрые отношения с фременами, Харконнены грызлись между собой, а Ордосы пытались обмануть всех, создав гхолу (клон, по-простому говоря) покойного императора. Если говорить о геймплее, Emperor: Battle for Dune отличал более продвинутый глобальный режим, где захват территории перестал быть «декоративным» элементом, влияющим лишь на характер местности в следующей миссии. Кроме того, на общей карте можно было перемещать отряды поддержки, которые затем вводились в бой в тактических миссиях.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Обещанной революции не случилось. Хотя Emperor: Battle for Dune приняли лучше, чем Dune 2000, продажи оказались гораздо ниже запланированных, и о новых играх вселенной руководство Westwood Studios (на пару с финансовыми аналитиками EA) до поры до времени забыло.

### Command & Conquer: Renegade (Electronic Arts / Westwood Studios, 2002)

(Рабочее название: Commando)

**КАК:** Идея той самой миссии с командос в

оригинальной C&C не давала покоя многим в Westwood. Студия вынашивала идею о шутере во вселенной C&C очень долго. Программисты писали движок, дизайнеры продумывали, как всем известные войска и здания должны выглядеть вблизи, если рассматривать их с высоты человеческого роста, а не птичьего полета. Одна лишь мысль о возможности взглянуть на полюбившуюся вселенную глазами пехотинца казалась многим безумно увлекательной и необычной.

**О ЧЕМ:** Шутер в знаковой вселенной, с минимумом сюжета и максимумом ностальгических элементов. Стрелки и юниты напоминали о самой первой C&C – возможность подойти вплотную к харвестеру или залезть на броню Mammoth Tank оказалась не такой уж и суперской, как нам мечталось, глядя на скриншоты и читая пресс-релизы. И еще один спорный шаг: взамен фирменных игровых видеороликов, снятых с привлечением живых актеров, Westwood использовала видеовставки на движке, с теми же угловатыми моделями персонажей, что и в самой игре.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Точных тиражей так, к сожалению, никто и не обнаружил, но достоверно известно, что они составили







меньше сотни тысяч коробок по всему миру. Без привязки к Command & Conquer Renegade представляла собой довольно средненький шутер, к тому же на несколько лет устаревший.

Чуть позже Westwood Studios попыталась создать сиквел Renegade, но EA закрыла проект еще на ранней стадии разработки. Ведущее издательство компьютерных и видеоигр всегда по-особому подходило к сотрудничеству с независимыми разработчиками. Не желая мириться с вмешательством издателей в дела студии, ветераны бросили насиженное место и основали Retroglyph Games, в то время как большинство рядовых программистов и художников оказались в EA Los Angeles. Кстати, именно там, под новой крышей, и продолжилась жизнь вселенной C&C.

### Command & Conquer: Generals (Electronic Arts / EA Pacific, 2003)

**КАК:** После закрытия Westwood Studios все права на вселенную C&C перешли к Electronic Arts. Разумеется, мудрая EA не собиралась расставаться с сериалом, продажи которого составляли свыше 20 миллионов копий игры по всему миру. Дальнейшей разработкой игр в мире тиберия, глобальных

войн и безумных гипнотизеров занялась студия EA Pacific, впоследствии переименованная в EA Los Angeles.

**О ЧЕМ:** Духа прошлых («вествудовских») серий C&C в Generals нет и в помине. Фактически, это совершенно самостоятельный проект, использующий известный бренд. О GDI и Nod здесь никто и не слышал, на дворе наши с вами 2010 годы, в мире, как водится, неспокойно. Правят бал две супердержавы – США и Китай. Обе отстаивают свои интересы, но, в конце концов, объединяются в борьбе против Глобальной освободительной армии (GLA), обобщенного образа террористических организаций Ближнего Востока, так хорошо нам известных по выпускам новостей. К слову, визитная карточка C&C – видеобрифинги – к сожалению, исчезла из игры. Зато в целом графика была на высоте, особенно для стратегии.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Приставка Command & Conquer рядом с названием «Генералы» выглядит странновато – по отзывам журналистов, фанатов и обычных геймеров, игра получилась совсем не похожей на предыдущие части. Что, однако, не помешало ей получить достойные оценки и выдержать вполне приличные тиражи. Плюс игра наконец-то изба-

вилась от фирменных анахронизмов, стала более современной, многое позаимствовав у Warcraft III (в частности, «ролевое» развитие юнитов и армий). Особо въедливые фаны вселенной C&C окрестили проект «Age of Generals», намекая на поповость, напоминающую о популярном сериале Age of Empires. В Китае C&C: Generals была запрещена, хотя китайцы в игре были изображены вполне достойно, без обычной «кляквы». По всей видимости, причина запрета была в том, что в первой же миссии китайской кампании ядерная атака сметает священную для всех жителей КНР площадь Тяньаньмэнь.

### Command & Conquer: Generals – Zero Hour (Electronic Arts/EA Pacific, 2003)

По традиции Westwood, к каждой «большой» игре C&C выходил качественный add-on, расширяющий оригинал и продлевающий удовольствие еще на несколько часов. К чести сотрудников лос-анджелесского отделения EA, работа была сделана на славу. Появились новые интересные юниты, повысился уровень сложности, миссии стали сложнее и интереснее на порядок, а интерфейс пополнился несколькими полезными фишками. Фирменным отличием дополнения стал режим Generals Challenge. «Став» одним из девяти генералов (каждый из которых облада-







своими уникальными преимуществами), вы сражались по очереди со всеми остальными за звание лучшего полководца, пока, как в файтинге, не доберались до «босса» – десятого генерала, обладающего (точнее, обладающей) оружием всех трех воюющих сторон.

### Command & Conquer 3: Tiberium Wars (Electronic Arts / EA Pacific, 2007)

**КАК:** Возвращение серии С&С к истокам проходило в благоприятных условиях: с одной стороны, издатели не поспешили, с другой – авторы очень постарались. Интересно, что в работе над сценарием принимали участие ученые из Массачусетского технологического института, от них требовалось обосновать существование тиберия, смоделировать его влияние на окружающую среду и людей, а также сформулировать сам принцип мутации на уровне атома. Ну а EA LA было необходимо осовременить слегка забытый сериал и привести его к стандартам качества XXI века.

**О ЧЕМ:** 2047 год. Взрыв орбитальной станции «Филадельфия» ознаменовал начало новой волны сопротивления – Братство Нод во главе со своим бессмертным лидером Кейном словно пробудилось от почти двадца-

тилетней спячки и взялось за дело. Тиберий медленно, но верно распространился по всей Земле, заразив более половины поверхности планеты. Весь мир был разделен международным правительством GDI на три зоны: синяя (30% территорий), не подвергшаяся воздействию тиберия зона, где жила пятая часть населения, охраняется силами GDI, желтая (50% площади) – зараженная, где шли боевые действия и влияние Нод было велико, и красная (оставшиеся 20%) – там из-за высочайшей концентрации тиберия жизнь была попросту невозможна.

Ученые, состоящие на службе у военных, добились значительных результатов в исследовании тиберия, а главное – нашли возможность его ликвидировать (это вещество разрушается под воздействием концентрированных звуковых волн). Тем временем лидеры Нод научились использовать тиберий как источник энергии и изобрели тибериевое оружие, которое успешно применяли в боевых действиях.

Равновесие на планете было вновь нарушено, и столкновение приобрело невероятный размах.

Игра состояла из трех кампаний, дополненных фирменными видеовставками, вновь появившимися после вынужденной паузы в

Generals. Видео хорошо вписалось в общее повествование. К тому же и снято оно было с большим размахом, достаточно упомянуть таких звезд, как Майкл Айронсайд (Michael Ironside) – он снимался в «Звездном десанте» и «Вспомнить все» и озвучивал Сэма Фишера – и Джош Холлоуэй (Josh Holloway), игравший Сойера в Lost. Благодаря этим, да и многим другим актерам, во вселенной С&С развернулась настоящая эпическая драма. Появление третьей стороны конфликта, инопланетян скринов (Scrin), раскрыло новые шокирующие факты о тиберии – и Кейне.

**КАК ПРИНЯЛИ:** Очень благожелательно. Мы все так соскучились по С&С, что качественно сделанная Tiberium Wars, хоть и не предложила ничего нового, оставила хорошее впечатление. С&С 3: Tiberium Wars, по мнению многих онлайн-ресурсов и печатных изданий, оказалась лучшей стратегией 2007 года. Игра надолго задержалась в чартах США, Великобритании и Франции, на равных конкурируя с непотопляемыми The Sims и World of Warcraft. Сейчас идут работы над add-on'ом Kane's Wrath, посвященным возрождению Братства Нод после Второй тибериевой войны. Помимо новой истории,







авторы обещают добавить юнитов и расширить возможности игрока. Выход дополнения намечен уже на 26 марта, так что в ближайших номерах «СИ» вас ждет полноценный обзор.

### Command & Conquer: Red Alert 3 (Electronic Arts / EA Pacific, в разработке)

**КАК:** По словам представителя EA, C&C: Red Alert 3 находится в разработке уже третий год. Проект несколько раз замораживали и начинали заново, но сейчас он на всех парах близится к релизу!

С выхода последней Red Alert (Yuri's Revenge) прошло уже более семи лет, C&C: Tiberium Wars была принята геймерами радушно, и сейчас настало время вспомнить о «красном» уголке этой вселенной.

**О ЧЕМ:** Армия союзников в Кремле, советские войска деморализованы и рассеяны, генштаб в серьезной опасности. Казалось, исход очевиден – СССР приказал долго жить. Однако коммунистические вожди рассудили иначе: следует повернуть вспять колесо истории, вернуться в прошлое (как оригинально!) и уничтожить Эйнштейна вместе со всеми его идеями. Но, как обычно бывает при сверхсекретных экспериментах, что-

то пошло не совсем так, как предполагалось, и в результате возник альтернативный мир, где события стали развиваться совсем по-другому. Подняла голову новая сверхдержава – Япония, ставшая настоящей Империей Восходящего солнца. Так начинается Третья мировая.

**ЖДЕМ?:** Интереснейшего в своей нелепости сюжета с Советским Союзом и Японией в качестве сверхдержав и невообразимыми вариантами истории в духе «а что будет, если...», а также кибербронированных медведей, тесла-башен, тесла-солдат и тесла-хомячков-камикадзе; разумных дельфинов, настоящие морские сражения, танки-трансформеры и роботы-истребители прямоком из любимых мультфильмов наших школьных лет. Авторы используют проверенный временем движок, обещают несколько часов живого видео, интересный совместный режим в одиночной игре, и у нас нет оснований не доверять их опыту.

### Tiberium (Electronic Arts / EA Pacific, в разработке)

**КАК:** Любимой народом вселенной C&C тесно в рамках стратегий в реальном времени для PC. Версия C&C 3: Tiberium Wars для Xbox 360 лишь первый звоночек, на очере-

ди – шутеры от первого лица. Заметим, что слов Command & Conquer в названии игры нет, хотя действие, без сомнения, происходит в мире сериала (точнее, одном из миров).

**О ЧЕМ:** События развиваются спустя 11 лет после Третьей тибериевой войны (C&C 3). В качестве полевого командира GDI Рикардо Вега вы отправляетесь исследовать безжизненную территорию, бывшее Средиземное море. В игре ожидается множество роликов на движке, на удивление внятный сюжет и тонны экшна. На сей раз сражаться нам предстоит в первую очередь с инопланетными тварями, но Братство Нод будет обязательно.

**ЖДЕМ?:** Движок Unreal Engine 3.0 и свежий взгляд на знакомую вселенную позволяют надеяться, что проект окажется, как минимум, интересным.

Как видим, сериал Command & Conquer не потопляем, как и его глазлодей Кейн. Дело Westwood Studios живет... и у нас есть все надежды увидеть в ближайшем будущем продолжения и других нетленных хитов знаменитой компании. **СИ**







## Звиад Бараташвили (Diablo II)

В работе над Diablo II и World of Warcraft активное участие принимал человек, живущий в бесконечно галекой от американских хайвезов Грузии – художник Звиад Бараташвили. Мы расспросили Звиада о его сотрудничестве с Blizzard и планах на будущее.



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

**?** Расскажите, пожалуйста, как вы пришли в игровую индустрию?

Играми я увлекался всегда – даже в период программируемых калькуляторов (улыбается). Когда появились компьютеры – настали по-настоящему золотые дни. Играл во все подряд: аркады, популярные раньше квесты, первые незатейливые шутеры, словом, во все, все, все. Проблема была только одна – свободное время и компьютер... Постепенно игры становились для меня призванием. Я восхищался работами художников и старался им подражать. Шаг за шагом превращался в заядлого игрока и в более-менее знатока игровой индустрии, а после освоения компьютерной графики стал кое-что делать сам. Сначала работал в полиграфии, и все мои познания ограничивались 2D. Но в один прекрасный день я решил все бросить и освоить трехмерное моделирование (это было, дай бог памяти, в 1995-1996 годах). И мало-помалу начал делать нечто стоящее...

**?** А как получилось, что вы начали сотрудничать с Blizzard Entertainment, живя при этом в Тбилиси?

Это довольно курьезная история. Я был большим фанатом вселенной Warcraft, и

после долгожданного релиза Warcraft II прямо обомлел и на радостях написал в Blizzard Entertainment благодарственное письмо. Мол, «я ваш фанат, Warcraft II – верх моих мечтаний, спасибо за такие игры» и тому подобное. Я даже и не мечтал об ответе и, когда спустя три или четыре дня все-таки его получил, то никак не верил. Думал, знаете, друзья пошутили и сфабриковали письмо, чтобы после приколоться от души, но... все оказалось правдой! Выяснилось, что я единственный(!) из «постсоветского пространства» написал в Blizzard (тогда компания была не такой известной, как сейчас). Мне ответили, что очень заинтересованы в получении информации из столь далеких краев. Честно признались, мол, даже и не думали, что такая страна существует и там вообще кто-то умеет пользоваться компьютером. А дальше само собой как-то все организовалось – я стал неофициальным региональным консультантом. Мне присылали вопросы – что нравится, а что нет, как игроки нашего региона оценили творение Blizzard. Интересовала реакция человека, впервые сыгравшего в их игры – годность интерфейса и прочее. По сути, сплошная

статистика... но я был рад и всеми силами старался добыть достоверную информацию.

**?** Над какими играми вы работали, сотрудничая с Blizzard?

На первых порах собирал только информацию и статистические данные. А после, когда более-менее поднаторел в трехмерном моделировании, то ради интереса показал сотрудникам студии некоторые свои работы, чтобы оценили. Они заинтересовались и стали давать мелкие задания. Я из кожи вон лез, чтобы угодить, и мало-помалу набирался опыта. Поработал в основном над Diablo II и создал несколько предметов для World of Warcraft.

**?** Как и что создавали для Diablo 2? Чем вдохновлялись?

Делал почти исключительно боевое обмундирование и разные виды холодного оружия. Несколько раз рисовал артефакты (названия их не помню), один – круглый щит с черепами (скандинавский стиль), другой – огромный двуручный меч а-ля фламберг и шлем в виде короны... А так все больше по мелочам – массу как говорится, заполнял. Не думайте, что я трудился не покладая рук



день и ночь. Нет, работа текла сама собой, главное – оригинальные идеи и вдохновение. Никто не «наседал»... Золотые были времена. Когда идеи заканчивались, обращался к мифологическим сюжетам и персонажам, особенно скандинавским, кельтским и шумерским. Также вдохновлялся работами знаменитого иллюстратора Адриана Смита. Фэнтези и фантастика – это мои любимые жанры, я столько навидался и начитался, что легко набирал обороты и снова брался за карандаш с ластиком – несмотря на то, что не умею хорошо рисовать, все равно предпочитал именно работать по старинке, то есть на бумаге, а после «прихорашивал» уже на компьютере. Часто смотрел на работы Гигера, особенно «Некрономикон», и погружался в мир его мрачных фантазий... Не поверите, и музыка помогала часто в этом деле. Послушав Вангелиса или Энью – заражался таким энтузиазмом, что все почти само собой делалось.

**?** А что вы почувствовали, когда Diablo II официально вышла и в ней был «кусочек» вашего творчества?

Хвастался это не то слово – ходил надутый как индюк. Мол, посмотрите на меня – я творец. Даже начал в самой игре собирать те вещи, которые делал, и жутко гордился этим. Навешивал на себя все эти штотки и прогуливался по уровням. Правда, вещи были по большей части не особо ценными, и поэтому моего героя часто убивали, но я все равно никак не хотел с ними расставаться (улыбается). Трудно вспомнить все те чувства, которые мне тогда голову кружили, но ощущение было весьма и весьма приятным.

**?** Не припомите какие-нибудь курьезные или забавные случаи? Что-нибудь интересное и необычное! Наверняка ведь было! Расскажите подробнее. Нам очень интересно!

Да, конечно. Во время работы всегда бывают курьезы, и один, самый большой, случился из-за моей невнимательности. Делал я модель «глухих» доспехов и для более точной геометрии использовал туловище трехмерного болванчика. Референсы – это хорошо, но довести форму до ума мне легче было, имея дело с объемной фигурой. После завершения работы я обычно убирал все лишнее и слал заказчику только модель с текстурами. НО! Однажды так увлекся, что не удалил из сцены злосчастного болванчика, а просто-напросто его скрыл. Все запаковал в архив и с чистой совестью отослал... Ответ пришел весьма быстро... Дело в том, что человечек был абсолютно голым, со всеми анатомическими подробностями, и на его теле грозные доспехи смотрелись весьма комично, когда эээ... мужские репродуктивные органы выпирали наружу из всех этих железок. В Blizzard не поленились, сделали PrintScreen и прислали мне картинку. Я то смеялся над собой, то сгорал со стыда и витиевато извинялся – мол, это не намеренно, а совершенно случайно. Ребята долго еще в письмах прикалывались над воином-нудистом-экспозиционистом. Тогда это было для меня трагедией, но ныне вспоминаю всю историю с улыбкой.

**?** А что случилось дальше? Вы хотели переехать в США?

Дело шло к переезду в отдел Blizzard North. Уже почти все детали были обговорены и мы с моим другом Валентином Пеньковым (Valv Kain), как говорится, сидели на чемоданах, но... как всегда, беда внезапно подкрадывается. Для компании настали тяжелые времена, и в кулуарах даже шли разговоры

об ее ликвидации. Всех деталей я не знаю, но факт в том, что отдел Blizzard North закрыли, и мы оказались у разбитого корыта. Многие тогда уволились и перешли в другие компании – некоторые открыли свои собственные студии, а будущее всей Blizzard рисовалось в мрачных тонах. Правда, после релиза World of Warcraft компания все-таки избежала печальной участи и даже снова пошла в гору, но это для меня и моего друга было слабым утешением. Почти все, кого я знал, разбежались и, соответственно, контакты потерялись. Правда, кое-какие связи еще остались, и я стараюсь, как говорится, навести заново мосты... впрочем, время покажет.

**?** Что можете сказать об игровой индустрии Грузии? Есть ли она вообще и в каком состоянии находится сейчас? Мы ведь практически ничего не знаем о том, как проживают грузинские разработчики.

Это самое больное место для меня. У нас игровая индустрия, можно сказать, совершенно отсутствует. Имеется одна малюсенькая компания, которая занимается аркадными играми. Но ничего серьезного, и наверно еще несколько лет так все и останется. Жаль, но это факт. Заниматься играми многие здесь считают детской забавой, никто и не думает вложить капитал в это дело.

**?** Каковы ваши планы на будущее?

Насчет планов трудно говорить. Они у всех оптимистичные и радужные, но порой неосуществимые. В двух словах мои планы таковы – или организовать свою игровую студию и сплотить настоящую команду, или устроиться в крупную компанию в геймдеве. Моя мечта заниматься любимым делом – творить, создавать и созидать и не думать о каждодневных проблемах (которых всегда и у всех навалом). Давно созрела концепция своего мира. Уже обработал многие детали, но из-за хронической нехватки времени никак не могу взяться за ее реализацию. Мне надо еще многому научиться, набраться опыта и затем штурмовать недостижимые высоты... Как говорится в бессмертном фильме Гайдая: «Так выпьем за то, чтобы наши желания всегда совпадали с нашими возможностями». **СИ**

## PROFILE

1. **Полное имя:** Звиад Зурабович Бараташвили
2. **Дата рождения:** 05.05.1974
3. **Никнейм:** RIPPER\_RUNA
4. **Специализируется в:** 2D/3D моделинг и текстуринг
5. **Работал на:** Diablo II, World of Warcraft, Medievalage
6. **Последняя впечатлившая игра:** Crysis
7. **Обычно одет:** в спортивную одежду и джинсы, но и классической одеждой не брезгует
8. **По жизни любит:** приключения, новшества и разнообразие
9. **Не любит:** претельства, обмана и разочарований
10. **Девиз:** «наго всегда дергать черта за хвост...»





## PROFILE

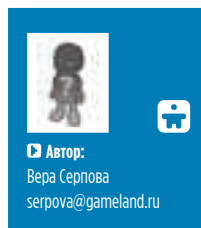
1. Дата рождения: 18 апреля 1972 г.
2. Никнейм: Chaos Lord
3. Последняя впечатлившая игра: Final Fantasy XII.
4. Обычно одет в: броню Хаоса, конечно же!!!
5. По жизни любит: настольные игры (не только варгеймы) в хорошей компании.
6. Не любит: работать с дилетантами и людьми, не развивающими собственный художественный вкус.
7. Девиз: «Решение проблемы обычно всегда очень простое и изящное».
8. Личная страничка: <http://trommell-of-war.livejournal.com>



# Геннадий Григорьев

## (Warhammer 40 000: Dawn of War – Winter Assault)

Геннадий Григорьев – один из первых энтузиастов движения Warhammer в России. В качестве автора, художника и геймдизайнера он работал сперва над настольными играми, а с 2003 года – и над компьютерными для русских и зарубежных компаний, в частности, принимал участие в создании add-on'ов к Warhammer 40 000: Dawn of War (DoW). В этом интервью Геннадий рассказывает о неожиданных связях между настольным и компьютерным Warhammer, а также между Имперской гвардией и... кубанским казачеством.



Автор:  
Вера Серпова  
[serpova@gameland.ru](mailto:serpova@gameland.ru)

**?** Расскажите немного о себе: где родились, жили и живете, где учились, чем увлекаетесь.  
Родился в Краснодаре, учился на худграфе КГУ, потом получил «красный диплом» и остался там преподавать – это было еще до августа 98-го. Специализация моя – книжная графика, иллюстрирую все, начиная с фэнтези и заканчивая серьезными военно-историческими трудами (книга О.Матвеева и Б. Фролова о Кубанском казачьем войске вышла с моими иллюстрациями). Сфера творчества – преимущественно батальная живопись, посему увлекаюсь военной историей, униформой... и варгеймами. Да так увлекся, что стал вести сначала раздел на сайте «Ролемансер», а потом и на Wargames.ru, когда он открылся.

**?** Вы известны под многими именами – Лорд Хаоса, Питер ван Классен – и наверняка с каждым связана какая-то история или даже несколько историй. Но ведь имя не берется «с потолка», оно что-нибудь да значит. Расскажите о своих псевдонимах.

Меня зовут Геннадий Григорьев, художника Питера Ван Классена я придумал для своей первой персональной выставки в 2000 г. (она была как бы от его лица), и теперь он является моей маской – преимущественно в блогах и на форумах по искусству и культуре. Ник Chaos Lord появился совершенно случайно в 1998 г. и прижился. Под этим

именем я начал вести в 2000 г. раздел по настольным варгеймам на «Ролемансере» – а позднее и сайт портала «Ролемансер», целиком посвященный варгеймам. Лорд Хаоса – это существо, созданное войной и живущее только для войны, так что концептуально этот псевдоним подходит.

**?** В своем послужном списке вы особо упомянули книгу о кубанских казаках. Поскольку вы из Краснодара, с историей казачества у вас связано что-то личное?

Мои предки – запорожские казаки родом с Терегула (река на Сечи, край войска Запорожского) и кубанские казаки. В качестве консультанта по мужским сценическим костюмам я работал с моей бывшей женой в Кубанском казачьем хоре. Я горжусь, что я – казак, но напоказ этого не выставляю, как сейчас модно.

**?** Как пришли в геймдев? Почему вы сначала занялись настольными играми, а потом «ушли» в компьютерные? В чем разница между этими направлениями с вашей точки зрения и какова специфика каждого из них?

А вот так и пришел. Попутно с «Ролемансером», стал сотрудничать с «Игроманией», неожиданно оказался ведущим художником «Хобби-игр», работал над первой адаптацией зарубежной настольной РПГ «Искусство Волшебства», настольными играми «Господин Великий Новгород», «Дремучий Лес»

и «Роботехом» Технолога. Много тестировал... и попал в «Нивал» на тестинг «Блицкрига». Тут надо сказать, что на стадии, когда еще нет собственно компьютерной игры – нет моделей, уровней и даже сценария, геймплей уже есть. Просто в экселевских таблицах, кроме геймдизайнеров, никто, включая продюсеров, не разбирается (улыбается). И вот тут на помощь приходит настольный варгейм. Первые компьютерные пошаговые варгеймы от SSI были ведь ничем иным, как адаптацией настольных игр. И по сию пору настольный варгейм остается простым и наглядным средством для демонстрации и отработки концепции компьютерной игры. Это относится не только к пошаговым гексостратегиям. Иногда проще художнику или моделлеру показать на уменьшенной копии «Тигра», где на башне крепились дымовые пиропатроны, чем изучать архивные фото, зачастую плохого качества. Кратко о специфике настольных и компьютерных варгеймов не скажешь, те и другие сейчас бурно развиваются, но разными путями.

**?** Расскажите о своей работе над Warhammer 40 000: Dawn of War – чем вы занимались? Как попали «в проект»? Конечно, это был не первый ваш проект, и все же...

Отнюдь не первый. После бета-тестирования «Блицкрига» я попал в «Нивал» на работу в качестве художника по персонажам





Почти вархаммеровские вампиры из неанонсированного проекта.



Лансикнехты «Черной Бангвы». Капитан и солдат («гопель-сольдер») с двуручным мечом.

и автора концепт-арта. Лучший концепт ведь получается у книжных иллюстраторов, это их конек – выдать в одном образе все – для зрителя (образ) и для моделлера (фенечки). Я делал главных персонажей для неназванного проекта на PS2, потом чуть было не попал в «Акеллу» (на «Пиратов Карибского моря»). А вскоре как тестер работал над Warhammer 40 000: Dawn of War. У THQ, как и у всех западных издателей, очень хорошо налажена работа по «вылову» багов в процессе тестинга, а у Relic Entertainment, как оказалось, великолепно поставлена работа с аутсорсерами через Интернет. В работе над Warhammer 40 000: Dawn of War – Winter Assault я участвовал уже уже как художник и геймдизайнер, трудился над моей любимой Имперской гвардией (кадианцами).

**?** А может, как бы странно это ни звучало, есть что-то общее между казачеством и кадианцами?

Имперская гвардия сформирована из миллиардов полков с миллионов планет, таким образом, Games Workshop (GW) позволяет игрокам создавать оригинальных гвардейцев. Скажем, прообразом Вострянской гвардии стали как раз казаки – вот назва-

ния планет их системы: Востря, Козацы, Запориж, Кубань, Коссия и... (смеется) Шолохов. Вострянцы носят папахи и длинные усы на запорожский манер.

Кадианцев люблю за четкий дизайн обмундирования. Это тот стиль, что появился во Вторую мировую войну в элитных частях вермахта и SS и сейчас во всем этом (каска, камуфляж, покрой формы, ботинки) ходят американские пехотинцы. Как видите, во вселенной Боевого Молота с потолка ничего не берется.

Кадианцы, как запорожские казаки, обречены жить рядом с Оком Ужаса, откуда постоянно выплескиваются Черные крестовые походы Хаоса. Кадианские войска считаются самыми дисциплинированными и стойкими, а кадианские касркины – элита из элит среди гренадерских подразделений Имперской гвардии.

**?** Что для вас вселенная Warhammer? Этот мир часто обвиняют в «чернушности» и заигрывании со всякой нечистью. Поспорите?

Противостояние сил Добра и Зла в любой вселенной – явление неизбежное, другой вопрос, как его подавать? Мое мнение, что Games







Эти пираты предназначались для «Акеллы», но... «они тогда делали фоллау-тообразную РПГ, а у меня пиратки – их было всего две в истории – не в бронелифчиках или топиках, а так как они ходили на самом деле» (Г.Г.).



Генри Морган дослужился до губернатора...



...а это Сильвер.



«Есть такая партия!» – партия приключенцев в составе «элого» гвардара, эльфийки-магички, Имоен, хомяка Бу и его хозяина из «Врат Бальдура». Это должно было быть «серийной» обложкой печатного «Ролемаксер», но дальше пилотного выпуска дело не пошло...

Для меня изначально было понятно, что Dawn of War устарел. По внешнему виду, по линейному развитию сюжета, который, кстати, так и не закончен.

Workshop удалось силами таких писателей, как Дэн Абнетт и Грэм Макнилл, да гейм-дизайнеров Джервиса Джонсона, Алессио Каваторе и Энди Чамберса (он, кстати, ушел в Relic главным дизайнером) создать абсолютно уникальный и захватывающий мир. «Чернушным» я бы его не назвал – не более «чернушным», чем Onimusha. К тому же, все теперь в мире управляется маркетингом, увы. Когда создавался Winter Assault, даже вопрос не стоял о моделях Имперской гвардии – все знали, что нужно поддержать новый модельный ряд пластиковых кадианцев, выпущенных GW, такой был заказ.

Конечно, миры фэнтези вымышлены, и чувства к их обитателям сродни отношению к литературным или киногероям. Наверное, поэтому взрослому человеку сложно совсем уже всерьез испытывать к ним любовь или ненависть. И все же, может есть кто-то, кого вы не любите.

На своем опыте я убедился, что взрослые дядьки испытывают сильные чувства к «покращенным художественным кусочкам олова», то есть к военным миниатюрам и к образам, которые они олицетворяют. Многие варгеймеры на турнирах знают, что взяли

заведомо проигрышную армию, но ведь она выбрана по велению сердца! Что же касается героев, мною НЕ любимых – это обычно кальки с чужих образов. Или неудачные и эклектичные концепт-арты, когда художник в вопросе толком не разбирается. Я считаю, что человек занимающийся костюмом, тем более военным, должен знать все – от причин возникновения разрезов на одежде ландскнехтов, до истории появления «ирокезов» в войсках ВДВ США во время высадки в Нормандии. Жизнь гораздо богаче, чем надуманные фэнтези, и гораздо интереснее.

Мир Warhammer живет и зрывает, кого в нем не хватает?

Для меня Warhammer – один из множества миров, я вовсе на нем не зациклен, знаю все его слабые стороны, как игровой системы, так и литературно-сказочной. Скажем так, с каждым выходом новой книги армий или Кодекса в новой редакции неизбежно возникают перекосы в геймдизайне. Кому-то перепадает много игровых плюшек, у кого-то их отнимают. И каждый раз игроки в Warhammer говорят: «Ничего, вот выйдет книга армий новой расы фишменов

(рыболодей), и они всем покажут где раки зимуют!» Это такая грустная шутка. Но все действительно изменяется.

Любое живое явление так или иначе развивается, что-то появляется, что-то отмирает, что-то трансформируется. Какова в этом смысле динамика именно компьютерной Dawn of War?

Для меня изначально было понятно, что Dawn of War устарел. По внешнему виду, по линейному развитию сюжета (который, кстати, так и не закончен). Но он выдержал конкуренцию в своем классе, вынес два add-on'а и скоро – третий. А дальше – молчу-молчу. Потому что там был заложен основной принцип, взятый из настолки – драйв. Олег Хажинский правильно описал игровой процесс: «БАХ! Впечаталась постройка, тут же – отряд бежит на захват и удержание ключевой точки». В общем, война для войны и ради войны.

Не секрет, что компьютерные игры, в том или ином смысле сделанные по настолкам, вещь распространенная. Насколько обязана Warhammer 40 000: Dawn of War своим успехом фигурочным предам? Или общая природа имела значение только поначалу?



Концепт-сценка «Сестра Битв и Серый Рыцарь» – иллюстрация к вархаммеровскому рассказу.



Темноэльфийские ведьмы.



Марогер Хаоса из Норски.





Рыцарь – темный эльф верхом на ящере Cold One.

В отличие от пошаговых варгеймов SSI или TalonSoft, Dawn of War не является тупой калькой настольного оригинала. Многие вещи, которые смотрятся сейчас естественными, родились «на лету», например, гретчин с шуткой (пулеметом) на вышке Waaagh!

**Что потерял и что приобрел мир Warhammer, став виртуальным?**

События, которые в настолке происходят лишь в воображении игроков, можно показать в компьютерной игре. Например, сцены кровавой смерти, так любимые журналистами «фаталити». Они взяты из игры напрямую, там, если сила в два или более раз превышает выносливость цели, то существо, у которого больше одной раны, гибнет моментально!

Или перезарядка тяжелого оружия. В настольном прародителе все было просто – если отряд двигался, «хэвики» (воины с тяжелым вооружением) не могли стрелять. Поскольку отряды с тяжелым огненным вооружением малоподвижны, ими сложно захватывать

объекты на столе. А в real-time как это изобразить? Вот и придумали перезарядку, точно так же, как и полоску морали (и «огнеметобязнь») отрядов. Вообще, GW не всегда везло с компьютерными инкарнациями своих вселенных именно ввиду незнания разработчиками нюансов игры. Навскидку: неудачный, сумбурный WH40K: Fire Warrior и красивый, но не зрелищный WH40K: Rites of War. Там, где в команде были «настольщики» (в Relic у многих есть хотя бы армия на 1500 очков, а у некоторых – по две-три), ситуация прямо противоположная. А вот Warhammer: Shadow of the Horned Rat (SoTHR), вышедшую в 1995 году, одну из первых игр для Windows, погубил интерфейс. Но задумка была великолепна. Управление на уровне отрядов, опыт, получаемый солдатами, напрямую влияющий на стиль прохождения. Чем меньше отрядов – тем меньше денег мы платим за их участие в «деле». Зачастую кавалерийский отряд из ветеранов так дорого обходится для казны, что его



Стрелок Стивена Кинга. (ZOOM)



Умертвие. (ZOOM)

# новая сеть для Геймеров

Огромный выбор видеоигр всех форматов,  
республиканские цены



**GAME REPUBLIC**

Сделайте сдвоенную покупку в апреле  
и вы получите Паспорт гражданина Республики игр,  
что позволит вам еще больше экономить, делая покупки в нашей сети.

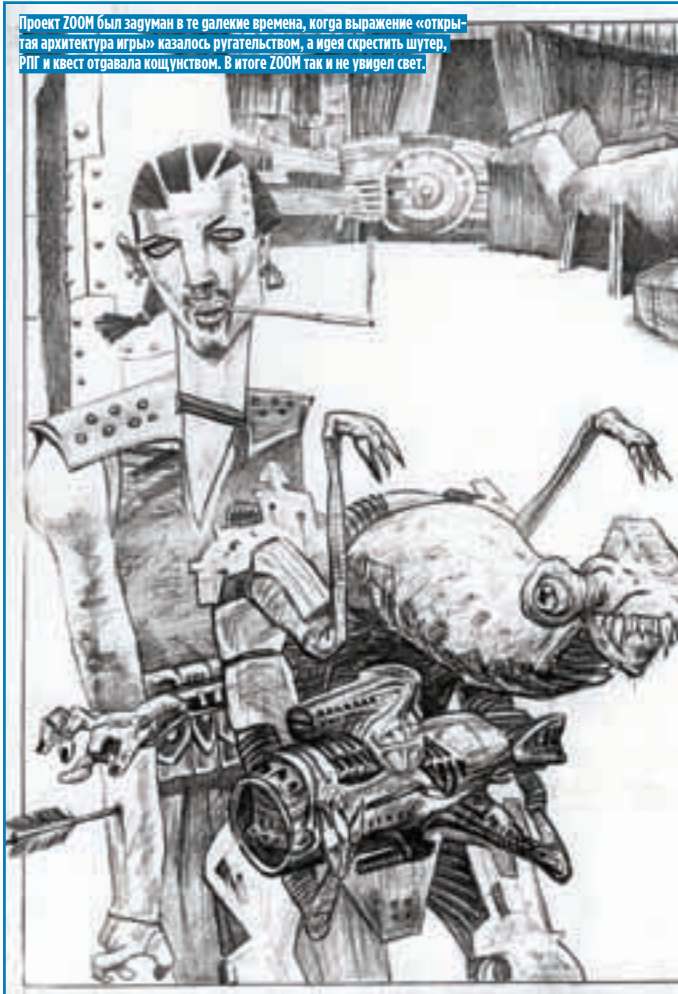


адреса магазинов сети Game Republic  
Москва, Торговый Комплекс Мега Белая Дача 2  
Санкт-Петербург, ул Садовая д.11 тел (812) 571 23 22  
Ростов на Дону, Торговый Комплекс Мега тел(863) 265 83 45  
Краснодар, Торговый Комплекс Мега (открытие в апреле)





Проект ZOOM был загуман в те далекие времена, когда выражение «открытая архитектура игры» казалось ругательством, а идея скрестить шутер, RPG и квест отдавала кошмаром. В итоге ZOOM так и не увидел свет.



Предпочитаю настольные варгеймы. Они настраиваются «под себя», быстро мутируют и вбирают новое, и позволяют гораздо больше общаться, чем компьютерные.

проще распустить. Кроме того, в дополнительных миссиях была возможность неплохо заработать и отыскать зарытые артефакты! Некоторые из этих миссий были «непроходимыми». Позже, в 1989 году, на фанатских форумах, посвященных SotHR, я разыскал Брайана Анселла (он курировал проект со стороны Games Workshop) и задал ему мучивший меня вопрос: зачем было делать заведомо непроходимые миссии? Он ответил, что это требовалось по сюжету, например, миссия с горными троллями или с шаманом орков на виверне. Тогда я признался, что прошел эти миссии, правда, с двадцатой-тридцатой попытки. Так что они вовсе не «непроходимы»! Брайан был в шоке. И совместными усилиями мы сформулировали один из важных для меня сейчас дизайнерских принципов для варгеймов. В случае, когда в варгейме есть RPG-элементы и игрок хочет сохранить своих ветеранов, пусть он и потерпит поражение, но игра при этом продолжится и можно будет идти по сюжету дальше.

**Это ведь весьма исторично, или нет?**

Да, в жизни зачастую так и было – сражение проигрывалось, но с минимальными потерями, как Багратион это сделал перед Аустерлицем и дал возможность Кутузову увести русскую армию из-под удара. Я рад, что современные компьютерные игры к этому пришли сейчас. Я имею в виду блестящую серию Take Command (2nd Manassas) по Гражданской войне в США. У нас она локализована как «13-й полк. Военное искусство», всячески рекомендую серьезным варгеймерам! Вообще, показательно, что многие великие (именно Великие) гейм-дизайнеры Games

Workshop серьезно увлечены военной историей. Джервис Джонсон (нынешний глава игрового департамента GW) и Энди Чамберс (ныне ведущий гейм-дизайнер Relic) вместе с еще одним отцом-основателем GW Риком Пристли придумали концепцию Warhammer 40 000, отталкиваясь от событий Первой мировой войны. Имперская гвардия зачастую и напоминает окопников-ветеранов в противогазах (Армагеддонский механизированный корпус или воины Крейга). Попутно GW создали и поддерживают свод правил Warhammer: Historical, от античности до Ренессанса, вышел пристлиевский AncientMaster и любимый мной варгейм Рика 1644, посвященный Гражданской войне в Англии.

**Компьютерный сериал Warhammer 40 000 давно уже считается классикой жанра, с ним сравнивают новинки, на него указывают как на образец. Но ведь идеал – штука недостижимая. Каковы слабые стороны WH40K? Чего не хватает, чтобы стать эталоном?**

Что касается «идеальности», то сейчас очень многие вещи, в том числе и по дизайну, решаются на маркетинговом уровне. То есть они сиюминутны по определению. Вот вышел новый пластиковый гигант – и пожалуйста! Берите его и в армию Империи, и скавенам он сгодится, и оркам с гоблинами, и даже вампирам! А почему? Нужны продажи нового бокса, нужны! Многие «старички» из-за этого и отвернулись от «Вархаммера». Ну что ж, этот мир и рассчитан на «подростков» 14-20 лет (на Западе). Что касается тех вещей, за которые массы игроков любят «Боевой Молот», а именно: за орков и brutальные персонажи вампиров и лордов Хаоса, то они претерпели многие и многие изменения за эти 25 лет. Орки Рика Пристли – это самые настоящие байкеры и запорожские казаки в одном флаконе, а благодаря мастерской работе художника по миниатюрам Брайана Нельсона, орчков и гоблинов полюбили даже девушки! И коллекционируют, и красят их модели. В том виде, в котором сейчас живет и

развивается вселенная Боевого Молота, она сформировалась к середине 80-х годов, а многие (огры, например, или нынешние лесные эльфы) получили свой статус много позже. Black Hole, авторы Warhammer: Mark of Chaos, великолепно сделали имперцев, хаоситов, скавенов, dwarфов и орков именно шестой редакции Warhammer Fantasy.

**Расскажите о заимствованиях Warhammer – кто и чей опыт перенимал?**

Games Workshop многое взяли у Толкиена, а Близзард «позаимствовала» у GW. Warcraft ведь не просто так возникла, правда? GW в долгу не осталась, и концепт новых тиранидов (2001 г.) «одолжили» из StarCraft. Вселенные Боевого Молота настолько велики и продуктивны в разработке, что по ним можно не только стратегию, но и шутер в стиле Halo или Gears of War создать, или даже кино. Я вот жду, когда Голливуд снимет «Инквизитор» по романам Абнетта про Эйзенхорна или Рейвенора.

**Знакомы ли вы со спецификой отечественного геймдева? В чем отличия наших стужий от западных?**

На Западе процесс очень хорошо отлажен на всех стадиях и заказчик великолепно знает, что ему нужно. У нас зачастую не понимают еще, что эклектика не является правильным путем. Получаются такие «Франкенштейны», что мне, знакомому и с устройством доспека, и с яркими, образными примерами концептов (далеко ходить не надо – корейцы вообще и Guild War), только приходится головой качать... Кстати, о том, что наши студии (я со многими в контакте) еще нуждаются в профессиональном росте, говорит тот факт, что они сами в восторге от своих работ: текстур и персонажей. В Iron Lore или в Relic всегда учатся и стараются перенимать новое. Просто сейчас я прошел большую школу, поработал в книжном издательстве, геймдеве – и везде принципы планирования и руководства одинаковы. На мой взгляд, нашим студиям еще многому предстоит учиться,

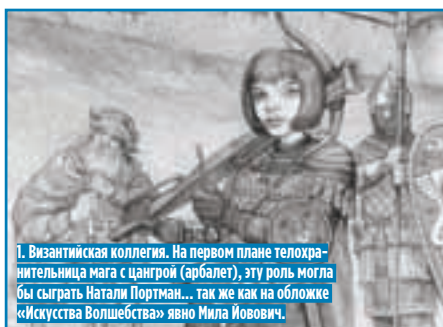




«Вана и Варлорд – отшельный, мой мир, основанный на кельтских легендах». (Г.Г.)



Колдун. («Искусство Волшебства»)



1. Византийская коллегия. На первом плане телохранительница мага с цангрой (арбалет), эту роль могла бы сыграть Натали Портман... так же как на обложке «Искусства Волшебства» явно Мила Йовович.



Эскиз Дрегноута Хаоса.



Ассасинка Инь появилась заголово go Assassin's Creed. («Искусство Волшебства»)

у японцев в том числе. У них работает связка «сюжет-дизайн-визуальный образ», а именно в этом и сильны создатели Onimusha и Metal Gear Solid.

**Как живется и работаете выали от рогных пенатов?**

За два с половиной года – ни одной строчки на родном языке, читал только специальную литературу на английском и учил французский. Квебек оказался совершенно европейским городом XIX века, а Интернет в Северной Америке – повсюду высокоскоростной, работодателю даже незачем видеть своих работников, все общение происходит, так сказать, заочно. Заказать еду в офис через Сеть – так же естественно и просто, как конференции по сотовому. Мир становится все меньше и меньше. Но, повторяюсь, работать на зарубежные компании удобнее, так как все структурировано и заранее распланировано.

**Играете ли и вы сами в игры и если да, то что предпочитаете?**

Чем больше «варюсь» в компьютерных играх, тем меньше времени на них. Предпочитаю настольные варгеймы. Они настраиваются «под себя», быстро мутиру-

ют и вбирают новое, и позволяют гораздо больше общаться, чем компьютерные. Потом, моделируют действительность, хоть и по-разному, и настольные и компьютерные игры очень наглядно. Я, когда сделал настольную версию «Контерстрайка» (да!), показал бойцам «Альфы» миссию по освобождению заложников из самолета. Они сказали, что да, приблизительно так они и работают. Как «так», правда, не уточнили – секретность!  
В компьютерные я играю все реже и реже. А вот на PS2 и в настольные – все чаще и чаще. Мои любимцы – это тактические RPG, жанр в нашем геймдеве пока невостребованный (а как же «Кодекс войны»? – Ред.), а жаль! Самая красивая игра для меня это – Front Mission 4, меня на нее «посадил» Павел Епишин из «Нивала». До сих пор мечтаю создать нечто подобное, но по истории Древней Руси. Ведь для меня варгеймы – это «развлекая, изучать», я считаю, что вскоре должны появиться, как в США по Гражданской войне, – 2nd Manassas, Gettysburg! – варгеймы по нашей истории: «Полтава», «Куликово Поле», причем варгеймы пошаговые, но красивые, даже кинематографичные. Это вполне достижимо.

**Какие проекты последних 2-3 лет вам понравились или просто заинтересовали?**

«Сталкер», «XIII век» и, конечно, Final Fantasy XII. Нельзя не оценить огромной работы Iron Lore над «Дьябло» нового поколения (Titan Quest с add-on'ом).

**И, наконец, самые что ни на есть традиционные вопросы. Чем сейчас занимаетесь, над чем работаете? Ваши творческие планы?**

Что касается планов – их громадье. В журнале можно так написать: «Сейчас работает над неанонсированным проектом для североамериканского издателя». ☺



Дрегноут Хаоса так и не вошел в релиз.



Судьба крестоносца предрешена! («Искусство Волшебства»)



«Валькирия» – это образ и Героини, и Приключенца в чистом виде. «Спусти 10 лет я встретил девушку, которая могла бы стать прототипом – а ведь все я рисую «из головы»!» (Г.Г.)



Герои Diablo 2. «Мне всегда хотелось глянуть на Близзардовские концепты, потом довелось – и разочаровался. Зато я сбавил этакий микро-плакатик в далеком 2000-м!» (Г.Г.)



Позднеримский катафракт.





# У каждого свой демон



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM

©2008 ЗАО «1С». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.

РЕКЛАМА





*DEVIL MAY CRY*

**CAPCOM**

DEVILMAYCRY.COM



# 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.

Тема номера	
Lost Odyssey	18
Кросс-обзор	24

Хит!	
Turok	92

Обзор	
Sins of a Solar Empire	96
Стальная ярость: Харьков 1942	100
Fire Emblem: Radiant Dawn	104
The Red Star	106
Rayman Raving Rabbids 2	108
Glory Days 2: Brotherhood of Men	110
Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	112
Soldier of Fortune: Payback	114
Penumbra: Black Plague	116
Nostradamus: The Last Prophecy	118
Donkey Kong Jet Race	120
Вторая мировая: Нормандия	122
Football Manager 2008	123
Вторая мировая: Нормандия	124

Дайджест	
Свежие русскоязычные релизы	126





Зона

Начальнику гарнизона охраны  
объекта "Зона" Миронову К.Т.,  
от руководителя экспедиции №32/258  
Тихонова М.А.

88КА/2344

После разговора с профессором Лебедевым,  
становится: Выброс произойдет 31 августа.  
обязательно всех наших постов по Зоне.

Тихонов М.А.

*М. Тихонов*

ПРОЛОГ

# СТАЛКЕР

## Чистое небо



[www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)



Разработчик GSC Game World, S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо, Transvision © 2008.  
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.



**ИНФОРМАЦИЯ****▶ ПЛАТФОРМА:**

PS3, Xbox 360, PC

**▶ ЖАНР:**

shooter.first-person.sci-fi

**▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

Touchstone

**▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

«Новый Диск»

**▶ РАЗРАБОТЧИК:**

Propaganda Games

**▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

до 16

**▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**

CPU 2.4 ГГц, 1 Гбайт RAM,

128 Мбайт VRAM

**▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:**

Xbox 360

**▶ ОНЛАЙН:**<http://turok.com>**▶ Автор:**

Евгений Закиров

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

# TUROK

**«Динозаврам надо кушать, а кушают они мясо. Ты – мясо. Беги!»**





ХОРОШО

**Г**енетически воссозданный парк Юрского периода – не место для прогулок, хотя на динозавров хочется посмотреть всем и каждому. Бабушки и дедушки современных обитателей террариума, по представлениям разработчиков, являются идеальными противниками – быстрые, сильные, непредсказуемые. Настоящие хищники! Достаточно открыть энциклопедию с хорошими иллюстрациями, чтобы убедиться – врага опаснее, чем кровожадная рептилия, будь она размером с пятиэтажный дом или, напротив, не выше полуметра, но с дружками, не найти. Джозеф Турок, на время забывший свои индейские корни, динозаврам другом не был. Его первая военная операция сразу не заладилась – для начала бойцы из отряда, к которому он был приписан, посмеялись над чудной фамилией, затем какой-то злопыхатель пустил слух, что новобранцу лучше не доверять.

Наконец, корабль-транспортник терпит крушение на планете, в джунглях которой обосновались не только дикие рептилии, но и небольшая армия давно разыскиваемого преступника. Туроку повезло – благодаря помощи так и не переставших подтрунивать бойцов он сумел выжить и раздобыть оружие. Но вместе с ним спяса и тот самый злопыхатель, неизвестно почему заимевший зуб на потомка коренных жителей Америки. Вместе они решают разыскать останки корабля, найти выживших и выполнить порученную миссию. Туроку выпало идти первым – под надзором пары человеческих и десятка звериных глаз.

#### Первый день в джунглях

Знакомство с игровой механикой и местными правилами выживания разочаровывает из-за не замеченных ранее, или попросту не афишируемых разработчиками мелочей. Вот, например, трава. Трава в Turok

высокая, густая, колыхается на ветру и обязательно приминается, если где-то рядом пробежит дикий зверь. Однако – вот удивительно! – она не мнет-ся под тушей убитого динозавра, да и анимация «колыхания» на оба случая одна – совершенно невозможно понять, несет ли навстречу клыкастый монстр или это горный ветер, имитируя законы физики, силится создать иллюзию живого мира. Следом за разочарованием от флоры ждите недовольства фауной, а заодно и местом ее обитания. Turok мог бы стать типичным шутером от первого лица, если бы не уникальная подборка противников и идея, с которой каждая локация, будь то леса или горные перевалы, превращается в смертельно опасный лабиринт. К несчастью, этим обещаниям разработчиков подтверждения не нашлось. Уровни представляют собой увешанные лианами коридоры с редкими развилками; пойти налево, к рыщущим

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

#### ПЛЮСЫ



Охота на динозавров, удобная стрельба из лука, интригующий сюжет, великолепная озвучка.

#### МИНУСЫ



Неудачно расставленные чекпойнты, несбалансированная сложность, смешные графические несурности из-за не успевших загрузиться текстур, однообразные уровни.

#### РЕЗЮМЕ



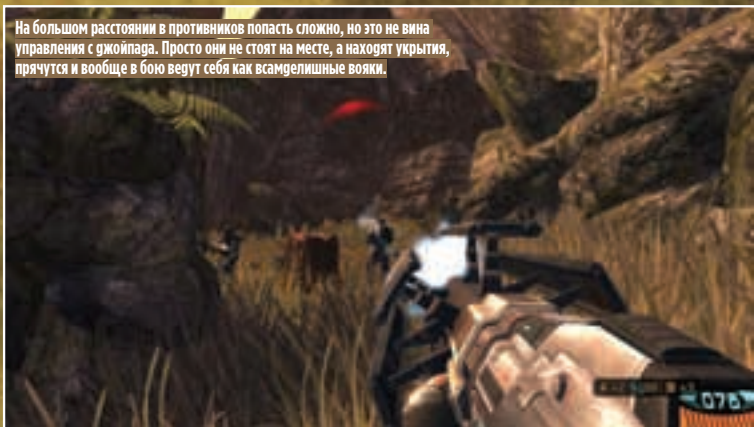
Шутер в двух частях: люди и динозавры. Про ящеров куда интереснее, но все равно далеко от идеала.



Имея дело с большим динозавром, есть смысл попробовать натравить его на особей поменьше. Однако если по сюжету динозавр – босс, эта уловка не сработает.



На большом расстоянии в противников попасть сложно, но это не вина управления с джойпага. Просто они не стоят на месте, а находят укрытия, прячутся и вообще в бою ведут себя как всамделишные вояки.



в поисках обеда голодным зубастикам, или двинуться направо, где в засаде притаились нехорошие наемники, готовые в любой момент открыть огонь? Когда же действие переносится в закрытое помещение, скажем, на военную базу, а напарник под самым нелепым из возможных предлогом ударяется в самоволку и сворачивает направо, вероятно, баррикадируя за собой дверь, Turok так и вовсе не отличим от FPS самого среднего пошиба. Даром что дали стрелять с двух рук: в одной – пистолет, а в другой – пулемет.

#### Смех пролезают жизнь

Во время путешествия из точки А в точку Б героя время от времени одолевают воспоминания об уроках выживания, полученных в лагере... от преступника, за головой которого он сейчас охотится. Скажем, Turok берет в руки механический лук, изображение на экране на долю секунды размывается, после чего игроку показывают сценку на движке, где бородатый злодей дает инструктаж по использованию нового типа оружия. «Классная пушка, – хихикает громила. – Пригодилась бы, живи мы в каменном веке». Как это ни удивительно, но именно подобные эпизоды заставляют закрыть глаза на все недочеты; появляется намек на интригующий сюжет, начинающийся с шуточек и подколов в адрес невозмутимого главного героя, а к финалу обретающий все новые и новые подробности, благодаря которым можно составить полное представление о творящемся на планете безобразии. Напарник на первую половину игры – персонаж чуть ли не более примечательный, чем сам герой. «Иди вперед, Turok, и давай там без своих причуд». Недаром все западные рецензенты отмечают превосходную игру актеров, привлеченных к озвучиванию персонажей. Помнится, знаменитая Gears of War первой задала мо-

ду на «разговорчики в строю», где каждая отпущенная шуточка воспринималась неотъемлемой частицей повествования. Здесь создается похожий эффект, но с поправкой на то, что сам Turok – тип неразговорчивый и куда охотнее скорчит гримасу, чем ответит чем-нибудь едким на подколки, вроде «Turok? Это фамилия или шутка?». Ни одно игровое событие не обойдется без циничного комментария, притом, что юмор тут преимущественно солдатский – грубый, зато простой и понятный. В общем, не удивляйтесь, когда расстрелявший своего первого динозавра помощник сплюнет и как ни в чем не бывало спросит: «Интересно, а какие эти твари на вкус?». Но долго восторгаться актерским талантом напарника не выйдет, ведь как боец он большой пользы вам не принесет. Создается впечатление, что разработчики сотворили универсального солдата, способного в одиночку перестрелять целый батальон и при этом спасти доверенный ему отряд, но чтобы не смущать игрока, существенно занизили... наносимый суперменом урон. Солдат, умирающий после трех попаданий из пулемета Turoka, прежде чем погибнуть от рук ворчливого комедианта, десять раз упадет на колени и героически поднимется, принимая грудью очередь за очередью из ствола ворчливого комедианта. Как и противники, напарник передвигается по заранее намеченному пути, иногда, впрочем, возвращаясь обратно, если герой решил обойти блокпост с другой стороны. И если в случае с ним это не так заметно (благо, так он частенько отвлекает внимание на себя, предоставляя игроку возможность расстрелять негодяев со спины), то с противниками ситуация порой доходит до смешного: Turok взбегаем по лестнице, встречает пяток врагов, незамедлительно открывающих по нему огонь, убивает двоих и ретируется – понаблюдать из ук-

рытия, как путившиеся было в погоню неприятели проскакивают несколько ступеней и, враз забыв про перестрелку, преспокойно возвращаются на посты.

А вот поведение динозавров, к чести создателей, можно охарактеризовать как «непредсказуемое». И хотя их животная дикость лишь на руку Turoku (можно и нужно подсовывать чудилам нерасторопных врагов), зачастую удобнее не действовать, глаза, как доисторические зверюги закусывают несчастными солдатами, а помочь врагу расправиться с хищниками – с людьми-то, как выясняется, бороться куда легче. Впрочем, рептилия сама по себе тоже не больно опасна (если это не тираннозавр, конечно); пока ящеры нападают на героя в одиночку, с большой вероятностью схватка пройдет в виде сценки, где игроку предстоит быстро-быстро нажать высветившуюся на экране кнопку, чтобы Turok саданул гадину коленом или истыкал ножом. Ни то, ни другое, кстати, для динозавров не смертельно. Этим-то они и страшны: сбившись в стаю, рептилии дадут такой бой, что одно только крутое оружие едва ли поможет – придется бегать, увертываться, отстреливаться и искать, где бы отдышаться, чтоб восстановить здоровье. Под открытым небом спрятаться не так уж и трудно, но в какой-нибудь пещере, где из освещения один-единственный фонарь, чей заряд вот-вот закончится, да с несчастным пистолетиком и охотничьим ножом... Приходится доверять инстинктам. Предугадать, откуда динозавр выпрыгнет в следующий раз, невозможно. Выглядывать во тьме хищно поблескивающие хвосты? А что еще остается... «Динозаврам надо кушать, а кушают они мясо. Ты – мясо. Беги!» – такой глумливой надписью встречает экран загрузки. И чтобы в следующий раз не услышать рядом над ухом скрежет зубов, этим советом лучше не пренебрегать. **СИ**

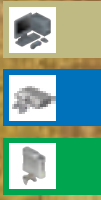
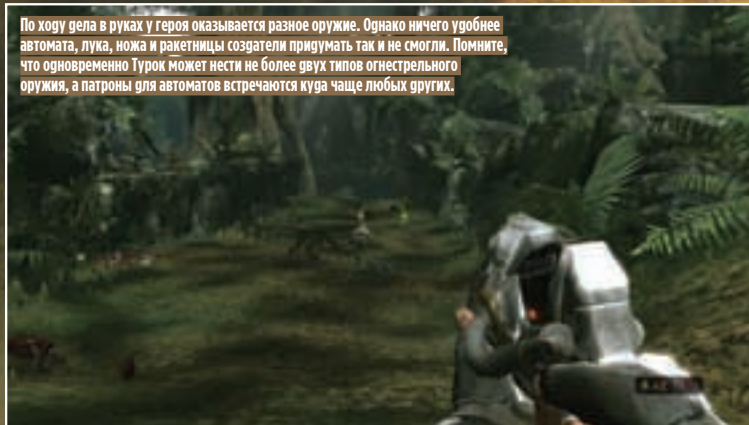




Проходить *Turok* с одним ножом – особое, ни с чем не сравнимое удовольствие. Ножом, кстати, можно ухаживать даже тираннозавра!



По ходу дела в руках у героя оказывается разное оружие. Однако ничего удобнее автомата, лука, ножа и ракетницы создатели придумать так и не смогли. Помните, что одновременно *Turok* может нести не более двух типов огнестрельного оружия, а патроны для автоматов встречаются куда чаще любых других.



Игровые достижения (achievements) в версии для Xbox 360 выдаются за заслуги в многопользовательском режиме исключительно. Однако, несмотря на богатство возможностей последнего (предусмотрен даже режим кооперативного прохождения!), желающих повоевать с динозаврами онлайн не так много, как хотелось бы.

Красивое небо, закат и рассвет – к сожалению, не повод восторгаться графикой *Turok*. Она хороша, но в ней нет ничего выдающегося.



Когда *Turok* натягивает тетиву, прицел не дрожит. Но и долго целиться не дадут – через несколько секунд герой сам собой выпустит стрелу.



Графическая часть *Turok* – момент спорный. До уровня консолей нового поколения дотягивает, но до красот *Gears of War* или *BioShock* – нет. Бросить камень в разработчиков можно и за не совсем удачно подобранную цветовую гамму. Преобладающие темно-зеленые тона (причем как в горах, так и в лесах, и даже на военных базах) не способствуют комфортной игре на простых телевизорах. И версия для PlayStation 3, обычно более дружелюбная в этом плане, страдает от того же недуга. Впрочем, на экранах высокого разрешения картинка все равно кажется темной, а из движущихся объектов первое время удается распознать лишь динозавров, благо их раскраска отличается от «фона», да подсвеченные божественным сиянием модели персонажей в скриптовых роликах. Впечатление от последних, кстати, могут испортить только с запозданием погружающиеся текстуры. Не поленитесь, перед началом игры установите доступное обновление – иначе в один прекрасный момент текстура на тираннозавре покажется только после того, как тот разинет пасть и возьмет оглушительно низкую ноту.





### Лирическое отступление

Давным-давно, когда только вышел первый Warcraft и игроки всерьез осознали, сколь велико счастье играть без ходов и клеточек, у всех хардкорных стратегов появилась Мечта: «сравнить» свои любимые цивилизации в реальном времени с цивилизациями грубых игроков – вживую, в онлайн или локальной сети. Первым шагом в этом направлении стала Age of Empires – которая, будучи погрязшим Warcraft, конечно, никого удовлетворить не могла. Так, разве что, утолила первый голод.

Годы шли. Настали темные времена бесконечных одинаковых RTS... Потом появились стратегии Paradox – тяжелые, страшные, но уже «где-то, как-то» решающие проблему. Но и они не давали вкуса старой доброй «Цивы», да и размах в них не тот – что такое какие-то жалкие 300 лет? И времени отнимают чересчур много... И – ведь наши недостатки есть продолжение наших достоинств – это только история... А где же мои нейтронные излучатели? Но вот мы наконец видим игру, которая, кажется, реализует ту давнюю Мечту. Что ж, посмотрим на нее повнимательнее: вправду ли она розово-голубая и достаточно ли на ней золотых блесток.



**1** Пиратские корабли, науськанные злыми землянами, крутятся к планете... В системе их уже жуют два авианосца, суза сопровождения и шесть эскадрилий планетарной обороны.

**2** Битва за мирный космос. В игре очень удобная камера на правой кнопке мыши. Запасись пивом и попкорном, любой галактический диктатор может с комфортом понаблюдать за перипетиями космического сражения.

**3** Обратите внимание: справа, с помощью полосы прокрутки можно быстро посмотреть состояние всех своих «земель». В игре редко приходится управлять десятками планет – обычно их 3-6. Система очень удобная: начинаем строительство, не покидая флагманской рубки.



**4** Все операции по изменению масштаба совершаются колесиком мыши. Вот примерно так выглядит управление развитой галактической империей.

### ИНФОРМАЦИЯ

#### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

#### ▶ ЖАНР:

strategy.real-time.sci-fi

#### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Stardock Entertainment

#### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«ТС»/ Snowball Interactive

#### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Ironclad Games

#### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 10

#### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.2 ГГц, 512 VRAM, 128 RAM

#### ▶ ОНЛАЙН:

sinsofsolarempire.com



#### ▶ Автор:

Алексей Арбатский  
vecskill@yandex.ru

## SINS OF A SOLAR EMPIRE

ИДЕЯ «ПЕРЕВЕСТИ» ЦИВИЛИЗАЦИЮ В REAL-TIME, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ МУЛЬТИПЛЕЕР ДОСТУПНЫМ, ВИТАЛА В ВОЗДУХЕ СО ВРЕМЕН AGE OF EMPIRES.

Начало игры немножко расстраивает: никто не дает пары крейсеров и добывающее судно, никто не бросает вас в водоворот интриг – в общем, в игре нет кампании. Прошел обучение – и вперед, к сценариям. Жаль конечно: никакого тебе таинственного ворона, принца Артаса... Нету сказочки и не будет – даже расы не спешат стать любимыми и узнаваемыми. Увы, скучен мир игры, бледен и скучен. С другой стороны, смотря с чем сравнивать. Ведь перед нами не просто RTS, а игра, механика которой растет скорее из пошаговых стратегий «с городами». Кстати и в «Цивилизации» сценарии были совсем не главным – так, приятная добавка. Поняв это, на Sins of a Solar

Empire начинаешь смотреть совершенно иначе. И даже несколько не удивляешься тому, что авторы сделали набор готовых карт вместо просящегося в данном случае генератора «местности».

### Мирные времена

Начинается игра с обычной планетарной системы, которую, по традиции, надлежит «освоить». По сути процесс первых городов в Civilization, где сразу приходится браться за добычу чего-нибудь нужного. Так вот, в нашем случае есть три вида ресурсов – деньги, металл и кристаллы. Денежки собираем с населения, причем налоговые ставки мы менять, к сожалению, не можем; остальное добываем.

Вообще говоря, здесь немножко не хватает кое-каких мелочей: разнообразия политических систем, генератора новых рас, в конце концов, возможности самому конструировать корабли. НО! Это не так страшно, пусть авторы ограничили себя и нас, но сделано это лишь для того, чтобы игра вышла простой в освоении, красивой и очень удобной.

Теперь вернемся к домашней системе. Мы беремся добывать кристаллы и металл на спутниках или астероидах, попутно развиваем и другие планетарные и орбитальные структуры, а денежки сами каплют.

На планете можно «прирастить» население, поискать полезные артефакты, а на орбите увеличить количество разрешенных

построек – и мирных, и военных. Чего и сколько удастся возвести, зависит от типа планеты и вашей научной базы.

Все хозяйство – боевые, исследовательские, торговые станции – располагается на орбитах планеты, дальней или ближней. Теоретически, подальше стоило бы поместить боевые объекты, а поближе – гражданские. Увы, на самом деле никакой разницы нет. К середине игры это даже начинает раздражать – планет полно, а какую-нибудь базу бомбардировщиков надо ставить на орбиту вручную. Другой неприятный момент – в игре не предусмотрено уничтожение построек, хотя места на орбите мало и космос как выясняется, не резиновый. Но не все строения доступны

ОТЛИЧНО





с ходу, их же еще изобрести надо! Вот и выходит: либо домашний мир надо загромождать ранними, не очень полезными сооружениями, либо оставлять свободные слоты под здания, которые когда-нибудь появятся. Ну вот, с домашними делами разобрались, пора начинать разведку ближайших систем – коварные соседи-то не дремлют!

### Далекие рубежи

Кораблик прилетает на соседнюю планету... И тут выясняется, что мы ее колонизировать не сможем, поскольку пока не умеем – вначале придется обойтись планетами земного типа, а ледяные или вулканические миры удастся освоить, лишь только позанимавшись научными изысканиями.

Планеты (довольно условное название, сюда включены и пояса астероидов) соединены ммм... палочками? Гиперпространственными туннелями! Звездолет, готовясь к переходу, ненадолго «зависает», а потом быстро летит на соседнюю планету, кстати, гораздо скорее, чем движется в околопланетном пространстве. Интересная штука, с одной стороны, необходимая для сохранения динамики в игре, а с другой – приводящая к своеобразным казусам, знакомым еще по Europa Universalis и «Крестоносцам». Сражение идет дольше, чем войска добиваются до поля боя из соседних, а иногда и очень отдаленных провинций (тьфу, систем, конечно!).

В «Европе» такая штука выглядела нелепо. Возникла совершенно футуристическая картина, которая, правда, действовала как некий элемент наполеоновской стратегии: порознь идти и вместе драться. Так вот, этот старый «парадоксовский» парадокс в Sins of a Solar Empire выглядит естественно – ведь «тирьямпомпация» позволяет почти мгновенно перепрыгнуть с одной планеты на другую, а в околопланетном пространстве летать на маршевых двигателях. В общем, благодаря коридорчикам между системами, мы получаем весьма интересные схемы для военных действий – можно окружить флот противника, атаковать его с разных сторон, вовремя подбросить резервы на опасный участок... Опять малень-

кая неприятность, которая, увы, стала прямо-таки бичом глобальной футуристической картины, которая, правда, действовала как некий элемент наполеоновской стратегии: порознь идти и вместе драться. Так вот, этот старый «парадоксовский» парадокс в Sins of a Solar Empire выглядит естественно – ведь «тирьямпомпация» позволяет почти мгновенно перепрыгнуть с одной планеты на другую, а в околопланетном пространстве летать на маршевых двигателях. В общем, благодаря коридорчикам между системами, мы получаем весьма интересные схемы для военных действий – можно окружить флот противника, атаковать его с разных сторон, вовремя подбросить резервы на опасный участок... Опять малень-



**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

### ПЛЮСЫ



Отлично прогуманный интерфейс, прекрасный мультиплеер. Нам предложили Master of Orion в режиме real-time, да еще и с красивыми космическими битвами.

### МИНУСЫ



Нет кампании, слабоват одиночный режим, отсутствуют тактические изыски, зрелищный мир невзрачен, да и не слишком хорошо прогуман.

### РЕЗЮМЕ



Долгожданное развитие идей классических космических стратегий, где наконец-то сойдутся в битве целые цивилизации.





Сражения – просто красивая картинка, более зрелищная, чем в «Цивилизации», но играющая ту же самую роль.

**1** Вот пример «тирьямпомпации» в действии. Фиолетовые плоскосты – это ударный флот выдвигается к вражеской планете. А серая блямба – пираты, атаковавшие систему у него в тылу.

**2** Битва в пустоте. Сражения действительно очень красивы – бомбардировщики исправно захватывают цель, летят грозья ракет и торпед. А корабли всегда находятся на разных уровнях, а не на плоскости – в общем, звездные войны!

роль. Во-вторых, битвы флотов вообще бедны тактикой. Ну, выиграть ветер, ну разрезать кильватерную колонну, ну раздолбить флагман... Нормальная сухопутная крыса в ранге командира корпуса не увидит тут особого богатства возможностей: фланги обычно почти не имеют значения, местности нет – откуда сложной тактике взяться? Со времен галерных флотов морская тактика уступает сухопутной. А уж «водные» баталии Второй мировой – частенько лишь соревнование: кто кого первым найдет и кто раньше поднимет палубную авиацию в воздух. Далеко Мидуэю до Сталинграда.

Как ни крути, стратегически (с военной точки зрения) игра достаточно интересна для того, чтобы тактикой можно было пренебречь, и лишь иногда полюбоваться, как твои бомберы рвут на части беспомощный вражеский линкор.

### Наука и расовые особенности

Наука – одна из самых великолепных частей игры. Каждая раса здесь – торговцы, вояки и гипнотизеры – имеет по три уникальные ветки технологического развития. Изобретать надлежит все: современные здания, возможность колонизировать неуютные планеты, новые корабли. Причем придется ОЧЕНЬ крепко думать, когда и что открывать. Вот в этой части игра показывает «особую глубину стратегических выборов». Очков науки мало, времени еще меньше, а изобретения очень важны для дальнейшего существования и стоят весьма дорого.

### Корабли

Ну и пара слов о вашем флоте. В игре три типа судов – фрегаты, крейсера и линейные корабли. Фрегаты – всякая мелочь: разведчики, торпедные катера и колонизационные корабли. Крейсера – уникальные специальные

суда – зенитные, легкие авианосцы, тяжелые корабли первой линии. И, наконец, линкоры! Тут все очень интересно. Их можно строить с самого начала игры, хотя стоят они – ух! Как раз линкоры всех трех рас очень отличаются и имеют множество полезных функций. Функции эти прокачиваются в боях (ну, еще за деньги можно потренировать команду). Фактически линкоры заполняют эмоциональную нишу в душе игрока, являясь чем-то средним между генералом и героем. При этом все свои «способности» линкор использует сам, никакого микроменеджмента.

### Искусственный интеллект, пираты и политика

Противник в игре обычен: коварен и нахрапист в начале, но слаб в конце. Политическая часть тоже довольно примитивна. Никакой вам дружбы до гроба, объявления войны, усталости войск

и прочих новинок пятилетней давности. Все по старинке: дал сто кредитов – тебя стали больше любить. Это довольно серьезный недочет – и он не улучшает и без того слабенький одиночный режим. Зато в игре есть пираты! Маленький, но приятный пустячок для любителей загребать жар чужими руками. Игрок, не желающий воевать, но жаждущий пощипать противника, нанимает бандитов, и те сами атакуют вражеские системы.

### Мораль

В итоге мы имеем простую красивую игру с великолепным и удобным интерфейсом, где нельзя выиграть, тупо щелкая мышкой, игру, отлично приспособленную для совместного прохождения и соревновательного многопользовательского режима и гораздо менее интересную для одиночек. Ну и что? World in Conflict стал хитом при схожих недостатках! **С**



LOST

ИГРА ДЛЯ РС И ИГРОВЫХ ПРИСТАВОК

# ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ

ИГРА НА ВЫЖИВАНИЕ  
ПО МОТИВАМ ИЗВЕСТНОГО СЕРИАЛА



PC  
DVD  
ROM



PLAYSTATION 3

LOST Video Game © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. LOST © ABC Studios. All Rights Reserved. По вопросам приобретения обращайтесь в компанию ООО «Новый Диск Трейд», 115035 г. Москва, Космодамианская наб., д.40-42, стр.3 ПОМ. ТАРП ЦАО. Телефон: (495) 933-07-26, e-mail: sale@nd.ru, www.nd.ru. По вопросам приобретения игры для PLAYSTATION®3 и XBOX®360 просьба обращаться в компанию «Веллод». Тел. 8-495-223-49-45. Эксклюзивный представитель на территории Украины – компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.odyssey.od.ua

Реклама





ОТЛИЧНО

## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

## ▶ ЖАНР:

simulation.tank

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

нет

## ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Graviteam, Discus Games

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

## ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM

## ▶ ОНЛАЙН:

steelfury.ru



## ▶ Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.akhverdian@gmail.com

# СТАЛЬНАЯ ЯРОСТЬ. ХАРЬКОВ 1942

ГЛАВНАЯ ЧЕРТА «СТАЛЬНОЙ ЯРОСТИ» – УДИВИТЕЛЬНОЕ ОЩУЩЕНИЕ СОПРИЧАСТНОСТИ ПРОИСХОДЯЩЕМУ. НАШИ РВУТСЯ В АТАКУ, И МЫ ГРОХОЧЕМ ВМЕСТЕ С НИМИ. ▶

**В** одиночку не только не воюют, но даже танком не управляют, так что в кого бы из экипажа мы ни «вселились», компьютер будет играть за остальных. Механик-водитель сам поедет по заранее заданному маршруту, пока мы не решим давать ему ценные указания или не усядемся на его место. Если же мы возьмем на себя роль стрелка-радиста, то искусственный капитан будет отдавать приказы наводчику и водителю и вполне может провести бой самостоятельно. Но как только мы занимаем место одного из членов экипажа, компьютер снимает с него ответственность. Назвался груздем – полезай в танк.

## Без собаки

Кабина трехмерна, вот только внутреннее убранство танков весьма малопрестижно. Зато клаустрофобию эти интерьеры вызывают мощнейшую (это, разумеется, плюс!), причем поборникам бескомпромиссного реализма отключают внешнюю камеру, и становится не так уж и просто понять, что вообще происходит снаружи. Смотровые щели сильно ограничивают угол зрения, к тому же их лучше закрывать бронекрышками (когда таковые имеются), дабы в тушку танкиста не влетела шальная пуля – после первого убитого таким образом члена экипажа предосторожность уже не кажется излишней. Панорамный прицел дает столь широкий обзор и ма-



## СЕКРЕТ!

В момент сдачи материала в печать существовал лишь один официальный патч к игре, избавляющий от многократных проверок всенародно любимой системой Starforce. Однако разработчики на собственном форуме (<http://forum.graviteam.com>) выкладывают так называемые неофициальные патчи, значительно исправляющие и улучшающие игру.



лое увеличение (он скорее даже уменьшает картинку), что разглядеть можно лишь находящееся у нас под носом, а телескопический прицел движется слишком медленно и из-за узкого обзора вообще непригоден для того, чтобы ориентироваться с его помощью. Стрелок-радист со своего рабочего места смотрит на мир практически через замочную скважину, сквозь которую видно столько, что впору выдавать несчастному белую трость. Однако возможность пересаживать членов экипажа с одного места на другое мигмом делает из бесполезного стрелка-радиста очень важного запасного игрока, в любой момент готового заменить убитого механика-водителя или же контуженого наводчика.

## «За мной!»

Поскольку танк в одиночестве не ездит, то в бой вместе с нами вполне могут бросить еще несколько машин, артиллерийских расчетов и взвод-другой пехоты, причем все это богатство находится под нашим управлением. Мы вправе выбирать тип построения, приказывать занять оборону или же броситься в атаку на заданную точку, а можем и командовать «действуй, как я», что дает нам полную свободу маневра. Если атаковать высоту в лоб, то лягут все, но можно ведь воспользоваться подходящей лесной опушкой и зайти нашим иностранным друзьям с тыла?! Пехота здесь – не массовка, а полноценный участник боя. Солдаты обнаруживают и атакуют





ют противника; встретив сильный огонь, они предпочитают залечь, и могут даже отступить, если решат, что дело совсем плохо. При этом бойцы играют заметную роль: они в силах сами перебить артиллерийский расчет, а с близкого расстояния вражеские солдаты вполне способны, например, подстрелить водителя через полузакрытый люк или же забросать танк ручными гранатами. Поджечь, может, и не подожгут, а вот с перебитой гусеницей далеко не уедешь.

#### Свинцовый дождь

Искусственный интеллект в целом хорош, хотя и не без нареканий. Так, солдаты хотя и пытаются не попадать под гусеницы нашего танка, но в пылу боя

иногда все-таки бывают раздавлены. Мы им, разумеется, сочувствуем, но все-таки объехать зазевавшегося рядового не всегда возможно, танк ведь немножечко трамвай. Нередко и бронетехника ведет себя странно: при маневрировании подставляет врагу малозащищенный бок, а порой и корму. Опытный противник подобные вещи не прощает. «Стальная ярость» (далее «СЯ») – это именно симулятор полноценного боя, в котором непосредственно взаимодействуют все рода войск. Причем атаки обычно предваряет артподготовка, и, подвезая к заданной высоте, мы слышим грохот канонады и видим, как где-то за лесом один за другим взрываются снаряды, вздымая комья грунта.

Периодически к общему веселью присоединяется и авиация, «Илы» и «Юнкерсы» яростно уютжат землю с ее несчастными обитателями. Рельеф здесь гораздо правдоподобнее, чем в «Т-34 против Тигра» (далее «ТпТ»), хотя внятно объяснить, почему так кажется, чрезвычайно тяжело. В обеих играх примерно одни и те же холмы и низины, леса и деревни. Однако в целом местность в «СЯ» кажется натуральной, а в «ТпТ» искусственной. Эффект настолько силен, что нет смысла гадать, откуда именно он берется.

#### Мы возвращаем землю

Кампания состоит из заданных заранее миссий, и динамической генерации заданий нет. Ко-

нечно, их не так уж и мало, к тому же имеется значительная рандомизация, касающаяся не только того, откуда будут наступать те или иные войска, но и количества этих войск: некоторые соединения могут появиться, а могут и нет. К тому же разрешается отдельно настраивать численное соотношение сил наших и противника, а также уровень их подготовки. Все это позволяет миссиям оставаться интересными и при повторном прохождении, однако волки продолжают смотреть в лес, а мы жаждаем динамической кампании. Разработчики не пожадничали и предоставили полноценный редактор для создания собственных карт и миссий. Вот только этот инструментариум в применении весьма непросто

**1** Дальние пейзажи затягивает дымка, пусть и не слишком натуральная на вид, зато создающая атмосферу.

**2** Для любой техники доступна статистика поражений: кто выпустил снаряд или пулю, откуда она прилетела и к чему это привело.

**3** Во время боя пользоваться внешней камерой нечестно, а из самого танка обзор невелик. Очень жаль, что в игре нет риплея, как в «Ил-2» или LockOn, позволяющего впоследствии насладиться батальной картиной.

**4** Перебитая гусеница остается лежать на земле, и только беспомощно вращается везущее колесо.



**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

#### ПЛЮСЫ

Отлично проработанная техника, взаимодействие войск на поле боя, интересные миссии. И, наконец, стабильность: уже сейчас все работает, как заумано.

#### МИНУСЫ

Средняя графика, неинтуитивное управление. Но главное – мало кому сегодня вообще нужен танковый симулятор, сколь бы хорош он ни был.

#### РЕЗЮМЕ

Харкорный танковый симулятор, практически полностью соответствующий требованиям собственной аудиторией.





В игре представлены три модели танков: отечественный Т-34, германский Pz IV F2 и британский Mk II.

название танка	экипаж	калибр пушки	лобовая броня корпуса/башни	скорость по шоссе
T-34	4 чел.	76мм	45мм/45мм	55 км/ч
Pz IV F2	5 чел.	75 мм	50мм/50мм	40 км/ч
Mk II	4 чел.	40 мм	78мм/75мм	25 км/ч



«Стальная ярость» – это именно симулятор полноценного боя, в котором непосредственно взаимодействуют все рога войск.

**1** Mk II, он же «Матильда», медленный танк с очень толстой броней и пушкой сравнительно малого калибра.

**2** Pz IV. В отличие от игры «Т-34 против Тигра», моделировавшей самые знаменитые танки Великой Отечественной, «СЯ» посвящена машинам примерно одного класса. Ключевое слово «примерно».

**3** А кто знает, как называется этот танк?

и предназначен, скорее, для преданных энтузиастов, нежели для всех игроков. А генератора быстрых миссий нет. Единственный серьезный недостаток заданий заключается в периодически возникающей необходимости уничтожить все силы врага. И это моментально бросает симулятор в объятия методичного пиксель-хантинга. Выглядит все так: наше соединение с лязгом и воплями входит в деревню, подавляя всякое сопротивление. Через некоторое время наступает тишина... а боевая задача по-прежнему не выполнена, и это значит, что где-то притаился последний враг, который понимает, сколь незавидно его положение, а потому выдавать себя не спешит. И вот два танка, взвод солдат и пара-тройка артиллерийских

расчетов в придачу раз за разом прочесывают заданный квадрат – и хорошо еще, если это деревня, а не опушка леса, где надо заглядывать буквально под каждый куст. Причем бывает, что пресловутый последний враг оказывается единственным выжившим из экипажа давно подбитого танка, но продолжает сидеть внутри превращенной в искореженное решето машины. Атмосфера от этих нелепых поисков страдает заметно, что особенно печалит при сравнении с тем, как хорошо в «СЯ» изображен бой в целом.

#### Все хорошо?

«СЯ» удивительно близка к идеалу танковых симуляторов. Помимо описанного в предыдущем абзаце, других заметных недостатков здесь нет. Разве что на-

роду всегда хочется, чтоб в хорошей игре было еще больше всего: видов техники, карт и кампаний, различных возможностей и т.п. А вот с точки зрения широкой публики, малознакомой с симуляторными канонами, «СЯ» обладает массой минусов. Начнем с того, что интерфейс интуитивным и удобным не назовешь. Танк управляется исключительно с клавиатуры, и надо запоминать два-три десятка команд. Если не рассчитываете на собственную память, то лучше сделать шпаргалку, ведь чтобы посмотреть список управляющих клавиш (или изменить настройки), надо прекращать миссию и выходить в главное меню. В игре нет встроенной энциклопедии, значит, вы не сможете справиться с ОТХ различной техники: учите матчасть самостоятельно.

Другим минусом является графика, и это притом, что ей уделяли достаточно много внимания. Модели техники (давайте на мгновение пехоту тоже причислим к технике) проработаны и выглядят просто великолепно, рельеф, как уже упоминалось выше, очень хорош, вполне убедительна пиротехника и т.д. Однако все портит растительность: деревья и кустарники смотрятся довольно невзрачно, особенно по сравнению с «ТпТ», и уж совсем добивает жутковатая трава дискотечных расцветок, пружинящая из стороны в сторону, словно инопланетный студень. И как назло, именно она постоянно маячит перед глазами.

Но самое главное, широкой публике не нужны танковые симуляторы как таковые. **С**



СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

# ОФИЦЕРЫ

1939 – 1945

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА. ВЕЛИКИЕ ГЕРОИ. ВЕЛИКАЯ ПОБЕДА.

**ОБНОВЛЕННАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ ВКЛЮЧАЕТ:**

- Возможность игры за Советский Союз
- 8 карт многопользовательского режима
- Три уровня сложности
- Улучшенный интерфейс
- Оптимизированный движок



© 2008 «GFI». All rights reserved. © 2008 «БитМейн». Все права защищены. [www.russobit.ru](http://www.russobit.ru) Отдел продаж: [office@russobit.ru](mailto:office@russobit.ru); (495) 611-10-81, 967-15-81. Техническая поддержка: [support@russobit.ru](mailto:support@russobit.ru); (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit.ru/forum/>

РЕКЛАМА





Для тех, кто сталкивается с Fire Emblem впервые, озвучим «правило треугольника» – оно голгие годы служит основой боевой системы сериала. Итак, запоминайте: мечи – лучшее оружие против топоров, топоры – против копий, копья – против мечей. Из общей картины несколько выбивается магия (хорошо работает против оборотней) и стрелковое оружие (лучшее средство борьбы с пегасами, вивернами и некоторыми разновидностями тех же оборотней). Кое-какие исключения имеются, а потому не поленитесь изучить характеристики того или иного оружия, прежде чем начнете им пользоваться.

ХОРОШО

## FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

СТАРЫЙ КОНЬ БОРОЗДЫ НЕ ПОРТИТ?

### ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Wii

▶ ЖАНР:

role-playing, tactical, turn-based

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Nintendo

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«ND Видеоигры»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Intelligent Systems

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОНЛАЙН:

www.fire-emblem.com



▶ Автор:

Red Cat  
chaosman@yandex.ru

**Д**есятая часть популярного сериала, дебют знаменитой Fire Emblem на Nintendo Wii, Radiant Dawn определенно заслуживала больше, чем звание заурядного продолжения Path of Radiance, игры, крепко стоявшей на ногах, но начисто лишенной присущих масштабным RPG-проектам амбиций. Тем не менее, хорошо знакомая дорога разработчикам куда милее неизведанных горизонтов. А потому смена платформы ни в коем случае не означает смену правил – войну ведем по старинке, без вольнодумств и нарушения устава. Три кампании, увязанные сценаристами в бесконечную вереницу следующих одна за другой

миссий, станут отличной проверкой на выносливость: пошаговые сражения, как нетрудно догадаться, особым разнообразием не блещут, а следить за сюжетными перипетиями очередной военно-политической многоходовки интересно далеко не всегда (и, кстати, не всем). Затрагивая серьезные, вроде бы, темы, авторы в то же время не очень-то заботились о проработке самих героев – подавляющее число персонажей вышли шаблонными до зевоты и нудными до психиатрического диагноза. Свободное от ратных подвигов время протагонисты предпочитают тратить на разглагольствования о свободе, равенстве и братстве, перемежая агитационные «речи с броневи-

ка» засахаренными воспоминаниями из детства. Лишь очень немногие участники происходящих на экране событий (разумеется, в основном злодеи) позволяют себе изредка нарушать тоскливо-патриотическое благолепие – и незамедлительно ликвидируются за неподобающее поведение...

...если, конечно, у вас найдется, что противопоставить бешеному натиску неприятельской армии. Возненавидев на досуге весь мир, сотрудники Intelligent Systems извлекли из широких штанин арсенал слесарных инструментов и старательно закрутили гайки так, что уровень сложности в некоторых миссиях подскочил аж до заоблачных высот. Самонадеянных нович-

ков и всех потерявших осторожность ветеранов Radiant Dawn встречает не просто пощечиной – сокрушительным хуком в челюсть, после которого не каждый и поднимется. Особенно в этом смысле показательны вступительные главы, призванные, по идее, ознакомить вас с базовыми правилами местной боевой системы, на деле же являющиеся собой садизм в чистом виде. Герои оказываются горсткой неудачников, крошечные карты оставляют крайне мало простора для маневра, а враг... враг имеет обыкновение лезть со всех сторон разом, ловко уклоняться от ударов и разить без промаха. Рядового пехотинца из армии Бегниона приходится стаптывать целой толпой: не





Конечно, совсем без нововведений не обошлось, но – исключительно по мелочам. Самая существенная «мелочь» такова: на некоторых участках карты персонажи получают возможность карабкаться на возвышенности, а не искать обходные маршруты, как прежде. Не самый плохой способ срезать путь на деле оборачивается обоюдоострым клинком: неприятельские солдаты освоили маневр не хуже любого геймера-профи, в чем вы очень скоро убедитесь. Из менее значимых добавок стоит, пожалуй, отметить появление «воздушных» карт, где могут сражаться только представители ВВС – пегасы и виверны. Как-то серьезные отличия от наземных столкновений обнаружить не удалось, так что новшество скорее косметическое. В ту же (косметическую) сторону отправим и заявленную поддержку широкоформатных экранов. Картинкой 16:9 сегодня трудно поразить чье-либо воображение, но для Fire Emblem (чья взаимоотношения с технологическим прогрессом можно, в лучшем случае, назвать прохладными) – это ощутимый шаг вперед. Такими темпами года через три разработчики и вовсе совершат какой-нибудь погвиг – например, научат персонажей говорить.



- 1 Оружие разрешают менять прямо во время хода. Не ленитесь экипировать персонажей сообразно ситуации на поле боя.
- 2 Воздушные подразделения обычно получают небольшой бонус к удаче – им проще уклоняться от выпадов пехотинцев. Однако ВВС по-прежнему уязвимы для стрел и метательных снарядов.
- 3 Оборотни, субъективно, стали чуть слабее со времен прошлой части, но по-прежнему остаются чрезвычайно могучими и свирепыми противниками.
- 4 Хороший маг пообобен артиллерийской установке, однако нуждается в неуспынной охране и как огня боится рукопашной.

дай Бог, мерзавец уцелеет после первого раунда и ринется контратаковать. К слову, бойцы, как и всегда в Fire Emblem, гибнут окончательно и бесповоротно – законных способов вернуть их из райских куш на грешную землю до сих пор никто не придумал. Появление в отряде солдат покрепче на более поздних этапах несколько меняет картину. Проворные оборотни, закованные в броню паладины и не ведающие промаха снайперы заметно расширяют возможности полководца, вконец измотанного кадровым голодом. Но расслабляться не стоит – численный и позиционный перевес в любом случае остается на стороне противника, но

теперь хотя бы есть что противопоставить грубой силе, что худо-бедно организовать оборону. А там чем черт не шутит – глядишь, и удастся перехватить инициативу. Главное не забывать, что ошибок в Radiant Dawn не прощают: оставили без прикрытия тыл, рискнули бросить на произвол судьбы не слишком крепких здоровьем магов, подставили под стрельы лучников воздушную кавалерию – и без пяти минут победы мрут как мухи, лишая надежд на скорый триумф. Карта военных действий, как и раньше, – замаскированная декорациями шахматная доска. Иногда, утыканная препятствиями, вроде рек и болот, иногда – многоярусная, в несколько эта-

жей. Цель задания почти всегда максимально далека от вас: таким нехитрым способом игрока провоцируют дробить силы, отправляя вперед самых надежных и быстрых. Очевидный, казалось, шаг на поверку выходит лучшим способом загнать себя в угол: противник обожаем появляться там, где его совсем не ждут. Впрочем, ветераны сериала к таким фокусам наверняка готовы – арсенал AI-трюков, как и многое другое, не меняется уже долгие годы. Подобная верность традициям, демонстрируемая авторами Fire Emblem при каждом удобном и не очень случае, поначалу вызывала у давних поклонников щенячий восторг, затем – сосредоточенно-мол-

чаливое одобрение. Но теперь, когда верность традициям уже выглядит банальной ленью, она начинает изрядно раздражать. Игра по-прежнему хороша, и на твердое «отлично» знает, чем удержать геймера подле экрана; труднопроходимые битвы и отсутствие технологических изысков легко простить – первое рано или поздно пробуждает здоровый азарт, второе не слишком актуально в условиях выбранного жанра. Однако показательное нежелание Intelligent Systems двигаться вперед уже нельзя не заметить. За плечами у студии 17 лет кропотливого самокопирования и улучшений по мелочам. Быть может, пора придумать что-то новое? **СГ**

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

**ПЛЮСЫ** **+**  
Проверенная временем боевая система, продолжительная сюжетная кампания, выверенный баланс.

**МИНУСЫ** **-**  
Некоторым игра покажется слишком сложной на первых порах, графика устарела два года назад, сюжет и герои особого интереса не вызывают.

**РЕЗЮМЕ** **✓**  
Все та же Fire Emblem – без какого-либо заметного прогресса формы и содержания.





## СЕКРЕТ!

Майя Антарес – открывается после первого прохождения.  
 Arena Mode – открывается после первого прохождения.  
 EX Difficulty – получить ранг А или S на первом уровне арены.

## ХОРОШО

### ИНФОРМАЦИЯ

#### ▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2

#### ▶ ЖАНР:

action.beat'em-up/  
 shooter.third-person

#### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Take-Two Interactive

#### ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

Vellod Impex

#### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Acclaim

#### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 2

#### ▶ ОНЛАЙН:

<http://www.redstar-us.com>



#### ▶ Автор:

Евгений Закиров  
[zakirov@gameland.ru](mailto:zakirov@gameland.ru)

# THE RED STAR

## СЕРП И МОЛОТ – ОРУЖИЕ НАШЕЙ МЕЧТЫ!

**Т**he Red Star должна была появиться в 2004 году сразу на двух платформах – Xbox и PS2. Незадолго до релиза, на дисках к официальным журналам обеих систем оказалась демоверсия, получившая исключительно восторженные отзывы как игроков, так и журналистов. Время шло, фанаты краснознаменного комикс-сериала отмечали дни в календаре, а когда, наконец, час пробил, случилось страшное: издатель, Acclaim, обанкротился. И, как это водится, все находившиеся в разработке проекты и имеющиеся лицензии были тут же пущены с молотка. The Red Star мгновенно затерялась среди сбрасываемого с идущего ко дну судна

материала (вместе с ней среди волн плавала и брошенная Juiced, хорошо знакомая поклонникам гонок). Долгие три года ничего о ней слышно не было. К счастью, нашелся другой европейский издатель. Молодая и ничем выдающимся не отметившаяся компания XS Games спешно реанимировала проект и издала его в США в подобающем виде. В Старом Свете упавшее было знамя подхватила Take-Two. К тому времени про версию для Xbox уже и не вспоминали, и неожиданно ставшая PS2-эксклюзивной игра попала на полки магазинов – забытая, непонятная, со смешным ценником в 12 долларов. В нашей стране о «Красной Звезде» известно мало. Се-

За прохождение каждой миссии начисляются очки, которые предлагается тратить на улучшение оружия или покупку дополнительных умений. Цены там весьма кусачие, зато каждый апгрейд придется кстати, а уж те, что появляются ближе к финалу, так и вовсе на вес золота. Скажем, стандартное улучшение оружия поможет быстрее справляться с противниками, дополнительные слоты для спецатак выручат из самой тяжелой переделки, ну а умение восполнять зорю, просто колошматая врагов серпом и молотом, – просто прелесть мечтаний! Главное – не торопиться, не покупать все апгрейды по мере их появления в магазине. Скажем, ни к чему прокачивать сразу три вида оружия. Играя за Макиту, можно без особых бег дойти до «летательных» миссий, используя стандартное оружие ближнего боя и слабенький пистолет, скопив таким образом достаточно виртуальных денег, чтобы в будущем позволить себе несколько дорогостоящих, но куда более полезных навыков.



рия комиксов про альтернативную Россию, после победы во Второй мировой испытывающую сильнейший подъем, смешав новейшие технологии с самой настоящей магией, в наших краях никогда не издавалась. Для многих геймеров встреча с Майей, ее телохранителем Кёзо и свирепо орудующей серпом и молотом Макитой почти наверняка станет первой. Догадка, но для ознакомления с популярной вселенной здешний сценарий никак не годится. Скучный сюжет здесь подается исключительно в виде текстовых обрывков перед началом миссий, а справки в руководстве едва хватает на то, чтобы узнать персонажей в меню выбора героя.

Здесь сюжет идет по пути Streets of Rage и Ikaruga. Он есть, и каждый уровень – вроде бы спланированная и как-то мотивированная операция по зачистке. Совсем не обязательно, что в конце поджидает сильный босс, а сама пробежка протяженностью может поспорить с великой рекой Миссисипи. Уровни разные, а сюжет лишь наскоро связывает одну миссию с другой. За интересными героями, захватывающими историями, многостраничными размышлениями и интригой предлагается обращаться к первоисточнику. Абсолютно все уровни линейны, делятся на «экраны» (границы ТВ не выпускают игрока, пока тот не перебьет всех противников), предлагают идти строго





слева направо или снизу вверх. Камера игроку неподвластна во все, но никаких нареканий это не вызывает: виртуальный оператор всегда берет удачный и зрелищный ракурс. Прохождение одной миссии может занять минут пять, другой – все полчаса. Уровни, равно как и противники, их населяющие, быстрой чередой сменяют друг друга. Обычно одна-две миссии проходят в одном антураже, несколько прочих – в другом, а третьи так и вовсе предлагают полетать на самолете, как в заправском скроллшутере. Без боссов тоже не обошлось, их по два-три на уровень, и с некоторыми придется сражаться повторно. Казалось бы, негусто. И тем удивительнее, какого разнооб-

разия удалось добиться разработчикам. Вроде бы, давно изученный жанр, сама игра – крик из далекого прошлого, а все же в The Red Star нет ни одного самоповтора, ни намека на филлеры. Скажем, один босс стреляет, как в любом скроллшутере, плотным веером энергетических сгустков, увернуться от которых весьма и весьма проблематично. При следующей встрече палитра его атак дополняется, а затем он кардинально меняет тактику боя. Но – кончится уровень, и в новой миссии на пути героев встает новый, другой, еще более опасный враг. The Red Star ощутимо интереснее и веселее проходить вдвоем. Содержание игры от количества игроков не зависит, но некото-

рые боссы поддаются ощутимо быстрее. В то же время, не стоит думать, что как одиночная игра «Красная Звезда» не состоялась. Здесь практически нет «обычных» противников – каждый встреченный враг обладает уникальным умением, к каждому требуется особая тактика. И если в мультиплеере всегда можно рассчитывать на помощь друга, который вырубит неприятеля, едва тот повернется спиной, то в сингле этот фокус не проходит. И The Red Star от этого только выигрывает. Особенно если ваш выбор пал на Маки-ту: девушка ставит на скорость, неплохо держится в ближнем и дистанционном бою, но слаба здоровьем, из-за чего каждая стычка – вызов мастерству иг-

рока. Хотите – прыгайте, блокируйте, уклоняйтесь, выжидайте момент и контратакуйте. Не хотите – ничего страшного, можно поймать цель на мушку и обрушить на нее всю огневую мощь, после чего сторониться ближнего боя и высматривать спасительную аптечку. В The Red Star нет дорожки, по которой «ведут» игрока. Любое препятствие можно преодолеть минимум двумя способами, и выбор этот никем не навязывается. Впрочем, не стоит ожидать и поблажек: как любая игра старой школы, «Красная Звезда» отличается высокой сложностью. Она быстро начинает нравиться, но чтобы добиться каких-то успехов, нужно «научиться» в нее играть. **С**

- 1 Палитра атак «Киселева» меняется быстро: уничтожил одну часть, другая начинает жульничать и выпускает взрыве больше лазерных лучей.
- 2 Иногда противников проще скидывать с мостиков, причем сразу нескольких. Обрати они, к счастью, уже не поднимутся.
- 3 Не стоит покупать апгрейды сразу, как они становятся гоступны...
- 4 Майя откроется только после первого прохождения. Новичкам рекомендуем начинать за Маки-ту – ее верткость помогает выживать в битвах с боссами, а огнестрельное оружие держит на расстоянии неприятелей попроче.

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

**ПЛЮСЫ** **+**  
Увлекательный геймплей, идеальный баланс, сообразительные противники, интересные сражения с боссами.

**МИНУСЫ** **-**  
Долгие загрузки, слабый сюжет, мало бонусов для фанатов комикса-первоисточника, графика уже немного устарела.

**РЕЗЮМЕ** **📝**  
Загорный боевик, beat'em up и... 3D-скроллшутер в одной коробке! При цене в 500 рублей, The Red Star – настоящая находка.





**1** А вы глумили, кролики-оригиналы разносят обычные «бигмаки»? Ничего поговорного – настоящий бургер должен высотой тягаться с Эйфелевой башней!

**2** Оказывается, поводом для мини-игр может быть что угодно – даже разговоры по мобильному телефону в зале кинотеатра.

**3** Мытье посуды – чрезвычайно трудная и опасная работа.

**4** Кроликам нравится зрелищный образ жизни. Но то, сколь ловко они управляются со спортивными снарядами, зависит, главным образом, от вашего умения держать в руках Wii-пульс.

**5** Медицина на кроличий лаг – летальный исход приветствуется.

**6** Работа в офисе скучна и монотонна, но зайцы знают, как разнообразить рабочий процесс.



## RAYMAN RAVING RABBIDS 2

### ИНФОРМАЦИЯ

#### ▶ ПЛАТФОРМА:

Wii

#### ▶ ЖАНР:

special.mini-games

#### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

#### ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«ND Видеоигры»

#### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Paris

#### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 4

#### ▶ ОНЛАЙН:

<http://ravingrabbids2.us.ubi.com>



#### ▶ Автор:

Red Cat  
chaosman@yandex.ru

### БРАТЦЫ-КРОЛИКИ! ЭТОТ МИР СКОРО СТАНЕТ НАШИМ!

Год с небольшим понадобился безумным кроликам на то, чтобы перегруппироваться, подтянуть резервы и снова броситься в бой, сокрушая все на своем пути смертоносными вантузами. Казалось бы, зимнее наступление было тщательно спланировано, да и кроличьему спецназу не впервой избавлять геймерские кошечки от лишних купюр, но... что-то в этот раз не заладилось во французском офисе Ubisoft. Длинноухий блицкриг завершился неуклюжим топтанием на месте.

#### Былое и гумы

Помните осень 2005 года, канун появления Nintendo Wii? Кролики тогда стали полноправными

лидерами игровой индустрии – каждый шаг, каждый жест, каждая гримаса ушастых недомерков, вздумавших установить на планете собственный мировой порядок, немедленно становились новостью и темой для обсуждений на многочисленных форумах. Итог истерии был закономерен: благосклонность критиков, версии почти для всех представленных на рынке платформ и, конечно же, многомиллионные тиражи. А что же теперь? Те же разработчики, тот же издатель, те же кролики и куда более скромные результаты. Вантузы неожиданно вышли из моды... почему? Возможно, ключ к разгадке как раз и заключается в нежелании кроликов что-либо менять в однажды сработавшей

тактике. Впрочем, нет – кое-какие изменения, конечно же, имеются, а вот насколько они значительны, судите сами. Симпатяга Рэймен еще полтора года назад присутствовал на экране скорее для мебели – его крикливые оппоненты уже тогда захватили истинно кроличью долю эфирного времени. Во второй части тенденция лишь получила дальнейшее развитие: персонаж, чье имя маячит в названии проекта, окончательно превратился в пятую елку в шестом ряду. Зато кролики (или все-таки разработчики?) оттянулись по полной программе. Экраны загрузки, сюжетные заставки, мини-игры – дерзкие уши торчат отовсюду, куда только хватает глаз.

Упомянутых мини-игр с ростом кроличьего поголовья стало ощутимо меньше, где-то с полсотни против прежних семидесяти. Но это еще полбеды. Они заметно поскущнели, что для подобного рода проектов – совсем уж неутешительный знак. На одну действительно увлекательную забаву в Rayman Raving Rabbids 2 почти всегда приходится этакая «антидурь», с как минимум странным управлением и напрочь отсутствующим балансом. Последний – вообще понятие скорее эфемерное: за фантастически легким «Заклинателем змей» частенько следует нечто зверски сложное, рассчитанное либо на дьявольское везение, либо на ослиное упрямство. Но стоит лишь





Хотя сюжет в данном случае – далеко не главное, он, как ни странно, в Rayman Raving Rabbids 2 присутствует. В прошлый раз, напомним, кролики покоряли мир Рэймена, заставив того стать гладиатором на арене местного амфитеатра. По прошествии времени стратегические задачи ушастого воинства изменились: кроликам приглянулась планета Земля, которую они и бросились покорять. Вооруженный вантузами десант оперативно высажился по всему свету и приступил к штурму основных центров человеческой цивилизации, от Нью-Йорка до Токио. Собственно, именно сценарием объясняется структура сюжетного режима, который отныне разделен на несколько так называемых Туров (Trips). Туры предлагают набор из пяти случайно выбранных мини-игр, а если вам не слишком нравится предложенный вариант, можете проявить фантазию и составить собственную культурную программу. К слову, каждое пройденное испытание немедленно получает пропуск в режиме Free Play, а свежезаработанные музыкальные композиции из некоторых мини-игр (помните, кролики очень любят музыку!) отправляются в раздел Jukebox.



пообещать самому себе забросить диск с игрой в самый темный угол, как сумасшедшие кроли немедленно выкатывают на суд общественности нечто зажигательно веселое и уморительно смешное. Куда менее изобретательным оказался подход к управлению. Это только официальные пресс-релизы утверждают, будто каждая мини-игра управляется по-новому. На деле же все гораздо проще, и в подавляющем большинстве случаев от нас требуется тряска либо пульт, либо нунчак, либо и то, и другое одновременно. Предельно оригинальности считаются задания, где требуется нажимать кнопки на скорость, или в определенной последовательности. Увы, метание коров ос-

талось в прошлом – есть о чем призадуматься. Некоторые разнообразие вносят памятные еще по первой части уровни-перестрелки. Их на этот раз собрали в особый раздел, а сам процесс подвергли кое-каким изменениям. Темп стрельбы заметно снизился, число противников сократили, да и на игрока бешеные кроли уже не выскакивают с прежней прытью. Разленились, не иначе. Иногда выручает наличие многопользовательского режима, который, между тем, тоже палка о двух концах. С одной стороны, нет ничего веселее попыток дотащить поднос с гамбургерами до голодного клиента, распахивая друзей-конкурентов. С другой – упомянутая «дисципли-

на» вдруг оказывается занятием на диво монотонным, если разнообразить гамбургеры в гордом одиночестве: руководствуясь какой-то странной логикой, авторы предпочли отказаться от услуг управляемых AI соперников. К слову, в других мини-играх наблюдается нечто подобное – очевидно, таким образом разработчики пропагандируют групповые виды спорта. Едва ли Rayman Raving Rabbids 2 станет заключительной главой саги о кроликах – мы хорошо знаем привычки Ubisoft. Другое дело, что после таких вот отзывов у издателя есть лишь два пути. Первый – упрямо бить в одну точку, из года в год поставляя на рынок сходные наборы мини-игр

с небольшими изменениями, вплоть до появления у аудитории хронической аллергии на крольчатину. Второй – найти безусловно обаятельным персонажам новое занятие, которое позволит им с честью нести вантузы в массы. Каким окажется решение, мы, вероятно, узнаем уже ближайшим летом. А пока – предварительный лирический финал. В одной из мини-игр требуется зажарить цыпленка, но так как кролики не признают готовку на плите, приходится искать обходной путь. А именно – накормить кроля острым перцем, чтобы горе-повар затем «подышал» на будущий кулинарный шедевр. Тутто, как правило, и выясняется, что перца съедено маловато... [C]

В России ценителям крольчатины досталась полностью локализованная версия Rayman Raving Rabbids 2. Так как и Рэймен, и кролики – не самые разговорчивые в мире существа (первый все больше молчит, вторые предпочитают, чуть что, орать благим нечленораздельным матом), то и задача локализаторов свелась, в основном, к переводу текстовых подсказок. Коих, впрочем, не так уж и мало.

**ХОРОШО**

**ВЕРДИКТ**  
**7.0**

**ПЛЮСЫ** +

Знаменитые кролики в промышленных количествах, немалый простор для многопользовательских соревнований, забавная возможность нарядить кроля Человеком-Пауком.

**МИНУСЫ** -

Сократившийся список мини-игр, заметное «поскучневшее» управление, не слишком бодрые перестрелки с кроликами, засилье не самых удачных идей.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Забавный сборник мини-игр – которому, впрочем, не хватает зазора оригинальной Rayman Raving Rabbids.





ХОРОШО

## GLORY DAYS 2: BROTHERHOOD OF MEN

ВСЕ НОВОЕ – ЭТО ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ.



### ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Nintendo DS

▶ ЖАНР:

shooter.scrolling.2D

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Secret Stash Games

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

ODENIS Studio

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

▶ ОНЛАЙН:

www.secretstashgames.com



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

По совершенно необъяснимым причинам первую часть Glory Days в нашей стране попросту не заметили. Приятная графика, удобное управление и занятный игровой процесс почему-то не только не сделали игру бестселлером, но и не способствовали появлению хотя бы каких-то отзывов в российской игровой прессе. Между тем западные критики нередко выставляли Glory Days 8 баллов из 10 возможных. Вторая часть – вторая попытка; авторы переработали и улучшили оригинал, снизили сложность и внесли несколько небезынтересных нововведений. В лице Brotherhood of Men угадываются черты Choplifter

и старенькой Wings of Fury одновременно – главнейшая задача: управление вертолетом или самолетом (причем выбор боевой единицы разработчики оставляют за собой – в зависимости от миссии). В первом случае необходимо не только пробивать с боем защиту противника, но и вытаскивать заложников из настоящего пекла. Во втором все намного прозаичнее, так как разбомбить вражью технику – наша основная задача. С другой стороны, здесь есть что-то от Uprising и BattleZone: хоть и приходится лично управлять боевой единицей, распределение финансов и закупка техники также ложится на наши плечи. Зато путь к базе про-

тивника всегда только один, так что прокладывать маршрут не придется. Собственно, в способе приобретения войск и кроет бое основное отличие от первой части – в Glory Days не было возможности «строить» свою личную армию. Это новшество хоть и не меняет игру кардинально, но делает ее интереснее. Впрочем, на деле войска не столь сильны, как хотелось бы: справиться с противником наши танки не способны – им требуется поддержка с воздуха. Да и создать достойную армию на дармовщинку никак не выйдет – а заработать можно (и нужно!) только на поле боя: чем больше точек на карте отвоевано, тем шире денежный поток, лю-

щийся в наши карманы. И надо отметить, что весь этот винегрет подан на весьма изысканном блюде. Не стоит думать, что нарочито «игрушечные» солдатики, самолетчики да взрывчики будут так уж отвлекать от баталий – уже через минуту после начала сражения все «детские» мысли улечиваются. Куда важнее, что даже в самых жарких боях игра не снижает количества кадров. Да и звуковое сопровождение Glory Days 2 не назовешь проходным – сами разработчики настоятельно рекомендуют играть в наушниках. А ведь первая Glory Days отнюдь не блистала качеством звука, зато уж в этот раз авторы постарались как следует:





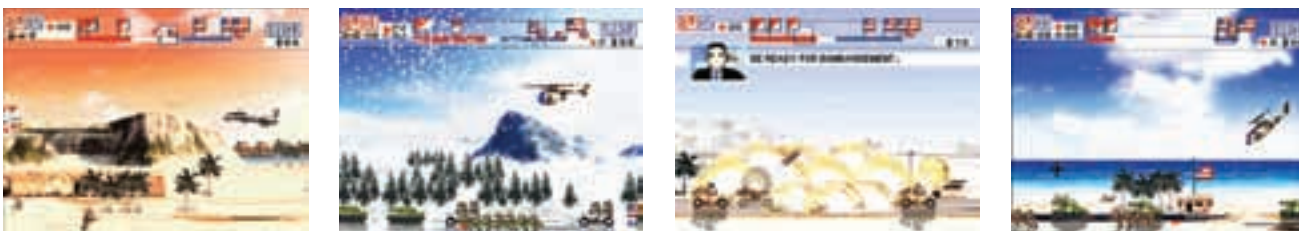
- 1 Верхний экран следит за управляемой боевой единицей, а нижний – за успехами более самостоятельной, но все же зависящей от игрока армии. Очень удобно.
- 2 Полеты – занятие опасное, противник запросто может выдвинуть ПВО. На то же самое в отношении его воздушной техники способны и мы.
- 3 Первое время кажется, что управлять стилусом не особенно удобно, но со временем приходит понимание: это единственный способ не только уверенно маневрировать, но и быстро закупать технику.
- 4 Будьте внимательны – вертолет вместит лишь 8 заложников. Кстати, высадить их вы сможете только на своей главной базе.

**Ничто не забыто!**

На самом деле, идея абсолютно не нова. И не только потому, что у Glory Days 2 есть предшественница, а вдобавок имеется некоторое сходство с Choplifter и Wings of Fury. Нет, все намного запутаннее. И намного интереснее. Началось с того, что в 1984 году для Apple II появилась Rescue Rangers, в которой уже были заложены полюбившиеся принципы: игрок управлял вертолетом (только вертолетом!), спасал заложников, заказывал новые танки, джипы и взводы солдат для захвата укреплений противника. Шестью годами позднее для PC и Mac вышла игра под названием Armor Alley – хотя она и не считается римейком, но по сравнению с Rescue Rangers изменилась только графика, да был еще добавлен многопользовательский режим. А еще через 15 лет появился римейк Rescue Rangers под названием Super Army War. Другое название этой игры – Glory Days. Вот такая занятная генеалогия. Впрочем, упомянутые игры в России знакомы очень немногим, так что нынешняя Glory Days 2, пусть и выросла сама собой, все же вправе называться оригинальной и в чем-то даже свежей.



- 5 Специальные подразделения вызываются с помощью левого штифта. Вот только доступна такая возможность далеко не всегда.
- 6 Возможность выбрать определенный ландшафт в skirmish-режиме зависит от того, насколько далеко вы продвинулись в основной кампании.



В лице Brotherhood of Men угадываются черты Choplifter и старенькой Wings of Fury одновременно, есть что-то и от Uprising с BattleZone, а в гальних рогственниках значатся Rescue Rangers и Armor Alley.

симфоническая музыка, особенно пикантная под звук пальбы и взрывов, заставит подолгу не расставаться с игрой. А вот чего здесь действительно не хватает, так это режима обучения – игрока буквально выбрасывают на поле боя без всякой подготовки. Конечно, по сравнению с первой Glory Days сделан существенный шаг вперед – теперь нам не только подсказывают перед миссией, какая кнопка за что отвечает, но и дают пояснения. К сожалению,

и сюжет в привычном смысле по-прежнему отсутствует: история о бравых вояках, из поколения в поколение сражающихся за Родину, проклеивается лишь в скупых строчках их писем. Идея любопытная, но отсутствие интриги и ярких персонажей разом смазывает общую картину. И ведь ODENIS Studio поспешила не только на режим обучения и полноценный сюжет (без этого мы вполне проживем), но и на разработку достаточного

количества уровней. Если создатели Advance Wars пичкают нас таким обилием миссий, что на прохождение игры могут уйти недели, то Glory Days 2 хватит буквально пары вечеров. Возможно, пора уже смириться: этим грешат многие игры последнего времени для портативных консолей. Но все-таки подобный подход не может не расстроить – дешевле-то игры отнюдь не становятся. Лучшего света в этом темном царстве всегда один – многопользова-

тельский режим, позволяющий сразиться одновременно восьмерым игрокам. Впрочем, если желающих не окажется, всегда есть несюжетный skirmish-режим: дополнительные миссии, условия которых можно задавать самому, продлят удовольствие еще как минимум на несколько часов. И все-таки хита не получилось – шажки ODENIS Studio слишком малы и несмелы. Такими темпами мы увидим всерьез хитовую Glory Days в лучшем случае к пятой части – а пока что довольствуемся просто хорошей. Остается надеяться, что сотрудники компании решатся на самоотверженный рывок вперед. Ведь уже сейчас понятно: он им по силам. Нужно только набраться смелости. **СД**

**ВЕРДИКТ**  
**7.5**

**ПЛЮСЫ** +

Интересная идея, приятная графика, прекрасное звуковое сопровождение, отличный многопользовательский режим на 8 игроков.

**МИНУСЫ** -

Однопользовательская кампания на удивление коротка, а управление освоить не так-то просто – игре явно не хватает режима обучения.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Хотя все находки и были сделаны более 20 лет назад, Glory Days 2 выглядит на удивление свежей и оригинальной. Но до полновесного хита все еще далеко.





## СЕКРЕТ!

Устали искать нужные предметы? Нажмите клавишу «Н», и на экране высветятся все активные точки.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

### ИНФОРМАЦИЯ

#### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

#### ▶ ЖАНР:

adventure, third-person, fantasy

#### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

PlayLogic

#### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

#### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Silver Style

#### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

#### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.0 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

#### ▶ ОНЛАЙН:

ru.akella.com/Game.

aspx?id=1904



#### ▶ Автор:

Алексей «Гіха» Копцев  
gixa@mail.ru

# SIMON THE SORCERER 4: CHAOS HAPPENS

ЧЕРНАЯ ШАПОЧКА, КРОЛИК-УБИЙЦА И БАБУШКА С ОТРАВЛЕННЫМ САМОГОНОМ. СТАРЫЕ КВЕСТЫ НА НОВЫЙ ЛАД. САЙМОН ВЕРНУЛСЯ!

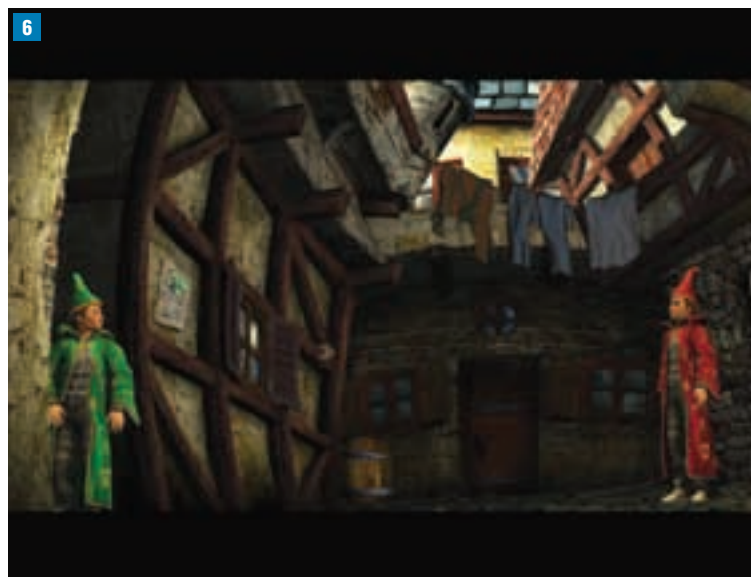
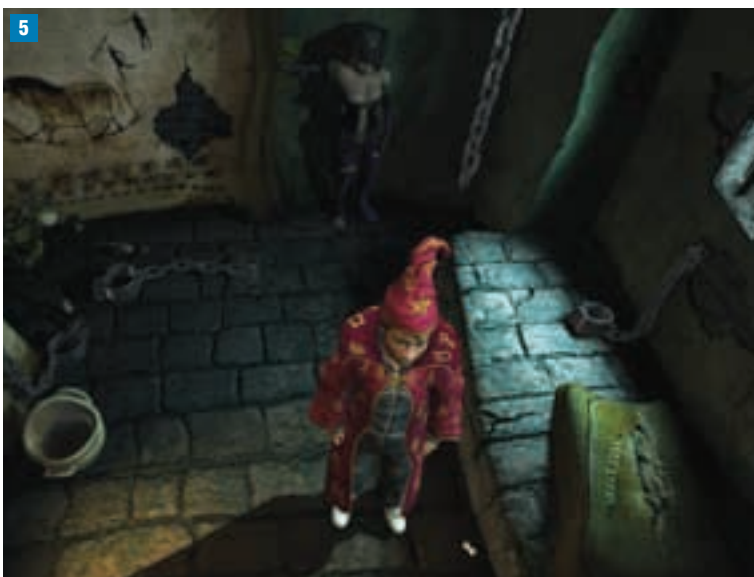
Эти старые квесты! Милые сердцу физиономии: Ларри Лаффер, Роджер Вилко, Бен Троттл – уже не просто персонажи, а наши верные друзья. Куда, куда вы удалились? Где вы сейчас? Стоп. Все осталось на своем месте, живет и развивается, просто игры стали другими. Хотя, если постараться, можно и сегодня найти реликты, классические приключения с замечательным юмором и хитроумными головоломками. Даем подсказку: все внимание на Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens. Вишневый плащ с золотыми звездами, остроконечный колпак и наглая улыбка – Саймон-волшебник собственной персоной. Он ничуть не изменился, все тот же тинейджер с отвратительными манера-

ми и вечной привычкой дерзить старшим. А ведь с момента первого знакомства прошло уже 15 лет. В далеком 1993-м студия Adventure Soft выпустила первую игру о приключениях юного мага. Автором сценария и дизайнером был Саймон Вудрофф, сын Майка Вудроффа, основателя компании, и тезка главного героя – тоже шалопай, не признающий никаких авторитетов. Игра Simon the Sorcerer была остроумной, а порой и просто возмутительной пародией на тогдашние развлечения: книжки, фильмы и, конечно, компьютерные квесты. Два года спустя вышел сиквел Simon the Sorcerer II: The Lion, the Wizard and the Wardrobe – не менее успешный и популярный, чем первая часть. Именно тогда в кад-

ре материализовался волшебный шкаф (привет писателю Клайву Льюису). С помощью чудесной мебели Саймон путешествовал между измерениями, отпуская скабрезные шуточки направо и налево. Подросткам нравилось, и взрослым тоже. И вдруг – фиаско. Третья, трехмерная серия Саймоновых приключений неожиданно провалилась. Все попытки превратить квест в экшн закончились печально. Про Саймона забыли. Но, как оказалось, не навсегда. Реанимацией сериала занялись немцы, разработчики из компании Silver Style Entertainment (авторы The Fall: Last Days of Gaya). Они вернули Саймона к истокам: перед нами типичная point-&-click приключение с живописными задниками, где игроку есть что пораз-

глядывать, а герою – куда вернуться язвительную шутку. В память о прошлом лишь герои оставлены трехмерными. Взросление – нелегкий труд. Юноша Саймон и не думает больше о Волшебной Стране. Сидит на диване, часами тарашится в телевизор. Мешает только младший брат со своим дурацким грудничковым шоу про супергероев. Подравшись за пульта от ящика, Саймон получает возжеланный девайсом по голове и приходит в себя в странном месте. Там наш герой встречает старую подружку Аликс и от нее узнает последние новости: Волшебной стране угрожает опасность... Делать нечего, надо разбираться. Чародей выливает в шкаф стакан прокисшего молока и телепортируется в сказочную нереальность.





**5** Дом Черной шапочки. Мама уже приготовила корзинку.

**2** Пару мгновений назад здесь был Тролль.

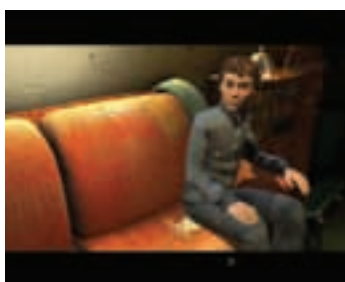
**3** Карта волшебного королевства. Если присмотреться – можно увидеть маленького Саймона.

**4** Чиновник – он и в сказке чиновник. Занудный и неприятный.

**5** Звездня тюряга. Хорошо, что Саймон попал сюда в компании с подружкой.

**6** Встреча с таинственным двойником. И правда – вылитый Саймон.

**7** Спавшийся волк коротает дни у трактира, попрошайничая.



## Мнение

Марины Петрашко (bagheera@gameland.ru)



Игра с самого начала настраивает на минорный лаг. Постановка вступительной сцены ужасна, и авторы, похоже, это понимают – в дополнении к пяти минутам непонятно чего на экране следует еще пять минут монолога главного героя, разъясняющего произошедшее. Дальше выходит не лучше. Создать сказочный мир, пародирующий повседневную реальность, не удалось – все намеки оказываются скучнейшими банальностями, которые мы уже видели, и не раз. Попытка вымучить увлекательные диалоги с грохотом провалилась. Надежда, впрочем, еще теплится: ни русский перевод, ни английская озвучка игре не родные, может быть, в глубинах немецкой версии... Но ее же достать где-то нужно! А в остальном... Помните анекдот про «мне Рабинович по телефону навистел»? Simon здорово похожа на неумелый пересказ восторженного поклонника, вдохновленного, например, Discworld или King's Quest. Он словно тень каких-то ли былых великих эпох, то ли уморительных пародийных вселенных. Всего лишь жалкая, слабая тень.

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**

### ПЛЮСЫ



Самобытный, хотя порой довольно циничный юмор, знакомые по прошлым частям персонажи, уморительные диалоги.

### МИНУСЫ



Постоянные притормаживания и частые сбои, нет русской озвучки, короткий сюжет, уродливая анимация, довольно монотонная музыка.

### РЕЗЮМЕ



Возвращение к истокам. Порадует фанатов, позлит поклонников прогресса, лишний раз обнажит все проблемы «кризиса жанра».

## Черная Шапочка носит бейсболку, рассекает на скейте, говорит ужасные вещи и предпочитает слушать death-metal.

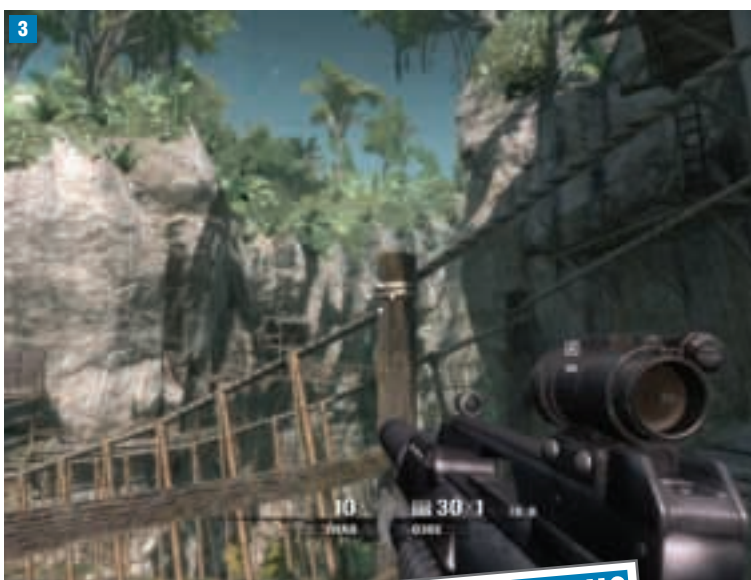
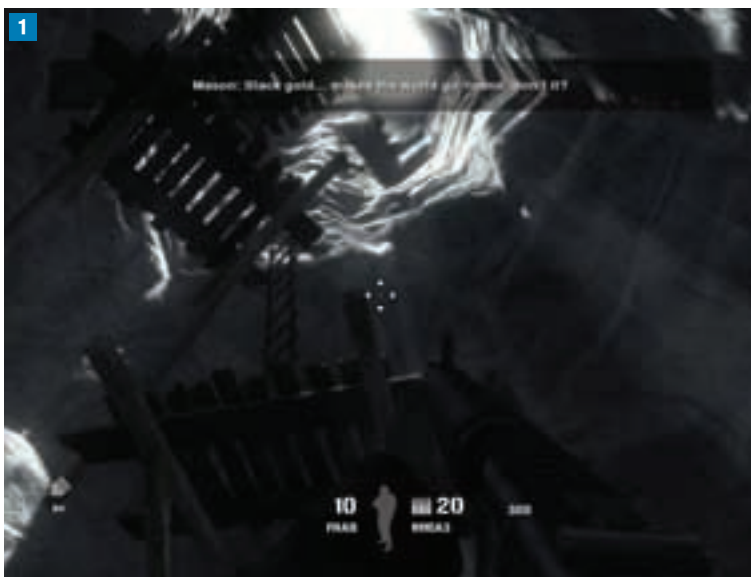
В этом мирке, как в кривом зеркале, отразились герои многих любимых сказок. Там – все наоборот. Черная Шапочка рассекает на скейте, говорит ужасные вещи и предпочитает слушать death-metal. Волк пьет горькую в одном из городских трактиров, а Бабушка варит отравленный самогон для невестки-мегеры. Даже у главного героя неизвестно откуда появился «зазеркальный» двойник. Правильный до жути, просто Тимур и его команда в одном лице. Сразу видно – дело нечисто. И тут надо сказать спасибо нашим локализаторам. Переводчики из

«Акеллы» сумели адаптировать для русского глаза все эти замысловатые хохмы и скабрзные намеки. Для глаза, но не уха – английская озвучка осталась и нам предлагается читать субтитры. Читать и покатываться со смеху. С другой стороны, совсем не весело, когда, едва наведешь курсор на очередного персонажа, как игра начинает чудовищно тормозить. Остается ждать патч, который устранил подвисания. Разработчики продолжили традицию первых серий, облегчавшую игроку жизнь. Достаточно нажать клавишу «N», чтобы увидеть над

писи над всеми активными объектами. Остается только придумать, как использовать содержимое традиционно безразмерного хранилища всякой всячины, которым служит герою его шляпа. О собственных немецких канонах игрового строения создатели тоже не забыли. Пожалуй, не совсем кстати. В перерывах между диалогами царит та самая бургерская тягучая основательность, которая сделала притчей во языцех не одну игру с берегов Рейна. Это касается как решения некоторых задач, так и поведения героя в локации. Передвигается он неспешно, а уж

об анимации без слез говорить сложно. Что сходило с рук стаду крупноголового чудаков из ранних стратегий, кажется совершенно непростительным в исполнении Саймона. Время все-таки не стоит на месте, нынче даже Петя с Василь Иванычем, кажется, двигаются аккуратнее. Впрочем, несмотря на недостатки, Simon the Sorcerer 4: Chaos Harpels вполне может оказаться именно той адвенчурай, о которой мечтали все ортодоксальные квестоманы. Приятно иногда вернуться в прошлое, вспомнить классические игры и в очередной раз пройтись по адресу детской (и не очень) литературы. Улыбайтесь! Если минута смеха заменяет стакан сметаны, то Simon the Sorcerer – целую крынку. **С**





УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

# SOLDIER OF FORTUNE: PAYBACK

ХОЧЕШЬ УВИДЕТЬ МИР? ВЗЯТЬ ЗА БОРОДУ ГЛАВНОГО ТЕРРОРИСТА? ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В НАЕМНИКИ! ДЯДЯ СЭМ В ТЕБЯ ВЕРИТ!



## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC, Xbox 360, PlayStation 3

### ▶ ЖАНР:

shooter.first-person.modern

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Activision

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С» (PC)

### ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клуб» (Xbox 360)

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Cauldron

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 12

### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM

### ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

### ▶ ОНЛАЙН:

mercenarieswanted.com



### ▶ Автор:

Алексей «rlxa» Копцев  
rlxa@mail.ru

**Ж**елезная логика Голливуда: бьют наемники хорошие и наемники плохие. Одни ходят по воскресеньям в церковь, чтят флаг и президента. В перерывах между семейными барбекю и стрижкой газона они гоняются за международными террористами и... уже почти догнали. Эти славные ребята с квадратными подбородками полностью уверены в своей правоте — они если и продаются, то исключительно для блага государства. Но есть и другие: эти коварные «плохиши» готовы на все ради денег, им совсем неважно, на кого работать — на родного дядю Сэма или диктатора-коммуниста с кровавым пентаклем

между кустистых бровей. Про извечную борьбу «обра с ослом» сказано немало, сюжет о наемниках здорово пообтрепался, но это совсем не смущает иrogровых сценаристов. Особенно в случае с кровавыми шутерами, где насилие превышает всего. Ведь как здорово отстрелить супостату его дурную голову, да чтобы кровь фонтаном? Несколькими точными залпами расчленим его злодейское тело? И тут, собственно говоря, уже совсем неважно, ради какой высокой цели крутится военная мясорубка и что заставляет этих истуканов лезть на твой сверкающий вороненой сталью пулемет. «Насилие ради насилия» — такой принцип исповедуют авторы

игры Soldier of Fortune: Payback, работники словацкой студии Cauldron. Парням досталось не самое простое задание — сделать третью часть известного наемнического сериала. Премьера первой игры состоялась еще в далеком 2000 году. Авторы из Raven Software использовали модифицированную версию движка Quake II и добились очень неплохих результатов. Шутер, сделанный «по мотивам»... одноименного журнала для наемников, получился зрелищным, динамичным и очень кровавым. В отличие от его научно-фантастических «собратьев», в нем использовалось настоящее оружие, а фирменным... хм, изыском была почти до тошноты реалистичная

возможность отстреливать врагам важные органы меткими выстрелами. Сиквел, Soldier of Fortune II: Double Helix создали на движке Quake III Arena. Он тоже понравился критикам, правда, журналисты неслестно отзывались по поводу stealth-режима и многочисленных багов (а где их не бывает?), но общее впечатление было положительным. И вдруг — такое разочарование. Долгожданная третья серия оказалась пусть и красочным, но все-таки тиром. Интеллекта у здешних злодеев — безмозглых болванчиков, начиненных кетчупом — столько же, сколько у манекена. Враг побеждает не умением, но числом. Любит материализоваться у тебя за спиной, чтобы





### В зоне особого внимания

Все поле боя делится на так называемые warzone. Стоит переступить невидимую растяжку, зацепить триггер, и враги закопшатся, побегут на заранее подготовленные позиции. Раз за разом они педантично делают одно и то же. Тут-то и хочется взять пушку помощнее да шархнуть из главного калибра, чтобы полетели вражьи клочки по заморским закоулочкам. Нам предлагается широкий ассортимент огнестрельного оружия, начиная с Magnum 454 и заканчивая РПГ-7. Могели похожи на прототипы, вплоть до аутентичной анимации перезарядки. Перед каждой миссией любимую игрушку можно модифицировать: поставить оптический прицел и глушитель. Жаль только, что патронов хватает ненадолго и приходится бить врага его же оружием, отстреливая орды террористов из пыльного «калаша».



- 1 Самая обычная нестреляная... шахта.
- 2 На этом экране можно модифицировать оружие: установить глушитель, подствольный гранатомет или оптический прицел.
- 3 Бирманские джунгли. Здесь обосновались торговцы человеческим товаром.
- 4 В этой деревне нас ждет инфрорматор. Осталось перестрелять охрану.
- 5 РПГ-7 с оптическим прицелом. Чтобы не промахнуться.
- 6 Вражки истуканы разнятся одеждой и даже физиономиями. Но меткий выстрел в голову меняет их внешность.



ударить сзади, как и полагается вероломному негодяю. Большинство противников просто прет на рожон, полностью пренебрегая не только всякой тактикой, но и здравым смыслом. Зато остальные отлично умеют маскироваться и бесовестно прячутся на протяжении всей игры. Особенно тяжело воевать в джунглях, где приходится сознательно подставляться под пули — только бы вычислить местонахождение оппонента. Помимо обычного «пушечного мяса», в Soldier of Fortune: Payback есть боссы — естественно, гораздо более живучие, чем их подчиненные. Однако эти самые злодейские командиры тоже не блещут особой сообразительностью. Действуют

примитивно, по шаблону, подставляются под наши прицельные выстрелы. Пули в игре способны разорвать человека в клочья, но при этом решительно невозможно прострелить обычный дощатый сарай — прячась на здоровье при молчаливом попустительстве противника. Что ж, если сложность не получается нарастить «честным» способом, в ход идут искусственные ограничения. Вместо сохранений в произвольном месте игра использует знакомые по консольным развлечениям чекпойнты. Прошлые две части «Солдата...» тоже портировались на приставки (Xbox, PlayStation 2 и Dreamcast), но сохраняться там было удобно. Здесь приходится тащиться до

очередного сюжетного поворота, чтобы игра все же соблаговолила «сейвнуться». У американских военных принято угощать рекрутов байками о путешествиях и кайфовой жизни в тропических странах. Как все обстоит на самом деле, выясняется позже. Вот и нашему наемнику придется пройти сотни километров (а вам — потратить 5-10 часов), чтобы наконец добраться до кульминации (читай — Украины). За это время он успеет ползти по афганским горам, вдоволь поплутать по бирманским джунглям и узким лабиринтам арабских кварталов. Картинка, кстати, выглядит вполне достойно. Словаки используют третью итерацию

движка собственной разработки CloakNT (первую мы видели в шутере Chaser (2003), вторую — в Gene Troopers (2005)). Новая версия с легкостью справляется с HDR-эффектами и позволяет предметам и персонажам отбрасывать динамические тени. Увы, подтянуть интеллект противника, сделать наших врагов понастоящему коварными и хитрыми разработчикам так и не удалось. С другой стороны, это в чем-то правильно — не каждый игрок на самом деле крут, как настоящий солдат удачи, однако получать от «ботов» на орехи не хочется никому. Лучше уж, чтобы все шло чинно да гладко — запустил, прошел, забыл. К Soldier of Fortune: Payback эта формула относится в полной мере. **С**

### ВЕРДИКТ

6.0

#### ПЛЮСЫ

Шустрый свижок, живописные экзотические пейзажи и выразительный саундтрек, большой арсенал разнообразного оружия, реки крови и горы мяса.

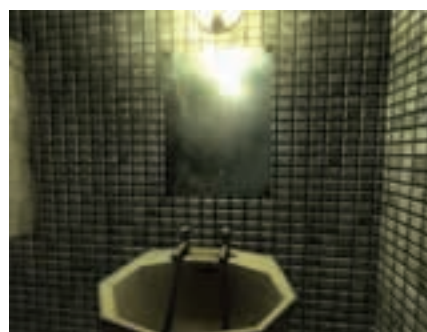
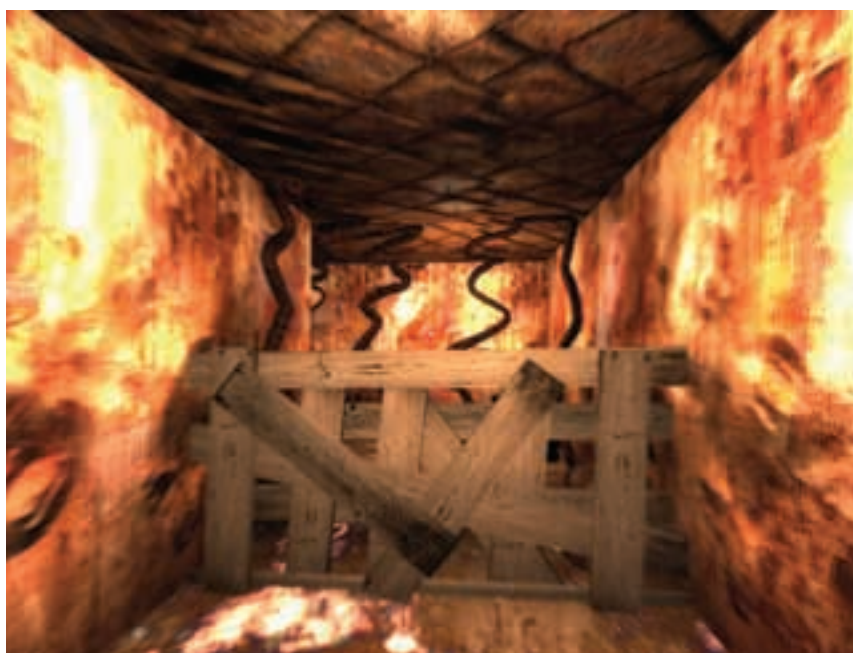
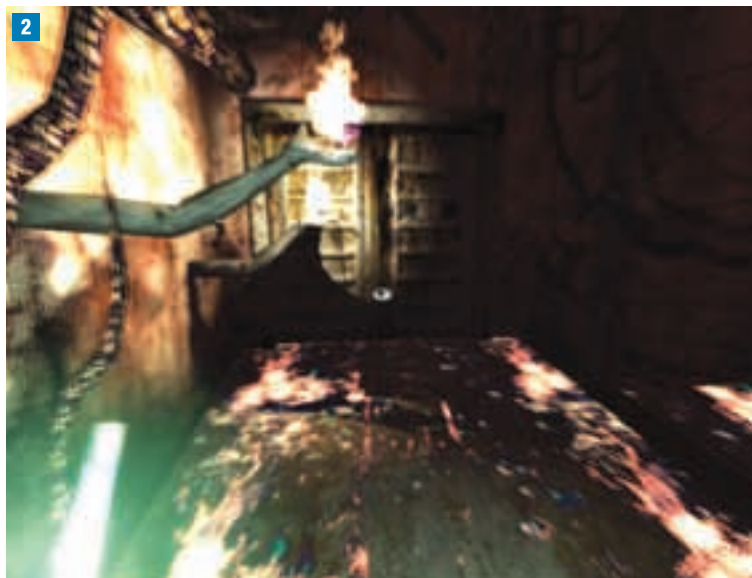
#### МИНУСЫ

Невероятно тупые враги, несурзные боссы, «бородатый» сюжет, неудобная система чекпойнтов и «кривой» баланс сил.

#### РЕЗЮМЕ

Красочное, хоть и примитивное развлечение на один вечер: пары отстреленных голов достаточно, чтобы расслабиться.





1 Игра полна вот таких неувязливых отсылок к Portal.

2 Где-то в середине истории героя начнут посещать интерактивные видения. Торчащие из стен руки – часть головоломки, не такая физически богатая, как того бы хотелось.

3 Традиционная для игр подобного рода загадка на добывание глаза для сканера сетчатки. Поддерживая мрачный имидж игры, придется таскать с собой всю голову.

4 Эта доска вместо мостика на другую сторону пропасти превратилась в забор, не позволяющий нам пройти дальше. Точки сохранения, как и в прошлый раз, строго фиксированы, а в начале игры довольно долго приходится довольствоваться редкими автосейвами.

**Как «Чума» стала «Дневниками мертвецов»**  
На просторы нашей Родины игра поступила в переводе студии Snowball. «Снежки» заботливо поменяли даже надписи на стенах полутемных коридоров, не говоря уже о текстах сообщений и озвучке. Исследовательская станция The Shelter почему-то превратилась в «Мануик» – возможно, мы не знаем чего-то об исходной, шведской версии? А вот момент обидный: голос одного из ключевых персонажей, в английской версии звучащий таким мини-Мерфишелем – эмоциональным, искусственным – в русской поблек и приобрел, скорее, отрешенно-потусторонние интонации.

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

adventure.first-person

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Paradox Interactive

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»/snowball.ru

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Friction Games

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

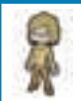
1

### ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

### ▶ ОНЛАЙН:

www.snowball.ru/penumbra2



### ▶ Автор:

Марина Петрашко  
bagheera@gameland.ru

# PENUMBRA: BLACK PLAGUE

ГЕЙМЕР, УБЕЙ В СЕБЕ НЬЮТОНА!

**Д**авайте сразу договоримся, что на сегодняшний день самый совершенный пример использования физических законов в игровой механике – Portal. Именно так, воздействие физики на колебание ресниц героев, ветер в ивах и прочее к геймплею не относится. От этого и будем плясать. Penumbra появилась раньше, и с большей помпой. Во всяком случае, в части красивых обещаний. Создатели замахнулись на небывалое широкое использование возможностей физически корректного окружения. В первой коммерческой серии (Penumbra: Overture) мы прикрывались от струй убийственного пара матрасом, возюкали молотком, пыта-

лись раздавить пауков, и кидали камни в овчарок-зомби. И все это с невероятным количеством огрехов: забавных, полезных, а порой и просто невыносимых. Приятно, что над основными безобразиями в Black Plague была проделана серьезная работа. С одной стороны. С другой, – особенно в свете гениальных акробатических трюков Portal – исправление ошибок еще больше отдалило физику Penumbra от геймплея.

### Червячки кончились

Первой исчезла необходимость сражаться с монстрами и все связанные с ней действия и предметы. Нет больше динамитных шашек, молотков, ледорубов. Не нужно отбиваться от назойливых

пауков в запутанных тоннелях, и это плюс. От немногочисленных зомби достаточно убежать, гигантский червяк – вообще персонаж неинтерактивный. Но львиную долю неожиданного веселья Overture составляли приколы над тупыми собаками-зомби, и отныне мы их лишены. Далее. Появились невидимые стены. Первая встречает нас спустя пять минут после начала, и оставляет неприятное впечатление – через баррикаду из обломков можно перебросить все что угодно, но самому герою никак не пролезть. От пропадающих за границами видимого мира предметов избавились. Программный код был явно улучшен, однако для перестраховки большинству зада-

чек попросту подрезали крылья. Скажем, загородиться окружающей хламом от смертельной струи «в реальном времени» уже не выйдет, извольте искать более традиционное решение. Оставшиеся «физичности» по-прежнему работают через раз. В одном месте нужно укрепить хрупкий пол над пропастью досками. Мало того, что, как и в предыдущей части, перетаскиваемые предметы ужасно ведут себя «в руке», так еще и застревают они (уже не проваливаясь) в чем попало. В итоге ни вытащить, ни обойти засевшую в полу и потолке одновременно балясину нельзя.

### В чем сила, брат?

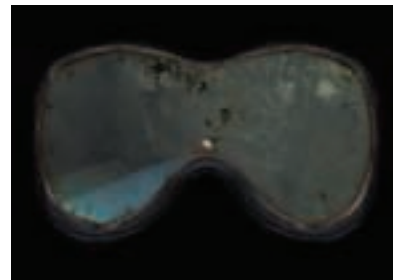
Так что же, прощай, зарядка для мозга? Не совсем. Голову поло-





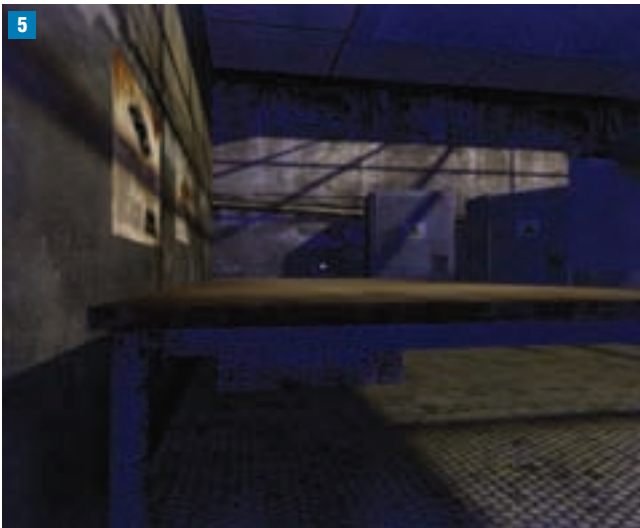
### Откуда есть пошла земля Гренландия

Стоит напомнить читателям, к чему здесь вообще вечная мерзлота, бураны и зомби. Итак, в предыдущей части герой, следуя завещанию отца, прибывает на крупнейший остров в мире и находит там (как бы случайно) заброшенные шахты, следом – место раскопок, проведенных загаочным «орденом», а там и подземную базу самой организации. В запутанных лабиринтах коридоров и шахт обнаруживаются мутировавшие животные, записки сумасшедших и даже (ближе к концу) один едва живой свидетель происходящего. Однако он не больно-то проясняет ситуацию. Текущая часть ответит на большинство вопросов. Начинается она как письмо нам, игрокам, рассказывающее о том, как в самой глубине исследовательских шахт герой получает по затылку и приходит в себя запертым в одной из комнат в неизвестной части лабиринта. Дальше он, вместо того чтобы искать путь назад, упорно прорывается «к истине» и благополучно ее находит. Впрочем, вопреки обещаниям разработчиков остановиться, как только герой получит свои ответы, финал у игры такой, что хоть завтра выпускай продолжение.



5 Приседание в тени и возможность выглянуть из-за угла окончательно превратились в бесполезный говесок. От монстров гораздо эффективнее бежать сломя голову.

6 Эти артефакты совершенно бесполезны в самой игре, но, если собрать все, дают ключ к архиву с концепт-артом.



мать можно, вот только задачи теперь перед героем по большей части стоят «традиционные квестовые». Отсюда взяла – в инвентарь засунул – там применил. Переключатели понажимал. Но, честно говоря, не впечатляет: мы не за этим пришли. К тому же, для любителей жанра в некоторых случаях все слишком очевидно. Вторая половина игры вообще соскальзывает в голый геймдизайн. В том смысле, что необходимость и логика присутствия в кадре некоторых объектов никак не объясняются «изнутри истории». Домики-бывтовки, в каждом – по бочке горючего, заботливо расставлены в снежном бургане «за два шага до смерти». Сложно поверить, что жителям Гренландии зачем-

то понадобилось втыкать строительные вагончики посреди снежной пустыни, словно фонарные столбы вдоль дороги. Хотя их роль в геймплее понятна. Неясно, скорее, другое: а стоило ли вообще во все это ввязываться? Чем заняться тому, кому мотивы героя в целом не кажутся убедительными?

### Ночь в Крыму, все в гымы

Сокращение «полезного» применения физики привело к двойному результату. С одной стороны – и этого, вероятно, хотели разработчики, – ощущение бессилия перед неизвестной угрозой возросло. В самом деле, человек, у которого отняли способность отбиваться хотя бы молотком, будет шарахаться и от обычных

гвоздей. С другой – а чего бояться-то? Когда повествование выкруливает к финишной прямой, выясняется, что повод для страха банален до зевоты. И все это время игрок страдал, томился душой и всякими другими способами трепал себе нервы почти зря. Нечто подобное мы наблюдали в Experience 112, там тоже финальные объяснения вызвали скорее смех и жалость, чем благоговение. Вот и здесь становится немного жаль потраченных усилий. Был бы молоток или хотя бы кирпич поувесистей – можно было хоть поэкспериментировать с монстрами, а так... Бесплодные попытки закидать очередной ходячий труп книгами по программированию и офисными папка-

ми далеко не так увлекательны, как борьба с собаками из первой части!

### А напоследок я скажу...

В конце любой рецензии обычно принято с удвоенной силой хвалить или ругать рассматриваемый объект. В зависимости от вердикта критика. Только не в этот раз. Да, эксперимент не удался, но «традиционный квест» получился вполне приличный. Да, пугаться совершенно не хочется, ибо образ действий героя нелогичен. Но если вы боитесь любите, спите в гробу или с томиком Лавкрафта под головой (привет пессимистам всех мастей) – здесь вас напугают качественным, давящим страхом гибельной неизвестности. Добро пожаловать. **СИ**

ХОРОШО

ВЕРДИКТ  
7.0

ПЛЮСЫ +

Умелая работа с человеческими страхами, в меру сложные головоломки, остатки физических экспериментов.

МИНУСЫ -

По-прежнему неадекватное поведение предметов «в руке», слабая связь игровых задач и физики, исчезновение возможности уничтожить противника.

РЕЗЮМЕ ✓

Просто хорошая игра. Физические фокусы почти превратились в «необязательно-развлекательную» часть геймплея.





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
adventure, first-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
ElektroGames
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Kheops
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
CPU 800 МГц, 64 RAM, 64 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.nostradamus-  
thegame.com



▶ Автор:  
Ашот Ахвердян  
ashot.akhverdian@gmail.com

# NOSTRADAMUS: THE LAST PROPHECY

**УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО**

ПРИ ВСЕХ ПЛЮСАХ ПРОФЕССИИ МОНАРХА, ЗАНЯТИЕ ЭТО ДОВОЛЬНО РИСКОВАННОЕ И ВЕЛИКИ ШАНСЫ НЕ ДОЖИТЬ ДО СТАРОСТИ.

1566 год. При дворе Екатерины Медичи, королевы Италии, начинают ежедневно погибать люди, точь-в-точь как это заранее предвидел Нострадамус. Обеспокоенная королева просит предсказателя объяснить происходящее и по возможности оградить венеценосную семью от таинственного проклятия. Однако престарелый Нострадамус (действие игры происходит в конце марта, и жить провидцу остается около трех месяцев) уже не в силах заниматься этим лично и обещает прислать на помощь королеве своего сына, Сезара. Обещает, зная, что сдержать слово не сможет, поскольку Сезар в отъезде и к назначенному сроку никак не успеет, так что проблемами коронованной особы займется дочь Нострадамуса, Мадлен, толь-

ко переодетая в мужское платье и выдающая себя за брата. Авантюрная и даже несколько легкомысленная атмосфера не покинет эту игру до самого конца, несмотря на происходящие здесь довольно мрачные события. Да и сам Нострадамус представит пред нами вовсе не мистиком, стоящим на пороге тайн вселенной, а спокойным старцем без пяти минут материалистических воззрений. «А могут ли мертвые обращаться к нам, живым, через сны?» – «Нет, – уверенно отвечает дочери Нострадамус, – это все суеверия». Мало того, временами игра приписывает легендарному астрологу откровенно шарлатанские приемы. Вот кузнец просит противоядие от появившейся в городе чумы. «Можно принести емуescu-

нок в уксусе», – советует нам Нострадамус. «И это поможет?» – «Ну, немного уксуса ежедневно – это полезно для здоровья, чеснок оказывает антисептическое действие, а никакой чумы в городе нет, люди просто охотно поддаются панике». Простите, и как после этого относиться к пресловутым предсказаниям знаменитого старца? Утешать себя тем, что немного поэзии полезно для здоровья?

**Занимательная кулинария**

В игровую индустрию феминизм пока глубоко не проник, и можно быть уверенным: если в квесте, не претендующем на лавры «высокохудожественности», главным героем оказывается девушка, то рано или поздно ее отправят на кухню стряпать что-нибудь непростое,

состоящее из множества компонентов. Разумеется, без кулинарии не обошлось и тут, причем помимо приготовления обычных блюд, героине придется освоить и смежную профессию. Алхимия здесь столь же буднична, как варка супа, разве что вместо кастрюль у нас реторты, а ингредиенты все больше из тех, что не продаются на рынках, а выискиваются в полномрачном месте. В самом же процессе создания многочисленных зелий нет никакой романтики: если есть рецепт, то надо просто его аккуратно соблюдать. Если же рецепта нет, значит, его нужно найти – иначе «кина не будет». При этом наша героиня большую часть игры выдает себя за мужчину, так что ей приходится брать-





Крепкие, ладно скроенные истории никогда не значились в списках достоинств игр от Kheops. Неестественные, схематичные диалоги за эти годы, кажется, успели врасти в игровой движок, так что мы их принимаем как должное. Однако общая беспомощность сюжетной канвы практически не портит NLP, просто потому, что детективный жанр позволяет ничему не увильяться. Да, в любой момент может произойти что угодно, и мы не ищем внутренней логики, довольствуясь тем, что по законам жанра должны получить исчерпывающее объяснение происходящему в самом конце игры. Это дает авторам полный карт-бланш: любой персонаж вправе вести себя как угодно, каждый встречный может ни с того ни с сего погибнуть через пять минут, а вчерашний труп вдруг возьмет и оживет. Извилистая, с ветерком сюжетная дорожка не дает заскучать – и так до самого конца, когда наступает момент расплаты и набобно уже связать все воедино... Разумеется, это не первый и не последний случай, когда в детективе разгадка является самой слабой частью истории, и объяснение просто не стоит всего того клубка запутанных нитей, что образовался поверх него. В итоге детективную часть сюжета лучше всего можно перефразировать одним словом: «Чего?»



## Встроенная викторина спрашивает, что означает термин «аспект» или как определяется асцендент, он же восходящий знак.

ся за работу, которой традиционно занимается сильный пол. Например, она отлично справляется с кузнечным делом, а в одном из пазлов барышня ворочает по полу внушительных размеров каменные плиты, вызывая наше искреннее восхищение.

### Трудовые подвиги

История о Нострадамусе не может обойтись без астрологии. В какой-то момент встроенная в игру викторина проверяет нас на знание специальной лексики, например спрашивает, что означает термин «аспект» или как определяет-

ся асцендент, он же восходящий знак. Весьма необычные требования к эрудированности аудитории. Стоит ли в дальнейшем ожидать образовательные квесты, еще глубже раскрывающие тему? Разумеется, данные тесты несложно пройти наугад, а для построения астрологических карт достаточно использовать писчее перо на странице блокнота, а уж дальше умные канцтовары сами разберутся, что где чертить.

В отличие от множества предыдущих игр, к созданию которых приложили руку товарищи из Kheops, в инвентаре нельзя самостоятель-

но собирать и разбирать предметы. Может показаться, что это мелочь, однако подобная деталь указывает на изменение идеологии игры в сторону легкости и доступности. Конечно, мало кто любит загадки, на решение которых уходят многие часы, однако и путь упрощения упирается в тупик интерактивных книг, выходящий за рамки игрового мейнстрима.

### Летним утром

Игра практикует некоторую нелинейность. Так, отдельные загадки опциональны (и влияют разве что на набранные баллы, счетчик кото-

рых притаился в окне инвентаря), а выбрав какую-то реплику в диалогах, мы часто не можем вернуться назад, чтобы испробовать другой вариант. Мало того, в части сцен нам позволено действовать от лица Мадлен либо в ее истинном облике, либо в роли брата. Не то чтобы это особо влияло на линейный в целом сюжет, но подобное разнообразие весьма похвально. Игра похожа на легкий ветерок летним утром – приятная и ни к чему не обязывающая, она стирается из памяти уже к обеду. Она чересчур материалистична для своей мистической тематики, характеры персонажей слишком современны для исторического антуража – хотя если бы герои вдруг запели, получилась бы весьма удачная оперетта. **СД**

**1** У девушки всегда с собой косметичка с самым необходимым: пинцетом, скальпелем, ножницами, пером, циркулем и увеличительным стеклом. И с трупами дочь прегсказателя управляется на удивление проворно.

**2** Гороскоп Екатерины Медичи. Карта, между прочим, реальная – именно в таком положении и находились планеты в день ее рождения, 13 апреля 1519 года: соединение Луны и Юпитера в Весах в противостоянии к Меркурию в Овне и т.д. и т.п.

**3** Город вымер: население заперлось в домах, опасаясь эпидемии, и только наг колокольной кружатся вороны. Жизнеутверждающая картина!

**4** Рабочий стол Нострадамуса.

**5** Смерть – лучшее алиби!

**6** В доме знаменитого прегсказателя дверь всегда широко открыта. Хорошо жить в теплом климате!

**7** Здесь нас ждет единственная в игре загадка на время. Как это обычно получается, без таймера было бы только лучше.

**ВЕРДИКТ**  
**6.5**

### ПЛЮСЫ

Авантурное детективное приключение с разнообразными загадками, в которых невозможно застрять, в меру нелинейными диалогами и стремительным сюжетом.

### МИНУСЫ

Большинство загадок чересчур просты, развязка разочаровывает, персонажи напоминают наших современников, а не героев прошлого.

### РЕЗЮМЕ

Ничего особенного – сколько мы могли ожидать, ровно столько и получили.





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: Wii
- ▶ ЖАНР: racing.arcade
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Raon
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ОНЛАЙН: www.nintendo.co.jp/wii/rdkj

▶ Автор: Red Cat chaosman@yandex.ru

- 1 Бананы – верный способ побыстрее заполнить blast-шкалу и получить ускорение.
- 2 Поскочив чересчур высоко в воздух, вы рискуете не только заработать лишние очки, но и потерять ориентацию на местности.
- 3 Многие миры очень хорошо знакомы поклонникам вселенной Donkey Kong Country.



**Переселенцы**

Слабоватая Jet Race – не единственный проект, переехавший с GameCube на Nintendo Wii. Сменила прописку за считанные месяцы до предполагаемой премьеры и Super Paper Mario, правда, она и на новой платформе отлично прижилась. Ну а самым известным эмигрантом стала The Legend of Zelda: Twilight Princess – хотя в этом случае издатель и вовсе уселся на два стула разом. В результате свою порцию счастья получили и обладатели Wii, и преданные поклонники GameCube. Довольны также остались все.

**ВЕРДИКТ**  
**5.0**

**ПЛЮСЫ** +  
Давно полюбившиеся главные герои, неплохая графика, оригинальная заумка.

**МИНУСЫ** -  
Слишком чувствительное управление, неудачный дизайн трасс, полное отсутствие динамики, несбалансированность бонусов.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Совершенно непримечательная поделка, появлению которой, скорее всего, мало кто обрадуется.

**DONKEY KONG JET RACE**

РЕАКТИВНЫЕ ГОРИЛЛЫ ИЗ ПРОШЛОГО.

Лучше поздно, чем никогда – таким девизом, судя по всему, руководствовались сотрудники Raon, завершая работу над Donkey Kong Jet Race (Donkey Kong Barrel Blast в США) для Nintendo Wii. Игра, напомним, первоначально разрабатывалась еще для GameCube, но новое поколение игровых платформ появилось раньше, чем в Raon справились с поставленной задачей, а потому непоседливую гориллу с многочисленными товарищами и соперниками в конце концов решили командировать на более перспективную с точки зрения авторов Jet Race консоль. Впрочем, красивое и логичное на бумаге, данное решение не очень-то оправдало себя на практике.

Теперь остается только гадать, какую оценку получила бы Jet Race, появившись она, как и планировалось, на GameCube, где ей предстояло стать одной из немногих игр, поддерживающих забавный контроллер-барабан DK Bongos. Однако после первых же минут знакомства с ней на Wii становится очевидно – перед нами всего-навсего пустышка, пусть красочная, но напрочь лишенная динамики, столь необходимой любой гонке. Участники соревнований, оседлавшие реактивные бочки и другие, не менее оригинальные «автомобили», перемещаются по трассам со скоростью черепах, давно потерявших интерес к жизни, – причем исправить ситуацию не помогает даже система blast'ов, задействовать которые можно, набрав не-

обходимое количество бананового топлива. Неразлучная связка «пульт + нунчак» тоже почему-то работает не совсем так, как хотелось бы. Скажем, попытка скорректировать курс, поочередно используя то один, то другой пульт (как этого требует инструкция) нередко приводит к тому, что транспортное средство начинает подсакивать, будто сумасшедшее, заставляя терять драгоценное время. И, как показывает практика, это не единственная сложность – благодаря завышенной чувствительности гироскопов любое неосторожное движение рукой может привести к плачевным последствиям. Не исправляет положения и дизайн трасс, скучный в одних случаях и чрезмерно замороченный – в других.

Увы и ах, но потраченных денег Jet Race не оправдает – яркая симпатичная картинка, достаточная для непоседливого ребенка, едва ли компенсирует столь важные для взрослого недостатки управления, неудачный дизайн трасс и чересчур монотонный, несмотря на все попытки его оживить, игровой процесс. Разочарование тем более велико, если вспомнить, что главным героем Barrel Blast стал один из любимейших персонажей Nintendo – факт, прежде почти наверняка гарантировавший достойное исполнение задумки. В то же время очевидных конкурентов у детища Raon пока нет, да и не предвидится в ближайшие месяцы, ведь точная дата появления Mario Kart для Wii до сих пор не названа. **CV**

**ПОСРЕДСТВЕННО**









## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
strategy, wargame, real-time
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Battlefront.com
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
«1С»
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 8
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:  
CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:  
ww2.games.1c.ru



▶ Автор:  
Андрей «Morgu» Окушко  
angmarsky@yandex.ru

1 Картина Репина «Не ждали». Один танк противника уже полатился за свою беспечность, сейчас прилетит через второго. Но такая легкая победа – это редкость...

2 Солдаты сгибают в окопах, потому что летят пули... Да, на открытой местности пехота живет плохо и нелегко.

3 Лейтенант Дедрик Маур – истинный ариец, беспощаден к врагам Рейха. Прошел всего три боя, а уже кавалер рыцарского ордена Железного креста.

4 Остановить эту армагу будет непросто. Но и неприятных сюрпризов на ее пути встретится немало.



В кампании «Битва за Нормандию» мы командуем частями 130-й (учебной) танковой дивизии вермахта. Несмотря на слово «учебная» в названии, на вооружении подразделения стояли не устаревшие машины, а «Пантеры» и последние модификации Pz IV. Офицерами сюда направлялись опытные командиры, прошедшие огонь, воду и медные трубы. Неудивительно, что дивизия попортила немало крови англо-американским войскам.



## ВТОРАЯ МИРОВАЯ: НОРМАНДИЯ

ОТЛИЧНО

### ВЕРДИКТ

8.0

**ПЛЮСЫ** +  
Непривычный взгляд на высаску в Нормандии, улучшенная система видимости, генератор миссий.

**МИНУСЫ** -  
Отсутствие некоторых боевых возможностей, неработающий мультиплеер.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Хардкорный варгейм с высоким уровнем реалистичности. Для тех, кто не боится трудностей.

### ОНИ СРАЖАЛИСЬ ЗА РЕЙХ.

«Давненько мы не брали в руки шашек», – подумали как-то в «1С» и создали на основе движка от «Ил-2» стратегию «Вторая мировая». Увы, блин вышел комом: попытка угодить одновременно и массовым пользователям, и поклонникам варгеймов закончилась так же, как погоня за двумя зайцами. Игра не понравилась ни тем, ни другим, и разработчики, подобно витязю, оказались на распутье. Хотя выбора, по сути, у них не оказалось. Идти прямо (оставлять все, как есть) было нельзя. На левом повороте (к ярким краскам, симпатичным спецэффектам и простоте) образовалась пробка. Имелся правый путь, к строгому учету тактико-технических характе-

ристик и повышенной сложности. Дорога была тернистой, но второе издание, став хардкорным варгеймом, не разочаровало фанатов. А за ним вышел add-on «Нормандия». Только не спешите отбрасывать журнал в сторону с криком: «Достал уже этот день «Д»!» Дело в том, что доблестная армия Западных союзников выступает в новой кампании в неприятном амплуа. В «Нормандии» мы окажемся на стороне Рейха и сполна хлебнем из того корыта, что немцы подсовывали другим странам в начальный период войны. Впереди оборона позиций от бесконечных атак, постоянно барражирующая в небе авиация противника (какие асы Геринга, вы о чем?) и частые артоподготов-

ки по нашим позициям. И даже контратаки не спасут – Германия войну все равно проиграет. В дополнении была серьезно переделана система видимости. Замаскировавшуюся в кустах противотанковую пушку заметить непросто – порой озарение приходит слишком поздно, когда ваша «Пантера» уже вовсю дымится. Танки же за счет своей высоты видны гораздо лучше, но и им под силу спрятаться за деревьями, зданиями, холмами. Схема эта внедрена и в старые кампании, что подталкивает к повторному прохождению. А в редактор добавлен генератор миссий, позволяющий быстро склепать что-нибудь удобоваримое. Или даже забавное – в сети уже лежит ролик, демонстрирующий аэросани,

мчащиеся по... зеленой травке! Увы, пока искоренены не все недостатки игры. Здания так и остались декоративными коробками, куда пехоте путь заказан. Вырыть окоп или заботливо разложить на дороге мины не получится. Мультиплеер явно находится в зачаточном состоянии. Но достоверные тактико-технические характеристики юнитов, реалистичная схема ведения боя, необходимость обдумывать свои действия с первой до последней секунды и великолепная энциклопедия перевешивают все остальное. К тому же, если у вас есть оригинальная «Вторая мировая» или «Издание второе», покупать «Нормандию» не обязательно, достаточно скачать патч. Так что играть вам не переиграть! **С**





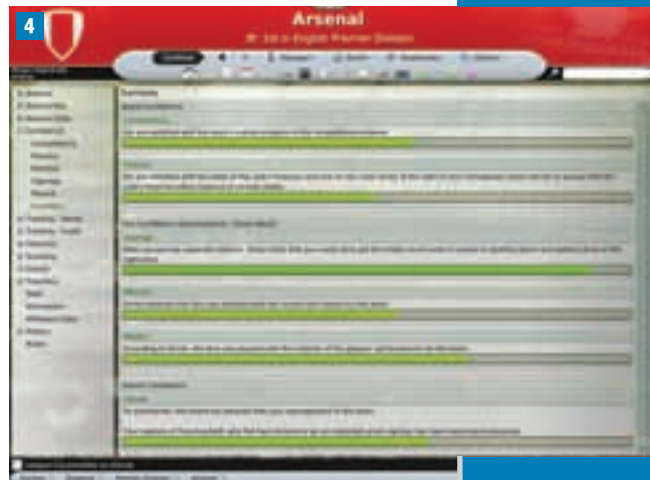
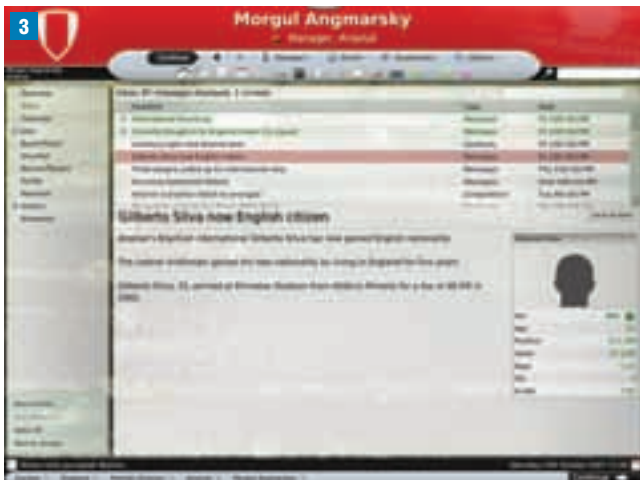
1 Англия и Германия логотипами команд так и не обзавелись. Что ж, довольствуемся невыразительными щитами с полосками.

2 Слева – наша команда, справа – соперники. Интересная у «Валенсии» расстановка футболистов на поле.



3 Сложно стать англичанином. Поблажек не будет даже игрокам из клубов-лигеров – пять лет прожить в стране все равно придется.

4 Экран, где можно узнать мнение начальства и фанатов о том, насколько успешно вы руководите командой. Удобно и информативно.



Российский футбол в Football Manager 2008 отражен достаточно качественно: для управления доступны клубы премьер-лиги первого дивизиона (к сожалению, как у ряда других стран, без логотипов и фотографий «звезд») и, конечно же, сборная. Характеристики большинства спортсменов отечественного чемпионата не завышены и не занижены, а вот зарплаты и посещаемость матчей иногда вызывают вопросы. Хотя все проблемы решаются или будут решены фанатскими патчами.

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC, PSP, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: sports.traditional.soccer.management
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Спорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Sports Interactive
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 16
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.2 ГГц, 1024 RAM, 64 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН: fm08.footballmanager.net



Автор: Андрей «Morgul» Окунько angmarsky@yandex.ru

# FOOTBALL MANAGER 2008

**ОТЛИЧНО**

**ВЕРДИКТ 8.5**

**Я БЫ В ХИДДИНКИ ПОШЕЛ, ПУСТЬ МЕНЯ НАУЧАТ!**

Sports Interactive не любит резких рычков вперед, предпочитая спокойное, шаг за шагом приближаться к идеалу. Каждый год студия выпускает свежую версию своего футбольного менеджера, лишь обновляя базу данных да меняя отдельные компоненты. И всегда попадает прямо в яблочко, оставляя конкурентов с носом. Football Manager 2008 только подтвердил это правило, ведь авторы и не собирались замахиваться на новшества в геймплее или современную графику. Знакомый 2D-движок, огромная база спортсменов (над которой работают сотни людей со всего мира) и просто потрясающая реализация всех аспектов тренер-

ского ремесла – от выбора тактики до общения с владельцами клуба. Неужели этого недостаточно, чтобы стать лучшим? Ответ однозначен: достаточно. Конечно, без изучения волевого характера своих подопечных, долгих раздумий над тактической схемой следующей встречи и анализа действий противников в прошлом победить будет сложно, если только вы не стоите у руля «Челси». Но зато как приятно разгромить «Барселону» в финале Лиги чемпионов, управляя «Томью» или «Крыльями Советов»! А что у нас с изменениями? Запустив Football Manager 2008, сразу обращаешь внимание на новый стандартный скин в бело-розовых тонах. Смотрится он

приятно, мне понравился больше старого. Проведя несколько игр, понимаешь, что матчевый движок приблизился к реальности, футболисты ведут себя почти как в жизни. Правда, чтобы все было так гладко, придется поставить патч 8.0.1, иначе защитники будут бояться мяча, вратари – выбегать в центр поля, а судьи – поспой вести себя неадекватно. Специальная программа генерирует фотографии «молодняка», приходящего в команды из детско-юношеских школ. Жаль только, что почти все имеющиеся изначально футболисты (даже такие звезды, как Криштиану Роналду или Кака) остались без фотокарточек, а многие великие клубы – без логотипов. К счастью, энтузиасты с фанатских

сайтов работают над решением проблемы, предлагая свои варианты символики и портретов для разных лиг. И пусть разработчики все еще отказываются от перехода в 3D, но прежде чем упрекать их, задумайтесь над вопросом: «А зачем?». Зачем убивать время, занимаясь созданием и отладкой не такого уж и нужного для жанра трехмерного движка? Может лучше потратить драгоценные часы на борьбу с мелкими недостатками, продолжить совершенствование тренерского процесса и сделать, наконец, что-нибудь с жутким звуком. И тогда журавль так и останется в руках Sports Interactive. А синица... Синица пусть себе летает в небе. **С**

**ПЛЮСЫ**

Подработан матчевый движок, база данных по игрокам и персоналы огромны, улучшено и так практически идеальное управление командой.

**МИНУСЫ**

Нет символики большинства ведущих клубов и фотографий многих известных футболистов, отвратительное звуковое сопровождение.

**РЕЗЮМЕ**

По-прежнему лучший и самый реалистичный футбольный менеджер. Без всяких «но» и оговорок.



ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА  
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ  
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА

# СТАВКА БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ

РЕКЛАМА

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier Icon are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "2", "Playstation", "PLAYSTATION", "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forums/>





Tom Clancy's  
**RAINBOW SIX**  
**VEGAS 2**

PC  
DVD  
ROM



[RAINBOWSIXGAME.COM](http://RAINBOWSIXGAME.COM)



UBISOFT



# Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## FALLOUT

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Fallout

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

role-playing, PC-style

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Interplay

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Black Isle Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 90 МГц, 32 RAM, 16 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

ОНЛАЙН:

games.1c.ru/fallout



Кажется, достаточно упомянуть о главном проекте покойной ныне студии Black Isle Studios, как все станет понятно. Fallout за десять с лишним лет своего существования обзавелась огромной армией поклонников (которая продолжает стремительно расти) и статусом «культовой RPG». «1С» тоже можно причислить к фанатам постапокалиптического мира Fallout. Два года назад компания преподнесла нам роскошный подарок, выпустив полностью переведенные на русский язык Fallout 2 и Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Качество локализованных версий подтвердило самые оптимистичные прогнозы, так что за перевод первой части мы были спокойны. Имея дело с легендарной ролевой игрой, «единцовцы», конечно, старались по мере сил и возможностей. Подобрали подходящие шрифты, выловили орфографические и пунктуационные ошибки, грамотно перевели весь текст. Менее приятное впечатление оставляет работа артистов, она немного уступает оригинальной озвучке. Изредка актеры неэмоционально зачитывают текст, а иногда, напротив, перебарщивают с пафосом. Но подобные мелочи особо не портят превосходную локализацию.

### РЕЗЮМЕ

Локализованная версия Fallout – событие, пропускать которое строго запрещается. Ловите момент – культовые игры на персональных компьютерах появляются не каждый день.



## THE SETTLERS: РАСЦВЕТ ИМПЕРИИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

The Settlers: Rise of an Empire

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

strategy, city\_building, historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

РАЗРАБОТЧИК:

Blue Byte Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:

nd.ru/prod.asp?razd=descr&amp;prod=settlersriseofempire



В рамках рубрики «Дайджест», увы, невозможно рассказать обо всех нюансах геймплея The Settlers: Rise of an Empire. Если вкратце: выступая в роли средневекового феодала, игроку предстоит создать могущественную империю. По сравнению с предыдущими сериями, в Rise of an Empire разработчики пошли на ряд упрощений. Отныне построить монархическое государство – не такая уж сложная миссия, причем добиться желаемого можно разными путями. Какими? За подробностями советуем обратиться к обзору игры в #21 «Страны Игр» за прошлый год. Что же до русского издания игры, то перед нами почти что филигранная работа. Точный перевод, аккуратные надписи, тексты не вылезают за отведенные поля. Шрифты максимально приближены к оригинальным, к тому же есть поддержка кириллицы. Еще один повод приобрести локализацию – даже если вы купите игру в джевел-упаковке, вам достанется специальное издание (Limited Edition) Rise of an Empire с комплектом новеньких построек. Благодарить за щедрость стоит компанию «Новый Диск».

### РЕЗЮМЕ

Интересная лекция на тему: «Как в эпоху Средневековья возвести из песка и камней империю своей мечты?».



## SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Supreme Commander: Forged Alliance

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:

strategy, real-time, sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Gas Powered Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

ОНЛАЙН:

buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=386



Прошедший год Gas Powered Games может занести себе в актив. После релиза долгожданной стратегии Supreme Commander, впоследствии получившей несколько престижных наград, студия Криса Тейлора успела выпустить дополнение к игре. Нововведений в Forged Alliance с лихвой хватило бы на полноценную вторую часть, да и сюжет при должном старании можно растянуть на несколько эпизодов. Вторжение расы Серафимов положило начало новому противостоянию. Некогда заклятые враги – Кибраны, Зоны и United Earth Federation – объединились, дабы дать отпор инопланетным захватчикам. Forged Alliance – без пяти минут идеальный add-on, где все нововведения пришлись к месту. Жаль только, что разработчики не добавили сюжетную кампанию за Серафимов. Русское издание от компании «Бука» оставляет приятное впечатление. Уже в который раз локализация выходит почти одновременно с релизом игры на Западе. При этом предельно сжатые сроки, отведенные на перевод, не отразились пагубно на его качестве.

### РЕЗЮМЕ

Первый add-on к Supreme Commander может похвастаться обилием новшеств и качественной локализацией.





## NAVY FIELD

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Navy Field

## ПЛАТФОРМА: PC

## ЖАНР:

strategy,real-time,MMO

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

KIPA

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Руссобит-М»/GFI

## РАЗРАБОТЧИК:

SD EnterNET

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 128

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

## ОНЛАЙН:

navyfield.ru



**N**avy Field стоит записать в почтенные пенсионеры: за рубежом игра вышла еще в 2005 году. Проект малоизвестной в наших широтах студии KIPA за время своего существования приобрел много поклонников, чему способствовал необычный жанр. По сути, Navy Field – симбиоз стратегии в реальном времени и ролевой игры с акцентом на многопользовательский режим. Здесь нет одиночной кампании – участвовать в морских сражениях Второй мировой предстоит вместе с другими геймерами. Выбрав одну из четырех стран-участниц (США, Германия, Япония и Великобритания), нужно пройти несколько тренировочных миссий. Наконец, когда обучение подойдет к концу, в доке разрешат купить свой первый корабль и нанять команду. К запуску Navy Field творческий тандем «Руссобит-М»/GFI подошел во всеоружии. Открыт официальный русский сайт, где собрано много полезной информации как для новичков, так и для матерых морских волков. Локализаторы тоже постарались на совесть. Текста в игре немного, но морские термины переведены правильно.

## РЕЗЮМЕ

Занятая затея скрестить два жанра и устроить морской бой на просторах Интернета увенчалась успехом.



## THIEF 3: ТЕНЬ СМЕРТИ

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Thief: Deadly Shadows

## ПЛАТФОРМА: PC

## ЖАНР:

action,first-person/action,third-person

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos Interactive

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

## РАЗРАБОТЧИК:

Ion Storm

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

## ОНЛАЙН:

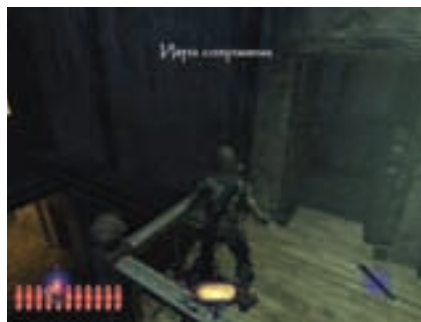
nd.ru/prod.asp?razd=desc&amp;prod=thief3deadlyshadows



**С** момента выхода Thief: Deadly Shadows прошло почти четыре года, но вор Гаррет не растерял былую сноровку. Бесшумной тенью он крадется по мрачным улицам родного города, по пути обворовывая зазевавшихся прохожих и скучающую стражу. Местный шериф, живущий на взятки, церковные ордена, тайные группировки – Гаррет не чурается перебежать дорогу влиятельным персонам. Принц воров думает только о выгоде и ради нее готов пойти против закона. Арсенал Гаррета сильно изменился со времен Thief 2: The Metal Age. На смену мечу пришел маленький острый кинжал, да и луком теперь удается пользоваться почаще с таким-то комплектом стрел (шумовая, моховая, огненная, водяная). Но основным оружием по-прежнему остается дубинка, которой можно оглушать врагов. Локализация унаследовала от оригинала чересчур крупный шрифт в главном меню. Зато в остальном все прекрасно. Субтитры переведены грамотно, а вот переозвучивать персонажей не стали. И правильно – оригинальная озвучка великолепна, зачем убирать то, что и так прекрасно?

## РЕЗЮМЕ

Гаррет выходит на ночную охоту. Возможно, это последний шанс увидеть в деле талантливого вора.



## КУКАБОНГА: ВЕСЕЛЫЕ ДЖУНГЛИ

## ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Kookabonga: Crazy Monkey Party

## ПЛАТФОРМА: PC

## ЖАНР:

action-adventure/special.logic

## ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Mindscapе

## РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

## РАЗРАБОТЧИК:

Coktel Studio

## КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4

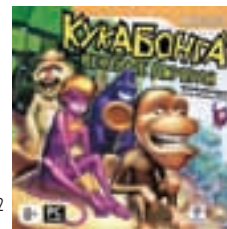
## СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

## КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

## ОНЛАЙН:

ru.akella.com/Game.aspx?id=1952



**Е**сть повод для гордости: именно в России создают лучшие обучающие игры для самых маленьких. Пока наши дети учатся рисовать с дядей Федором, французские мучаются с Kookabonga: Crazy Monkey Party – откровенно слабой аркадой за авторством Coktel Studio. Когда-то давно студия создала культовый сериал Goblins, но с тех пор поиспесалась и подрабатывает изготовлением детских игр для Mindscapе. Увы, «Кукабонга» – это халтура в чистом виде. Устаревшая графика, посредственная музыка, головоломки – кот наплакал, причем сложность некоторых заданий запредельная. Успешно пройти танцевальные аркады (нажимаем указанные клавиши в такт музыки) и мини-игру «полеты обезьян» способен хорошо подготовленный взрослый, но не ребенок дошкольного возраста. Переводчики, вероятно, понимали, с чем имеют дело, поэтому работали спустя рукава. Плохо подобранный шрифт и грамматические ошибки прилегают. К счастью, текста в игре мало, так что качество перевода не портит и без того бездарную поделку Coktel Studio.

## РЕЗЮМЕ

Скучная игра с устаревшей графикой, несимпатичным дизайном и сложными заданиями.



## Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

## ВОПРОСЫ

1. В основе Fallout лежит ролевая система:  
1. S.P.E.C.I.A.L.  
2. GURPS  
3. Dungeons & Dragons

2. Детство Гаррета было неразрывно связано с членами тайного ордена:

1. Механистов
2. Хаммеритов
3. Хранителей

## КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) или на почтовый адрес 101000, Москва, Главлотамт, а/я 652, «Страна Игр» до 19 апреля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 06/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

## ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 03(252)

**Дмитрий Китавин**  
(г. Нижневартковск)

Правильные ответы  
– (1) In Memoriam  
– (2) англосаксов

1. В пустынях желательно избежать встреч с раскопниками.
2. Центр средневековой метрополи с высоты птичьего полета.
3. Юниты в Forged Alliance смоделированы с особым тщанием и любовью.
4. В доке можно починить и модернизировать свой корабль. Хотя куда проще купить еще одно судно и нанять новых матросов.
5. Темнота – друг не только молодежи, но и вора Гаррета.
6. Летящая горилла – лучшее, что есть в игре.



## UMANETTO. ПОЛНЫЙ ПРЕВЕД!

## СПОКОЙНОЙ НОЧИ, МАЛЫШИ! ПРИКЛЮЧЕНИЯ ХРЮШИ

## ТРОЕ ИЗ ПРОСТОКВАШИНО: ДЯДЯ ФЕДОР УЧИТСЯ РИСОВАТЬ

Дайджест  
РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
UmaNetto. Полный превед!

**ПЛАТФОРМА:** PC

**ЖАНР:**  
special.mini-games

**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«Новый Диск»

**РАЗРАБОТЧИК:**  
PIPE Studio

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM

**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD / ZCD

**ОНЛАЙН:**  
nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=umanetto



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
Спокойной ночи, малыши!  
Приключения Хрюши

**ПЛАТФОРМА:** PC

**ЖАНР:**  
action.third-person/special.logic

**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«С»

**РАЗРАБОТЧИК:**  
DiP Interactive

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 1.2 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD

**ОНЛАЙН:**  
games.1c.ru/sn\_1/?type=info



**ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**  
Трое из Простоквашино: Дядя Федор учится рисовать

**ПЛАТФОРМА:** PC

**ЖАНР:**  
adventure.third-person/special.logic

**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**  
«Акелла»

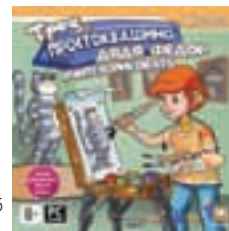
**РАЗРАБОТЧИК:**  
Electronic Paradise

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

**СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**  
CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM

**КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 CD

**ОНЛАЙН:**  
ru.akella.com/Game.aspx?id=1936



Похоже, PIPE Studio задалась целью как можно чаще мелькать на страницах нашей рубрики. Совсем недавно в преддверии российской премьеры мультфильма «Илья Муромец и Соловей-разбойник» студия выпустила одноименную игру (см. обзор в #4 (253) «СИ»). «Полный превед!» – еще один проект, созданный по лицензии. В основу игры лег анимационный сериал «UmaNetto», который, в свою очередь, пародирует известную теленовеллу «Не родись красивой». «Полный превед!» почти все заимствует у первоисточника. И это прекрасно: качество юмора на высоте и редко скатывается до откровенной пошлятины, а карикатурные персонажи и забавные истории не дадут заскучать. Сюжет прост: устроившись в фирму UmaNetto, Катя Очкарева превратилась в рабочую лошадку. Пока Андрей Падлыч выходит из запоя, Кира Дурьевна зачитывается гламурными журналами, а Казановский не отлипает от фотографий с красивыми девушками, героиня без устали выполняет поручения начальства и участвует в мини-играх. Весело, смешно, задорно! Непонятно только, где обещанный квест?

### РЕЗЮМЕ

Уморительная пародия на жизнь офисных «рабочих». Увы, но к шуткам да приколам забыли приложить квест.

С недавних пор герои телепередачи «Спокойной ночи, малыши!» познакомились с игровой индустрией. Благодаря DiP Interactive Хрюша путешествует по всему миру в поисках видеокассеты, что все время ускользает из его рук (копыт?). Маршрут путешествий впечатляет: мы побываем в заснеженных горах и пoviдаемся с Йети, позагораем в райском местечке рядом с пальмами и египетскими пирамидами, повоеем с привидениями на пиратском корабле и даже оставим свой след на одной заброшенной планете. «Приключения Хрюши» – игра яркая и красочная. К сожалению, красивые уровни на деле оказываются декорациями, статичными и мертвыми. Хрюша упорно шагает по протоптанной дорожке от точки А (начало уровня) к точке Б (конец уровня). На пути юного героя десятки врагов (летучие мыши, пингвины, лягушки и прочие зверушки), с которыми он расправляется горсткой камней. В конце каждого уровня нам предлагают на выбор поучаствовать в аркадной или логической мини-игре. Выбирайте второй вариант – там задания поинтереснее.

### РЕЗЮМЕ

Команда «Спокойной ночи, малыши!» против злобных белочек, пришельцев и пиратов. Местами забавно, местами скучно.

В один погожий денек в Простоквашино произошло несчастье: у дяди Федора украли цветные карандаши. Покупка новых в планы мальчика не входит, поэтому он отправляется на поиски вместе со своим другом – говорящим карандашом, который всегда готов помочь дельным советом. Как следует из названия, «Дядя Федор учится рисовать» призван привить маленьким детям любовь к живописи. Задача, прямо скажем, пустяковая. Ведь одно дело мучить ребенка скучными уроками изобразительного искусства, и совершенно другое – посадить его за монитор, в обнимку с которым он проведет пару часов (примерно столько времени понадобится на прохождение игры). Вместе с обитателями деревни Простоквашино пользователю предстоит найти двенадцать карандашей, попутно решая головоломки, которые по мере прохождения становятся все сложнее: начинаем мы с «постройки» радуги, а заканчиваем составлением мозаики из геометрических фигур. Ну а для будущих художников разработчики приготовили сюрприз в виде графического редактора, подозрительно похожего на Microsoft Paint.

### РЕЗЮМЕ

Милая авантюра с участием полюбившихся героев. Рекомензуется детям дошкольного возраста.

- 1 Госпожа Очкарева очень любит танцевать на потеху публике.
- 2 По ходу игры Хрюше предстоит биться с врагами и решать пазлы.
- 3 Для взрослых припасено развлечение под названием «Поиздевайся над Гаврюшей».





ЦАРЬ БОГОВ ПЕРЕШЛ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ

# АНК 3

Битва Богов



© 2008 the Software GmbH. All rights reserved. Ank and XDER are trademarks or trademarks of the Software GmbH & Co. KG. All other trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Гейм Тей Мерчандайз». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бестрей». Все права защищены. www.rusobit-m.ru. Сайт продаж: office@rusobit-m.ru (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@rusobit-m.ru (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.rusobit-m.ru/forum



# АРКАДА

## КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, слеем 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

## WASTELAND RACERS 2071

Многим западным разработчикам аркады кажутся самыми настоящими аттракционами. Яркими, необычными и, главное, рассчитанными на широкую публику. У Wasteland Racers 2071 таких козырей несколько. Тема, вызывающая в памяти «Безумного Макса», Fallout и Wasteland. Высококласный монитор. Форс-фидбэк. Но достаточно ли всего этого?

Волшебная игра



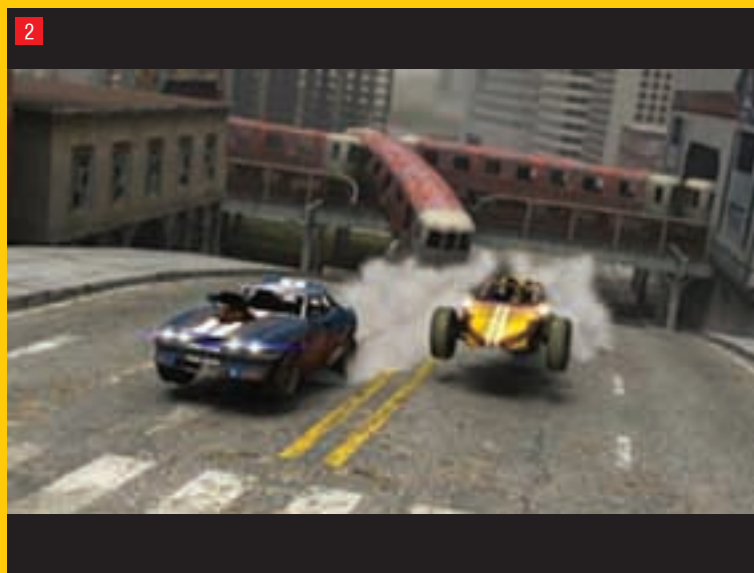
Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», [www.wizardgame.ru](http://www.wizardgame.ru).

Если у японцев аркады получают сложные и продуманные, то западные разработчики часто пытаются завлечь публику лишь внешним блеском. Удерживать игрока за автоматом нужды уже нет: больше пары жетонов он вряд ли спустит. Игры у них выходят простыми, но зрелищными – идеальными для заскучавших посетителей кинотеатра. Именно такой получилась канадская гонка Wasteland Racers 2071 от компании Triotech. Огромная плазменная панель на 52 дюйма, активно трясущееся кресло водителя («100 вибраций в секунду», расхваливает рекламная листовка) и сочный постапокалиптический мир – чудесная упаковка, мимо которой невозможно пройти. Платишь деньги, получаешь полный комплект развлечений – недвусмысленно заявляет внешний вид автомата. Подвижное сиденье, самая интересная особенность аркады, работает и впрямь хорошо. Оно хоть и не наклоняется при поворотах, но фак-

туру дороги передает отлично. Доски, щебень, грязь, асфальт – на каждой поверхности кресло дрожит по-своему. Не забудьте выбрать в меню «экстремальную» подвижность: из сиденья все равно не выпадете, а вот игра покажется куда зажигательней. Для особо впечатлительных, как и полагается, рядом с рулем расположена большая кнопка, останавливающая тряску. За большой экран и четкое изображение игру тоже стоит похвалить. Хоть особой проработкой пейзажи и не отличаются (тот же город из Burnout Paradise запросто заткнет за пояс здешние руины Нью-Йорка и Лас-Вегаса), картинка выглядит ничуть не хуже, чем в играх на Lindbergh. Wasteland Racers 2071, к слову сказать, собрана на основе обычного PC – звучного названия своей конфигурации авторы не придумали. Хотя темы беззакония и морального упадка, за которые мы так любим постъядерный мир, в аркаде не раскрыты, продырявленные небоскребы и изуродованные памят-



Из Wasteland Racers 2071 получилась не гонка, а яркий и захватывающий аттракцион.





**СКОРЕЕ В НОМЕР!**

На выставке AOU 2008, прошедшей в Японии в середине февраля, публике был показан новый автомат от Bemani, Jubeat. Наши поздравления насчет механики управления оправдались: на сенсорном экране аркады, поделенном на 16 секций, будут появляться значки, на которые игрок должен нажимать в ритм песни.



**ХОЧУ!**

Одиночный кабинет Wasteland Racers 2071 стоит в зале игровых автоматов компании «Волшебная игра» в Москве в кинотеатре «Энтузиаст», который находится недалеко от станции метро «Выхино» по адресу улица Вешняковская, дом 16а.

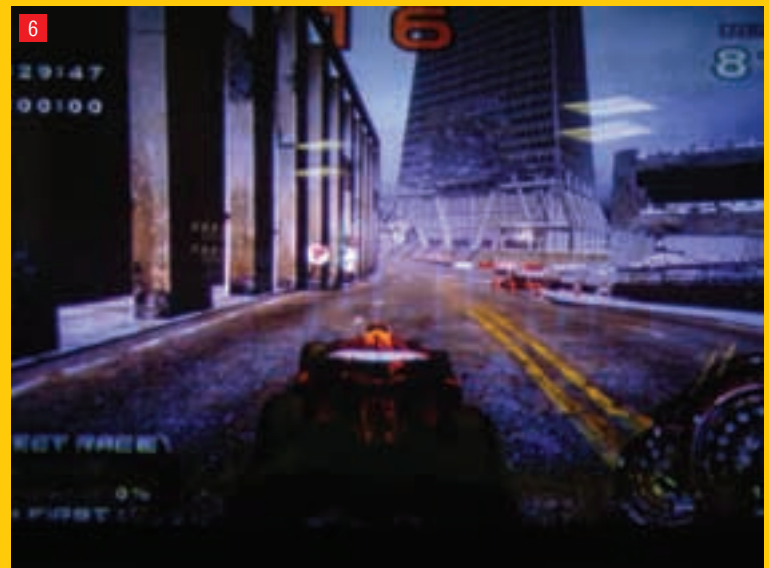


ники задают игре нужный тон. Благодаря виброкреслу, в теле отдается каждая кочка трассы, на экране показывается яркая картинка в HD-разрешении, а Статую Свободы с откушенным боком разглядеть можно чуть ли не на каждой карте — если вы мимолетом заглянули в зал игровых автоматов в ожидании следующего киносеанса, то большего и пожелать нельзя. А вот вездливым геймерам будет к чему придраться — сами гонки явно требуют доработки. В игре нет ни бешеных скоростей и прыжков, ни уверенного, правдоподобного управления. Машина здесь отказывается входить в занос, на ручную коробку передач переключиться разработчики не дают, а об авариях они, кажется, и вовсе забыли — автомобили ударяются друг о друга как спичечные коробки. Да и противники в Wasteland Racers 2071 откровенно жульничают: если в The Fast & The Furious они только ускорялись и замедлялись, чтобы не отрываться от игрока, то местные гонщики пытаются полностью скопировать ваше поведение. Не вписались в поворот — враги тут же вырываются в стену и смиренно ждут игрока. Ускорились — и они тоже начинают нестись на всех парах. Единственная возможность от таких соперников оторваться — собрать на трассе каждый нитро-бонус да найти все сокращенные пути. Правда, сколько бы ускорений вы ни включали, машины врагов все равно будут у вас на хвос-

те. Всерьез разбираться в механике Wasteland Racers 2071 резона нет: искусственный интеллект не хочет играть по правилам, и победить его можно разве что случайно. Меж тем проходить гонки игра все-таки заставляет: поначалу вам открыто только две карты и три машины. Четырьмя дополнительными трассами игрок награждается за победу в самих состязаниях, а открывать дополнительные автомобили можно, сбивая на уровне коноусы и разыскивая секретные пути. Хотя здешним машинам и приписано по пять разных характеристик, друг от друга они почти ничем не отличаются. После заезда игра выдает на полученное добро трехзначный код. Он, похоже, не привязан к памяти автомата, а значит и не обнуляется при его перезагрузке. Получается работающая, но не слишком надежная система сохранения: угадать трехзначное число на клавиатуре с цифрами от 1 до 4 можно и безо всяких прохождений. Из Wasteland Racers 2071 получилась не гонка, а яркий и захватывающий аттракцион. Оно и не странно — Triotech в прошлом занимались созданием 3D-кинотеатров с такими же вибрирующими креслами. Так что и относиться к ней нужно как к аттракциону. Хотя игра в Wasteland Racers 2071 может быстро наскучить, автомат определенно стоит опробовать хотя бы ради подвижного кресла и экрана на 52 дюйма. **СИ**

- 1 Подвижное кресло стоит довольно высоко, но ремня безопасности авторы не предусмотрели. Что бы сказала ГИБДД?
- 2 Видов машин шесть, ведут они себя очень похоже.
- 3 Такой кабинет пропустить сложно — он раза в два больше своих соседей по залу.
- 4 Статуе Свободы в Wasteland Racers снова нездоровится: «Maniacs! You blew it up!!!».
- 5 Видите маленький зеленый шар за поворотом? Это бонус, который говорит, что ограждение в этом месте можно пробить.
- 6 Серо-коричневые города смотрятся бежновато, но атмосферу постапокалиптического мира подерживают.

Продырявленные небоскребы и изуродованные памятники архитектуры задают игре нужный тон.





# НОВОСТИ MMORPG



**Автор:**  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## 1 Pirates of the Burning Sea: комплексные меры против RMT

Реальные пираты погорвали виртуальную экономику. Администрация Pirates of the Burning Sea ([www.burningsea.com](http://www.burningsea.com)) сообщила о новом амбициозном начинании – удалении из своей MMORPG всех денежных фармеров и спекулянтов, ежедневно наводняющих игровой чат предложениями по покупке или продаже виртуальной валюты. Поскольку такого не удалось осуществить еще ни в одной MMORPG, то очень интересно, справятся ли с этим в Pirates of the Burning Sea. Интересно еще и потому, что российский аналог – «Корсары Онлайн» – скоро будет доступен отечественным пользователям. К спамерам и фармерам планируют применять комплексные меры принуждения: во-первых, будет создана и установлена специальная программная защита, во-вторых, в разы увеличится штат присутствующих в игре GM'ов. Подробности программной защиты держатся в строжайшем секрете – дабы злоумышленники не узнали о них раньше времени. Скорее всего, это будут некие «умные» фильтры, поскольку известно, что спам и сообщения о продаже валюты попытаются перехватить еще до их вывода в общий чат. Что касается увеличенного числа GM'ов, то разработчики признают, что это не решит проблему – спа-

мерские сообщения в чате просто станут более массовыми. Ситуация изменится только в том случае, если GM'ам помогут сами игроки. Для этого в игровой интерфейс вводится специальная команда, позволяющая известить администрацию о нарушениях не выходя из игры.

## 2 8th Day: три расы на выбор

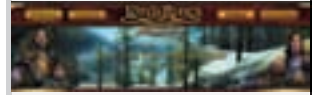
Кого качать – археолога или телепата? GDTeam и PIPE studio рассказали об особенностях расовой и классовой системы своей постапокалиптической 8th Day ([8thday.ru](http://8thday.ru)). Игрокам предстоит примкнуть к одной из трех рас: псионикам, киборгам или людям. Расы, естественно, находятся в состоянии войны и определяют расовые бонусы, допустимый вид доспехов, устойчивость к различным видам воздействий. Псионники – потомки людей, которые не смогли скрыться от катаклизма и подверглись долгому воздействию радиации. В результате они отказались от технологий и предпочитают изучать скрытые возможности мозга, развивая телепатические способности. Киборги во время катастрофы нашли укрытие в спецбункерах, шахтах и подвалах. Выживая долгие годы без воды и пищи, они стали гибридами людей и машин, часто заменяя органику протезами. Люди – раса, усредненная в своих показателях, катаклизм их, увы, ничему не научил.

Что касается классов, то в постапокалиптической MMORPG 8th Day их запланировано шесть. Большинство будет доступно каждой расе (псионикам, киборгам и людям), но возможностью определенного класса завяжут от расы персонажа. На старте игры мы получим лишь три класса: боец, стрелок и телепат, а в последующих обновлениях к нам придут археолог, кибертроник и стalker.

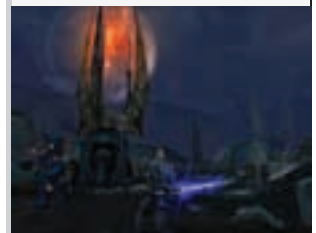
## 3 Saga: первый четырехчасовой стресс-тест

Все тестеры неплохо заработали. Saga Games сообщила о проведении в конце февраля первого стресс-теста одноименной фэнтезийной Saga ([www.playsaga.com](http://www.playsaga.com)). Поскольку ажиотажа среди геймеров, мягко говоря, не ожидалось, а задачи стояли серьезные (проверка PvP и battle server'a), то администрация оказалась невероятно щедрой на подарки. Специально для мероприятия были подготовлены особо легкие в прохождении квесты с баснословным вознаграждением, включающим эпические предметы (!) и тысячи ценных ресурсов. Помимо этого, разыграно три бонусных набора (booster packs). Они достанутся после релиза Saga тем, чей персонаж был в игре во время каждого из четырех «снимков» (snapshots) геймерской базы, сделанных во время стресс-теста через случайные интервалы времени. Всем ос-

### С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Turbine и российская IT Territory объявили о заключении договора, по которому один из ведущих издателей онлайн-игр в России получил права на полную локализацию и издание The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar ([www.lotro.com](http://www.lotro.com)) на территории России. «Сотрудничество с Turbine – лишь часть безусловного успеха IT Territory, и мы уверены в том, что с выходом локализованной версии столь успешной игры российские пользователи получат проект самого высокого качества», – утверждает Игорь Мачанюк, президент IT Territory.



Ли Дже-Хо (Lee Jae-ho), финансовый директор NCsoft, сообщил в интервью portalу Korea Times, что штат разработчиков Tabula Rasa ([www.rqtr.com](http://www.rqtr.com)) ждет сокращение. По слухам, это связано с невысокими продажами игры. Напомним, что разработка Tabula Rasa обошлась NCsoft примерно в \$100 млн. Поступления от игры за последние два месяца 2007 г. составили \$5.4 млн., в этом году ожидается до \$14 млн. Для сравнения: Lineage II приносит компании до \$36 млн. в год.



В блоге W.E.L.L. online ([blog.wellonline.com/?p=676](http://blog.wellonline.com/?p=676)) опубликован текст, подробно рассказывающий про одну из моделей стрелкового оружия в игре – спеллган «Эмбрио». Разработчики считают эту модель «прототипом спеллгана нового поколения», поскольку он положил начало созданию линейки нового магического оружия.





С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Пост в блоге проиллюстрирован концепт-артом, 3D-моделями и коротким роликом, позволяющим увидеть спеллган со всех сторон.



**Innova Systems порадовала поклонников R2: Reign of Revolution ([www.r2online.ru](http://www.r2online.ru)) очередным обновлением официального промо-сайта.** Страничка проекта пополнилась информацией о важнейших параметрах персонажа, которые нам предстоит развивать. В разделе «Об игре» не пропустите материал о крепостях и контрольных точках мира Колфорт, завоевание которых дает серьезную выгоду гильдии-победителю. А «Галерея», естественно, пополнилась новыми скриншотами и видеороликами.



**Фрэнк Пирс, исполнительный вице-президент по разработкам Blizzard Entertainment,** заявил, что компания недавно начала работу по созданию специальных программ для мобильных устройств, которые позволят соединяться с World of Warcraft. О полноценном мобильном клиенте для WoW речь пока не идет, однако геймеры смогут, не входя в игру, соединяться с чатом своей гильдии, проверять внутриигровую почту или наблюдать за статусом личных аукционов. По словам Пирса, мобильные пользователи, скорее всего, будут ограничены лишь мониторингом. «Мы вряд ли дадим возможность покупать и продавать что-либо через мобильные устройства», – уточнил Пирс.



тальным booster pack'и придется покупать за наличные. Отметим, что все ценные вещи игроки получили всего за четыре часа «работы». Рекомендуем всем, кому интересна MMORTS, дополненная некоторыми элементами RPG, впервые, записаться на вторую фазу бета-тестирования бесплатной Saga ([www.playsaga.com/signup\\_beta.php](http://www.playsaga.com/signup_beta.php)), во-вторых, не пропустить следующие стресс-тесты. В этом случае уже в марте или, самое позднее, в апреле вы войдете в игру обеспеченным человеком...

**Marvel Universe Online: расставание без слез**

**И в самом деле, кому нужны комиксы-онлайн?** На конференции D.I.C.E. Шейн Ким (Shane Kim), глава Microsoft Game Studios, сообщил, что его компания прекратила разработку Marvel Universe Online, базирующейся на комиксах Marvel. Причина – неуверенность в доходности грядущей MMORPG, ведь ее пользователям приходилось бы платить ежемесячные взносы за Marvel Universe. По словам Кима, компания сочла, что большинство многопользовательских игр, участники которых вносят абонентскую плату, не окупаются, поэтому разработка этой MMORPG прекратилась. Напомним, что Marvel Universe Online была анонсирована в августе 2006 года, разработчиком «назначили» Cryptic Studios. Игра создавалась одновременно для Xbox 360 и персональных компьютеров под управлением Windows Vista. Одной из отличительных особенностей Marvel Universe Online должна была стать возможность совместной игры консольщиков и владельцев компьютеров. Предполагалось, что в Marvel Universe Online будут присутствовать супергерои из разных вселенных Marvel (Фантастическая Четверка, Человек-паук, Капитан Америка и др.).

**IT Territory: первая клиентская 3D MMORPG**

**Ускорит ли HeroEngine разработку новой игры?** Отечественная IT Territory, входящая в недавно созданный российский холдинг Astrum Online Entertainment, лицензировала у ком-

пании Simutronics программную 3D-платформу HeroEngine для нового MMO-проекта. Это будет первая клиентская игра IT Territory, которая хорошо известна своими популярными браузерными MMORPG («Легенда: Наследие Драконов», «Территория», «Троецарствие», «Запределье»). В рекламных материалах HeroEngine ([www.heroengine.com](http://www.heroengine.com)) утверждается, что это программное обеспечение содержит практически все компоненты для управления проектом и создания игры, а его использование позволяет существенно ускорить завершение любого MMO-проекта. Simutronics уже использует HeroEngine в собственной Hero's Journey ([www.play.net/hi](http://www.play.net/hi)). На скриншотах все выглядит очень прилично, а вот релиз этой MMORPG задерживается (по планам – 2007 год)! Отметим, что HeroEngine также лицензировали и используют для разработки игр BioWare, Colony Studios, Stray Bullet Games и Zenimax Online Studios.

**Masters of Belial: попробуем уже этим летом**

**Очки опыта будем обменивать на мудрые книги.** Британская студия Brain Seal анонсировала свой первый проект – многожанровую многопользовательскую онлайн-игру под названием Masters of Belial ([www.mastersofbelial.com](http://www.mastersofbelial.com)). Как утверждают разработчики, Masters of Belial сочетает MMORPG с Action и RTS. Предусмотрены не только PVE, но и масштабные PvP-сражения. Игровой процесс происходит на картах и, судя по всему, будет во многом напоминать Diablo I/II. Однако прокачка персонажа не привязана к набору уровней, а сводится к покупке продвинутых предметов и обучению все более мощной магии (покупка и изучение книг). Закрытый бета-тест Masters of Belial запланирован на начало марта, а релиз – на «конец первой половины 2008 года», то есть на лето. Первый выпуск Masters of Belial будет распространяться бесплатно. Но в дальнейшем за дополнения придется платить – \$4.99-14.99, в зависимости от содержания и объема add-on'a. **С**

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
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
Tabula Rasa	<a href="http://www.playtr.com">http://www.playtr.com</a>	8.2
Guild Wars	<a href="http://www.guildwars.com">http://www.guildwars.com</a>	8.2
Pirates of the Burning Sea	<a href="http://piratesoftheburningsea.station.sony.com">http://piratesoftheburningsea.station.sony.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>	7.4
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	<a href="http://www.warhammeronline.com">http://www.warhammeronline.com</a>	7.3
Aion	<a href="http://www.plaync.com/us/games/aion">http://www.plaync.com/us/games/aion</a>	7.2
Earthrise	<a href="http://www.play-earthrise.com">http://www.play-earthrise.com</a>	7.2
Jumpgate Evolution	<a href="http://www.jumpgate-evolution.com">http://www.jumpgate-evolution.com</a>	7.1
Stargate Worlds	<a href="http://www.stargateworlds.com">http://www.stargateworlds.com</a>	7.1
Shadow of Legend	<a href="http://www.shadowoflegend.com">http://www.shadowoflegend.com</a>	7.1

Опрос общественного мнения



Перед нами график, отражающий «активную» игровую базу вежущих MMORPG с более чем 200 тысячами действующих аккаунтов. Впечатляющая зеленая линия или 10 млн. подписчиков – это великий и ужасный World of Warcraft. Если развитие этой игры и дальше пойдет такими же темпами, то через несколько лет в ней сойгется все взрослое население англоязычного Интернета. За желтой и коричневой линиями (Lineage I/II, в сумме 2 млн.) твердое второе место – это безусловная заслуга азиатских геймеров. Замыкают пятерку лигеров две серо-голубые кривые (бесплатная браузерная Runiccape, 1.1 млн., и Final Fantasy XI, 0.5 млн.) – в этих MMORPG царит «полный интернационал». Старейший Everquest I/II, EVE Online, LotRO и группа «хиты» не располагают и 0.5 млн. подписчиков каждая...

Источник: MMOChart.com







Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

## КАК ЗАСЕЛЯЮТСЯ MMORPG

**ЧТО ЯВЛЯЕТСЯ ОСНОВНОЙ ЗАДАЧЕЙ ИЗДАТЕЛЯ MMORPG? ВЫПУСТИТЬ ЛУЧШУЮ В ИСТОРИИ ИГРУ? УПОДОБИВШИСЬ БОГУ, СОЗДАТЬ НОВЫЙ МИР? УДОВЛЕТВОРИТЬ ПОТРЕБНОСТИ ИГРОКОВ? НЕТ. СОЗДАТЕЛИ MMORPG ХОТЯТ ПРОСТО «ПОДСАДИТЬ» НА СВОЮ ИГРУ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ НАРОДУ. ОСТАЛЬНОЕ – ЛИШЬ СЛЕДСТВИЕ.**



**В** этом MMORPG очень похожи на браузерные онлайн-овые RPG-шки. Внешне эти два направления игр заметно различаются, но суть у них одна. Даже два симулятора разных моделей автомобилей не так похожи друг на друга, как похожи MMORPG и браузерные игры. Браузерные RPG, равно как и MMORPG, являются прежде всего социумом, а не игрой. По большому счету, отличий у таких игр-социумов всего два. Первое заключается в том, что издатели MMORPG получают прибыль от оплаты игрового времени, а создатели браузерных игр – от продажи игровых благ за реальные деньги. Возможно, для кого-то станет откровением, что основная доля рынка компьютерных игр в современной России принадлежит казуальным и браузерным играм. Целевой аудиторией таких игр являются офисные работники, которым нужно чем-то занять своё рабочее время. Такие игры распространяются подобно эпидемии или компьютерному вирусу: сначала играет один работник, потом через курилку зараза передается всему офису, распространяется по асечным контактам и доходит даже до высшего руководства. При этом такие игроки обычно зарабатывают достаточно денег и на определенной стадии увлеченности игрою они охотно тратят их на игру. Так и получается, что вложения в какой-нибудь «Бойцовский клуб» оказываются большими, чем выручка от продажи копий обычной игрушки. Второе же отличие – это «порог вхо-

да». Порог входа есть характеристика, отражающая то, насколько легко начать играть в игру, освоить какие-то базовые элементы управления. Другими словами, насколько просто «втянуться». Для браузерных RPG характерен очень низкий порог входа. Все понятно, все элементы управления на виду, для успешной игры достаточно использовать только левую кнопку мыши. Любой человек, обладающий базовыми навыками работы в Интернете, освоит такую игру за пять минут. Издатели рассчитывают на то, что человек, пройдя по ссылке, быстро разберется, что к чему, проведет пару поединков и немножко пообщается. А потом снова вернется в игру, когда у него появится немного свободного времени. Для MMORPG же характерен очень высокий порог входа. Сравнительно сложная процедура установки клиента, регистрации и оплаты аккаунта, не всегда очевидный интерфейс – всё это не позволяет надеяться на случайных игроков, просто «прошедших по ссылке». Целевой аудиторией MMORPG являются уже состоявшиеся геймеры, и издателям необходимы настоящие серьезные методы привлечения игроков в свои миры. Каждый разработчик и каждый издатель решает проблему вовлечения по-своему. Возьмем NCsoft и её небезызвестный продукт. Lineage 2 по своей сути является результатом идеального маркетингового исследования. За основу игры взят самый популярный и хорошо продаваемый сеттинг – «абстрактное

волшебное фэнтези». Игроку на выбор предлагаются самые привлекательные фэнтезийные расы: эльфы, орки, гномы, темные эльфы и люди. Сама игра, безусловно, очень красива. А одна только возможность переодевать своих персонажей в красивые платья приводит всех девочек (да и многих мальчиков) в восторг! Lineage 2 задумана по такому принципу, чтобы в нее можно было влюбиться с первого взгляда, просто увидев эту игру на мониторе у своего знакомого или даже просто взглянув на случайный скриншот. Баснословно популярная World of Warcraft – пример поражающей воображение рекламной кампании. Плакаты и видеоролики в огромных количествах, агрессивная реклама на телевидении и, конечно же, в Интернете... Возможно, в России всё это не так заметно, но наша страна и не является достаточно серьезным рынком для западного издателя. В Европе, Америке или Китае масштабы рекламной кампании Blizzard совсем другие. Продвижение WoW в важных для издателя регионах продумано буквально до мелочей. Возьмём Китай. Далеко не каждый китаец (прежде всего это касается детей и подростков) имеет собственный домашний компьютер. В то же время, геймеров в стране довольно много – люди играют в компьютерных клубах. При таком раскладе возможность оплатить активацию аккаунта не только на месяц, но даже на день или на час – потрясающее решение. Нехитрые маркетинговые ходы привели к прак-

тически полной победе WoW на рынке MMORPG этой страны. EVE Online – пример того, как нужно грамотно занимать свободные потребительские ниши. Несмотря на чрезвычайную сложность, эта игра имеет несколько десятков тысяч подписчиков. Ведь EVE – чуть ли не единственная крупная MMORPG про космические корабли. Идея EVE стара, как сама история компьютерных игр. Тысячи игроков мечтали о подобной игре еще со времен Elite. Космическая тематика заметно уступает по популярности тематике фэнтезийной, но она востребована. Целевая аудитория у EVE, может, не так широка, как у других MMORPG, зато она отличается высокой стабильностью. В EVE практически не приходят случайные люди. Большая часть игроков знают, куда и зачем они пришли. Такие люди уже не расстанутся со вселенной EVE. Существует великое множество привлечения игроков в игровые миры. Описанное – только верхушка айсберга. Итог же один: мы – здесь, мы – на крючке. Чтобы уйти из игрушки, нужно не просто бросить всё, что ты наживал бессонными ночами. Нужно еще и разорвать все связанные с игрой социальные связи, порвать с игровыми друзьями, простить врагов и отказаться от соперничества с ними. Уходя из мира этих людей, ты для них умираешь. Но все они продолжают верить в то, что ты когда-нибудь воскреснешь вновь. Ведь они живут в мире волшебного фэнтези. В мире, где возможно всё!





**32**  
страницы о  
**EURO 2008**  
Аудио-репортажи

# ЕВРО - 2008

## ВМЕСТЕ С ЖУРНАЛОМ



ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

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

# TotalFootball



# LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

N+ ★★★★★

XBLA ИГРА

Жанр: special.puzzle/action.platform | Издатель: Metanet | Разработчик: Slick | Размер: 45 Мбайт | Зона: ALL | Цена: 800 MP

Евгений Закиров

N+ – сокращение от Ninja. Главный герой N+ – маленький серенький человечек, умеющий высоко и далеко прыгать, отскакивать от стен и цепляться за них, смягчая падение. К несчастью, ниндзя не обучен искусству боя, и потому не может избавиться от расставленных по уровню ловушек, но ловкость поможет преодолеть все преграды, найти рычаг, открыть дверь и перейти на следующий уровень! Как же стать всемогущим ниндзя? Есть два способа: скачать бесплатный вариант на PC или попробовать доработанную, доведенную до совершенства версию для XBLA, лаконично названную N+.

В N+ игрока встречает крошечный серый человечек, на HDTV выглядящий довольно-таки безобидно. Как и в версии для PC, он умеет делать все, что умели делать герои экшнов, платформеров и фильмов с Джеки Чаном. Ниндзя можно сравнить с Рю Хаябусой, благо единственное, чему он не обучен, – это размахиванию мечами и разбрасыванию сюрикиенов направо и налево. Но ему это и не нужно! Каждый из великого множества уровней требует пройти хитростью, включив смекалку

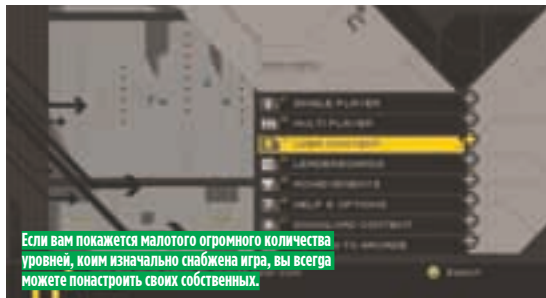
и даже совершив ритуальное самоубийство после особенно досадных неудач. Уровни построены таким образом, что пройти их, разогнавшись, на одном дыхании, невозможно. Первое же столкновение с миной или встреча с самонаводящейся ракетой обернется для ниндзя летальным исходом и разбросанными по округе руками и ногами. Преодоление таких препятствий – трудная задача, однако самым главным противником героя является время: расположенный наверху таймер неустанно отсчитывает секунды, и добиться его милости можно лишь собрав разбросанное по уровням золото.

Версию N+ для XBLA выгодно отличает похорошевшая графика, превосходный транс-саундтрек, созданные энтузиастами уровни (плюс встроенный редактор) и режим кооперативного прохождения – как онлайн, так и за одной консолью. Игровые достижения (achievements) открываются по мере прохождения базовых 50 уровней и других режимов игры. При этом сохраняется одно секретное, завоевав которое, игрок может по праву называть себя «директором всех ниндзей». Банзай!



ЭТА ИГРА ЕСТЬ НА НАШЕМ DVD

N+ игра жесточайшая. Каждый раз, когда ниндзя натывается на противника, его останки, в соответствии со всеми законами ниндзя-физики, разлетаются по всему уровню.



Если вам покажется малотою огромного количества уровней, к которым изначально снабжена игра, вы всегда можете понастроить своих собственных.

## Riff: Everyday Shooter ★★★★★

Жанр: shooter.arcade | Издатель: SCE | Разработчик: Queasy Games | Размер: 38 Мбайт | Зона: RU | Цена: 270 руб.

PSN КЛАССИКА

Алексей «Zergin6» Косожикин

Как и любая хорошая игра старой школы, знаменитая Asteroids обзавелась множеством клонов и подражателей всех мастей. Не обошла эта мода и PSN, взять хотя бы Super Stardust HD (увы, созданная по принципу «того же, да побольше», она не смогла предложить ничего нового). Everyday Shooter пошла иным путем. Следуя от Asteroids основные игровые принципы и графический минимализм, она завораживает удивительным разнообразием, красочностью и дизайном.

На протяжении восьми уровней единственного игрового режима мы управляем неким стреляющим объектом (назовем его «кораблем»). Управление подкупает простотой: под перемещение корабля по экрану и его стрельбу отданы оба аналоговых стика, как в Geometry Wars. Но если вы, по привычке приметесь без затей отстреливать «геометрических» врагов, то не получите ни единого очка – нужно собирать выпадающие из противников бонусы. Каждый игровой уровень помимо в очередной раз сменяющейся подборки врагов (причем эволюционирует не только дизайн, но и поведение) предлагает также особый способ устроить

«цепную реакцию» (как в Every Extend), в результате которой очков можно получить ну просто огромное количество.

Вторая основная отличительная особенность Everyday Shooter – это потрясающее звуковое сопровождение, которое, к тому же, гармонично вплетается в игровой процесс. На каждом уровне звучит определенная мелодия, по окончании которой заканчивается и сам уровень. Некоторые события на экране также связаны с музыкой. Более того, сбор очков и взрывы сопровождаются звуками гитарных аккордов, удачно дополняющими основную мелодию. При всех своих плюсах Everyday Shooter, пожалуй, слишком сложна – неопытные геймеры будут испытывать затруднения уже уровне на третьем. Однако с каждым разом игра будет все уступчивей; заработанные очки идут на покупку дополнительных жизней, разблокирование уровней для отдельного прохождения и новых визуальных эффектов, вносящих еще большее разнообразие в и без того сносящий голову визуальный ряд игры. Будьте осторожны с этой игрой: Everyday Shooter сделает все возможное, чтобы заставить вас раз за разом проходить все свои восемь уровней.



## PlayStation Store

Демоверсии:

- MLB 08: The Show, 1.01 Гбайт
- Lost Planet: Extreme Condition, 231 Мбайт

Дополнения:

- Rock Band: «Punk Pack 1» (The Clash «Complete Control»; The Police «Truth Hits Everybody»; The Ramones «Teenage Lobotomy»), 56 Мбайт, \$5.99 или \$1.99/шт.
- Rock Band: downloadable songs (Garbage «Why do you love me?»; Stone Temple Pilots «Sex Type Thing»; Weezer «El Scorcho»), \$1.99/шт.
- PAIN: «Fun with explosives!» Single-player add-on, 1783 Кбайт, бесплатно
- PAIN: «Hung Lo» add-on character, \$0.99



Lost Planet: Extreme Condition 231 Мбайт

## Xbox Live Marketplace

Демоверсии:

- Turok, 1.2 Гбайт

Дополнения:

- Guitar Hero III: Legends of Rock: No Doubt Track Pack («Don't Speak», «Excuse Me Mr», «Sunday Morning»), 500 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: BATTLE ROYALE DL 1, 100 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: CO-OP BATTLE DL 1, 300 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: SIEGE BATTLE DL 1, 300 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: ACE OF ACES MISSION 01, 350 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: F-117A -GENERAL EMBLEM-, бесплатно
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: RAZGRIZ SET 01, 400 MP
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: Mirage2000-5 -ADVANCED- и Su-33 -CRIMSON WING-, 200 MP/шт.
- Ace Combat 6: Fires of Liberation: F-15E -THE IDOLMASTER CHIHAYA-, 400 MP
- Chessmaster LIVE: Chessmaster Live Lewis Set, бесплатно
- Rock Band: Nine Inch Nails Pack 01 («March of the Pigs», «The Collector», «The Perfect Drug»), 75 Мбайт, 440 MP или 160 MP/шт.
- Overlord: Split Screen Pack, бесплатно
- NBA Live 08: NBA All Star 2008 Pack by adidas, бесплатно
- Rock Band: downloadable songs (Garbage «Why do you love me?»; Stone Temple Pilots «Sex Type Thing»; Weezer «El Scorcho»), 160 MP/шт.
- Overlord: Raising Hell add-on, 688 Мбайт, 800 MP
- Need for Speed ProStreet: Stage 4 Performance Blueprint Bundle, бесплатно



Overlord: Raising Hell add-on 800 MP



## Новости

Алексей «ZerglinG» Косожикин [Zergling@gmail.com](mailto:Zergling@gmail.com)

Компания Q-games, подарившая нам великолепную **PixelJunk Monsters**, уже трудится над дополнением. Тонны писем от фанатов, требующих продолжения банкета, смогли убедить разработчиков, что 21 уровень – это слишком мало. В течение нескольких недель о дополнении будет рассказано более подробно.

«Microsoft работает над абсолютно новой версией Xbox Live для наследницы Xbox 360» – такой вывод можно сделать, прочтя список вакансий на американском сайте корпорации. Весьма неувесмысленно выглядит призыв к опытным энтузиастам присоединиться к команде разработчиков «для участия в работе над онлайн-сервисом для следующей инкарнации Xbox».

Sarcop обновила выпущенный в американском PS Store пазловый хит **Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix**. Патч добавляет поддержку голосового чата и исправляет некоторые баги. Для старта обновления достаточно всего лишь запустить игру, будучи в онлайн.

Похоже, что еще один потенциальный хит от Sarcop – **Bionic Commando Rearmed** – может пострадать от установленного Microsoft XBLA-лимита в 150 Мбайт на одну игру. Разработчики отмечают, что в основном это отразится на текстурах высокого разрешения. К счастью, версии для PSN и PC это не коснется. Тем временем пользователи XBLA заметили, что объем одной из игр на сервисе уже превышает означенный лимит на целые 40 Мбайт, что внушает надежду на возможность увеличения злополучного предела.

В связи с запуском **Gran Turismo 5 Prologue** в Северной Америке, Sony планирует 15 апреля обновить весь внешний вид PS Store. Ожидается, что новый дизайн будет перекликаться с оформлением SingStar в музыкальной игре SingStar.

Европейское отделение Nintendo объявило, что в этом году в списке платформ, поддерживаемых в сервисе Virtual Console, ожидается пополнение. Компанию таким артефактам былых времен, как NES, Mega Drive и Nintendo 64, составит знаменитая Commodore 64. В период с 1982 по 1994 годы она была одной из самых популярных домашних игровых платформ, принютившей в свое время такие хиты, как **Pirates!** и **Maniac Mansion**.

Более 26 тысяч пользователей проголосовали в январском опросе, выбирая лучшие игры из XBLA в различных номинациях. И вот, наконец, Microsoft опубликовала результаты. Фаворитами стали **Bombberman Live**, который был признан самой лучшей игрой Xbox Live Arcade, и **Pac-Man: Championship Edition**, победивший в общей сложности в трех номинациях, в том числе названный «лучшей оригинальной игрой».

Sony на прошедшей GDC объявила, что будет создан специальный PlayStation Store для PSP, доступ к которому будет возможен напрямую с портативной приставки при подключении к интернету через Wi-Fi. Напомним, что в текущий момент пользователи хендheldа могут скачивать контент только при помощи соответствующих сервисов для PS3 и PC.

Microsoft рассказала о некоторых выходящих скоро на XBLA играх. Итак, нас ждут: **Braid** (платформер, заигрывающий со временем), **Castle Crashers** (RPG под видом beat'em up от создателей хитовой **Alien Hominid**), **Defense Grid: The Awakening** в популярном нынче жанре tower defense, брейкдансовый пазл **Go! Go! Break Steady** и, наконец, **Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness** – авантюра от знаменитого Рона Гилберта, создающаяся при непосредственном участии «отцов» популярного веб-комикса **Penny Arcade**.

## Bionic Commando: Rearmed PC, XBLA, PSN АНОНС

Жанр: action.platform | Издатель: Capcom | Разработчик: Grin |  
Дата выхода: май 2008 года (XBLA), июнь 2008 года (PSN)

Евгений Закиров

Римейк легендарной **Bionic Commando**, порученный шведской студии Grin, обзавелся демонстрационной версией и был показан на недавней GDC'08. Создатели трепетно отнеслись к идейному наследию оригинала, перенесли в переделанную версию все характерные черты и мелочи, запомнившиеся игрокам. Разумеется, разработчики не могли обойтись и без приятных добавлений, ни в коем случае не изменяющих геймплей, но дополняющих и расширяющих его. Так, теперь можно притягиваться к точке, захваченной непосредственно перед персонажем, что заметно быстрее сокращает расстояние между ним и укрытием, за которым притаился противник. Помимо этого нововведения, давних поклонников и тех, кто только собирается ими стать, ожидает кооперативный режим, в котором второму игроку предлагается облачиться в красный наряд и при необходимости пулять «рукой» в напарника, спасая таким образом его от вражеских пуль. Оба персонажа будут бегать по одному экрану, и чем больше расстояние между ними, тем дальше отъедет камера – решение в некотором смысле «читерское», ведь так игрок увидит ту часть локации, которая должна была оставаться для него скрытой. Впрочем, если герои разбредутся на совсем уж неприличное расстояние, игра автоматически перейдет на split-screen; в зависимости от того, где находятся бойцы, будет меняться и деление экрана – на вертикальное или горизонтальное. Наконец, нас ожидают чуть доработанные сражения с боссами, а также – вот это щедрость! – 50 дополнительных уровней, которые создатели любят сравнивать с VR Missions из **Metal Gear Solid**. **Bionic Commando: Rearmed** появится в мае в XBLA и в июне в PlayStation Network.

Те, кто не понаслышке знаком с NES-версией, сразу вспомнят ловкости и хитрости, помогавшие им пройти игру.



## РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:

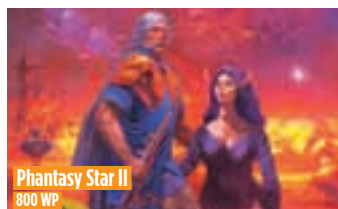
Jet Moto 3, 329 Мбайт, \$5.99

Xbox Originals:

NET

Virtual Console:

- ALL Phantasy Star II, Sega Megadrive, 800 WP
- ALL Eternal Champions, Sega Megadrive, 800 WP
- River City Ransom, NES, 500 WP
- ALL Adventure Island, NES, 500 WP
- ALL Psychosis, TurboGrafx-16, 600 WP
- Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom, NES, 500 WP
- Kirby 64: The Crystal Shards, Nintendo 64, 1000 WP



Phantasy Star II  
800 WP



Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom  
500 WP

## XNA Creators Club

Первая партия любительских игр, созданных с помощью пакета XNA Game Studio, обзавелась доступными всем и каждому демонстрационными версиями. Каждый проект отличается уникальным графическим стилем, который, впрочем, нигде не выглядит попыткой замаскировать недостатки и воспринимается исключительно как признак хорошего вкуса создателя. Начать знакомство рекомендуется с удивительной **JellyCar**, игрой про желатиновую машинку, нарисованную на бумаге и умеющую на некоторое время увеличиваться в размерах. Не менее привлекательно в графическом плане выглядит двухмерный шутер и beat'em up в одном флаконе **The Dishwasher: Dead Samurai**, где хмурый самурай шинкует противников налево и направо, получая за особенно длинные цепочки ударов звания вроде «Sick!». Игра похожего жанра, **Little Gamers**, возможно, не отличается глубиной игрового процесса (во всяком случае, показанные уровни были довольно однообразны), зато изобилует шутками и пародиями. Простоватая же «флэш-вега» вида графика лишь подчеркивает сходство с одноименными комиксами, что минутом также никак не назовешь. Созданная Брайаном Кейблом ProximityHD на первый взгляд напоминает кроссворд или sudoku, однако на деле оказывается увлекательной стратегической игрой, где игрокам предлагается воевать за гексы на случайно моделируемых игровых полях. Особенно хочется выделить «цветочный» пазл **Culture**, где игрок должен пропалывать сферы-планеты, избавляясь от сорняков и изолируя места их появления цветочными насаждениями. Со временем сорняки будут появляться все быстрее и быстрее, и просто лениво прокручивать сферу будет уже недостаточно. Возможно, для демонстрации потенциала задумки Microsoft специально отобрала самые оригинальные и «мощные» разработки, но сути дела это не меняет: XNA с блеском доказала свою состоятельность в качестве площадки для создания и продвижения любительских игр.

## XBLA КЛУБ

Евгений Закиров

Вооруженный бейсбольной битой, автоматом Калашникова или бензопилой, малолетний геймер представляет угрозу для всего, что повстречается на «уровне». Миллионы зомби умрут.



Секретный уровень из Super Mario Galaxy? Нет, цветочно-садоводческий пазл Culture, превращающий гачную катуру – прополку сорняков – в увлекательное времяпрепровождение.



Как уже неоднократно подчеркивалось, делать игры с помощью пакета XNA Game Creator может каждый. Прегьявленные демоверсии доказывают, что создатель ничем не ограничен и при должном усердии может потянуть проект, ничем не уступающий тем, что сегодня предлагает «платный» XBLA. В то же время, они далеки от понятия «любительских» работ, ведь многие созданы даже с использованием трехмерной графики.





# Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:  
Сергей Долинский  
dotser@gameland.ru

## Штраф за спам – 67 копеек/адрес

В России впервые оштрафован спамер – «первопроходец» стал житель Перми Кирилл Гуреев, попавшийся на рекламной рассылке на 7,5 тысяч адресов электронной почты. Штраф наложило местное Управление Федеральной антимонопольной службы, которое нашло в действиях предпринимателя нарушение закона «О рекламе».

По данным УФАС, Гуреев рекламировал багетную мастерскую и некую «Фабрику email-рассылок». Поскольку бизнесмен не отреагировал на предупреждение службы и не представил доказательства прекращения незаконной рассылки, антимонопольное ведомство оштрафовало его на 5 тыс. руб., а не на минимальные 4 тыс. руб. До вынесения решения о штрафе УФАС предписывала предпринимателю устранить нарушение, но безрезультатно.

Какую именно норму закона нарушил Гуреев, не уточняется. Скорее всего, его действия вступили в конфликт с положением, требующим предварительного согласия абонента на получение рекламы по сетям электросвязи.

Представитель Гуреева, прибывший на заседание УФАС, пообещал обжаловать решение о штрафе. Большинство СМИ, сообщая о наказании спамера, подчеркивают, что это первое в России разбирательство по делу о несанкционированной рассылке электронной рекламы, завершившееся штрафом.

## Меньше всего скачивают... аниме

Эксперты TorrentFreak ([torrentfreak.com](http://torrentfreak.com)) опубликовали результаты анализа 400 тысяч файлов, появившихся за последний год в файлообменных сетях BitTorrent ([www.bittorrent.com](http://www.bittorrent.com)) и Mininova ([www.mininova.org](http://www.mininova.org)).

Эти данные серьезно корректируют бытующее представление об интересах пользователей Интернета: самые скачиваемые файлы – отнюдь не музыка или игры, а... телесериалы! На их долю приходится около 50% всех скачиваемых торрентов в этой пиринговой сети.

Речь, прежде всего, идет об американских телешоу – Heroes, Lost, Prison Break, Top Gear, Battlestar Galactica и т.д. Ежегодно скачивается около 1 миллиарда таких файлов. А для первых трех упомянутых сериалов число тех, кто смотрит их по ТВ, уже фактически сравнялось с количеством зрителей, предпочитающих скачивать эпизоды из Интернета.

В отчете указывается, что разнообразные телешоу составляют примерно половину всех торрентов, тогда как на долю скачиваемой музыки и фильмов приходится не более 25%, а играм и программам достается и того меньше – около 10%. Самые непопулярные виды закачек у американцев – книги и мультфильмы в стиле аниме.

Комментируя представленные цифры, в TorrentFreak подчеркивают, что массовое скачивание сериалов и телешоу без разрешения правообладателей – это свидетельство того, что пользователи не считают такое поведение кражей, а видят в нем всего лишь способ получить нужный контент, недоступный иным образом.

## Русские спам-боты сломали капчу Google Mail

Вслед за взломом защиты от автоматической регистрации почтовых ящиков (т.н. captcha – см. «Уголок новичка») в почтовых сервисах Yahoo! и Microsoft Live стало известно о том, что аналогичная защита в Google Mail тоже взломана. Очевидно, результатом станет увели-

чение количества спама с адресов и этой почты. О работе вредоносного кода, взламывающего Google Mail, рассказано в блоге экспертов по безопасности [urs-molotoff.blogspot.com/2008/02/captcha-google-mail.html](http://urs-molotoff.blogspot.com/2008/02/captcha-google-mail.html). Спамерский бот распространяется как троян, заражает компьютеры пользователей и оттуда начинает атаку на Gmail: скачивает капчу на сервер, сервер распознает капчу и передает результат «боту» (зараженному компьютеру), бот регистрирует ящик и начинает слать спам.

Судя по приведенному алгоритму, не составит труда узнать адрес сервера, к которому бот обращается за инструкциями. Эксперты уточняют, что спамерский бот «имеет привязку к сайту на русском языке».

Напомним, что в январе этого года некая «группа российских исследователей» уже сообщила о взломе captcha-системы на сайте Yahoo! Вероятность успешного распознавания при этом составляет 35% (то есть каждая третья попытка бота может стать успешной). В середине февраля стало известно о взломе аналогичной защиты в Windows Live.

До недавнего времени эти сервисы считались надежными, и производители спам-защиты не вносили их в «черные списки». Теперь ситуация изменилась: до взлома антиспам-фильтры Websense блокировали менее 100 аккаунтов Windows Live в день, а сейчас счет идет на тысячи. Похоже, для спасения от ботов упомянутым веб-сервисам придется отказаться от классической визуальной капчи и использовать намного более серьезные «тесты на человечность», иронически замечает портал «Вебпланета» (<http://www.webplanet.ru>).

## Короткий адрес от notlong.com

Интернетчики ежедневно сталкиваются с неподъемными ссылками на странице и файлы, запомнить которые нет никакой возможности. Чаще всего это длинный набор букв и цифр, содержащий в закодированном виде дату, текущее имя сессии и другую служебную информацию.

Чтобы облегчить жизнь любителям серфинга, придуманы специальные сервисы (т.н. url shortening service: <http://metamark.net>, <http://urlco.net/urlco.asp> и т.д.), сокращающие неудобные адреса до приемлемых размеров и даже назначающие им «псевдонимы».

Один из самых старых сервисов Notlong ([notlong.com](http://notlong.com)) не так давно повысил свою функциональность. Как и раньше, он остается анонимным, не требует регистрации или указания реального e-mail адреса и обходится минимумом рекламы. На главной странице Notlong всего лишь два поля: одно для ввода «длинного» URL, а другое для получения короткой ссылки вида <http://XXX.notlong.com>. Как вы поняли, в коротком эквиваленте длинного адреса меняется лишь часть адреса, обозначенная как «XXXX». Также пользователю дается пароль, имея который можно получить статистику пользования коротким «псевдонимом».

Еще одна полезная опция, отличающая Notlong, – возможность встроить в браузер специальную закладку-скрипт (Bookmarklet), которая позволит моментально сокращать длинный адрес в специальном всплывающем окошке.

## Глобальная битва за «чистую музыку» в Интернете

Популярный общедоступный файл-хостинг Rapidshare ([rapidshare.com](http://rapidshare.com)) проиграл суд по

## ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

### Music

[community.livejournal.com/download\\_cd](http://community.livejournal.com/download_cd)



#### Кому читать/писать:

тем, кто разыскивает или пропагандирует режкую музыку/артиста.

Коллективный блог Music привычно замыкает первую пятерку «Рейтинга сообществ» на Яндексе: его индекс авторитетности (около 600 тысяч) уступает лидеру ADVERTK'e каких-то 15-20%. Это неувидительно – темы, обсуждаемые в Music почти 18 тысячами участников, горячо востребованы (поиск композиций, артистов и т.п.). Свидетельство тому – 26 тысяч записей и более 180 тысяч комментариев.

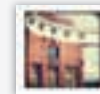
Статистика впечатляет, но есть к ней ложка гетта – нет уверенности, что все запросы и предложенные пользователями ссылки легитимны. За порядком следят два модератора, и будем считать, что со своим делом они справляются – претензий к этому сообществу пока, кажется, не возникало.

А польза от Music есть, и немалая. Тут всегда помогут найти какую-то редкость (панковских Leftover Crack, «прогрессив-металл» версию Welcome To The Machine от Queensryche или записи коллектива Amplive, инициативно обработавшего альбом In rainbows группы Radiohead).

Более того, сюда обращаются даже в поисках режкого материала для радиопередачи: скажем, в феврале искали cover-версии, ремейки или ремиксы на Вертинского и похожие чудеса.

### «Метрополитен»

[community.livejournal.com/ru\\_metro](http://community.livejournal.com/ru_metro)



#### Кому читать/писать:

тем, кто обитает в городах с самым демократичным видом транспорта.

Это сообщество для горожан, имеющих счастье ездить в метро, – москвичей, питерцев, самарцев, новосибирцев, горьковчан, екатеринбуржцев и обитателей столиц некоторых стран СНГ. Но, конечно, прежде всего, тут обсуждается московское метро – самое большое среди метрополитенов бывшего СССР (264 км линий и почти 9 миллионов пассажиров ежедневно). На втором месте Питер (99 км, 2,2 миллиона), а Киев – на третьем (52 км, 0,8 миллиона). В этом блоге вы найдете не только официальные и «народные» новости метро или забавные наблюдения постоянных пассажиров. Некоторые посты имеют вполне практическую ценность – где поехать в метро, может ли быть аннулирован временный билет, что выгоднее – стоять или идти по эскалатору и так далее.

### gosu

[www.gosu.ru/blog](http://www.gosu.ru/blog)



#### Кому читать/писать:

тем, кто обожает новости «геймерам от геймера».

Молодой «отдельно стоящий» блог интересен MMO-направленностью – помимо понятных категорий, вроде «Юмора в играх» и «Околоигровой сферы», тут есть глобальный MMO-раздел, а также записи, посвященные отдельным MMORPG-хитам: EVE, Hellgate и World of Warcraft. Посты в блоге публикуют регакторы, которых тут всего два – Tolin (FPS игры) и Каот (бежга вегет все остальные разделы...). Похоже, им не хватает помощников: в разделе «Категории» или в момент регистрации новому пользователю предлагают стать регактором. Учитывая, что stand-alone блог обычно копируют выше общедоступных, – стоит задуматься...





## Мини-игры. Наш выбор

ТРЕПЕЧИТЕ! В СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКЕ В ОСНОВНОМ ЗУБРОБИТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ, КОРОЛЬ КОТОРЫХ, БЕЗУСЛОВНО, SYNOPSIS. МЫ НЕ ЖЕСТОКИ – ТЕМ, КТО ТАК И НЕ СПРАВИЛСЯ С ЭТОЙ ФЛЭШКОЙ, ДАРИМ ЕЕ ОФИЦИАЛЬНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ([WWW.MOUSEBREAKER.COM/GAMES/SYNAPSISWALKTHROUGH/PLAY.PHP](http://www.mousebreaker.com/games/synapsiswalkthrough/play.php)).

### SYNOPSIS

[www.robotjamgames.com/synapsis](http://www.robotjamgames.com/synapsis)

Эта игра – представитель многочисленных квестов, главная цель в которых – побег из запертой комнаты. Но на этот разработчик (robotJAM) поместил нас в «виртуальное пространство гуши», пусть и во многом похожее на привычную реальность. Соответственно, действовать нужно с выдумкой.



### GATEWAY 2

[www.mousebreaker.com/games/gateway2/play.php](http://www.mousebreaker.com/games/gateway2/play.php)

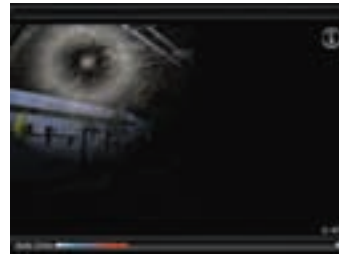
Перед нами вторая глава сериала «Портал» от игрового Ангерса Густарсона из шведской Cockroach Inc. Как и в Synopsis, действие идет в вымышленном, но куда более логичном мире. Игра представляет собой цепочку как бы несвязанных загадок, решение которых неожиданно «открывает» сюжет.



### ICESCAPE

[www.newgrounds.com/portal/view/415765](http://www.newgrounds.com/portal/view/415765)

Sci-fi/Horror квест, да к тому же с ограниченным временем выполнения (бело происходит на арктической базе, и герой просто «замерзает»). В Icescape, помимо загадок, нас ждут и мини-игры. Дойти до конца не просто, спасительный текст есть на сайте автора – [www.psonic3d.co.uk](http://www.psonic3d.co.uk).



### BLOXORZ!

[www.addictinggames.com/bloxorz.html](http://www.addictinggames.com/bloxorz.html)

Дамиен Кларк устроил настоящий марафон – 33 уровня, каждый следующий сложнее предыдущего. Чтобы добраться до конца, потребуется неординарное пространственное мышление – блок должен попасть торцом в квадратное отверстие, не упав за край и преодолев различные «переключатели» и мостики.



### Популярные блог-хостинги:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 77 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	<a href="http://www.livejournal.com">http://www.livejournal.com</a>	(47 тыс. записей/день, +12 тыс.)
2.	LiveInternet	<a href="http://www.liveinternet.ru">http://www.liveinternet.ru</a>	(47 тыс. записей/день, -1 тыс.)
3.	Diary.ru	<a href="http://www.diary.ru">http://www.diary.ru</a>	(20 тыс. записей/день, +9 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	<a href="http://blogs.mail.ru">http://blogs.mail.ru</a>	(20 тыс. записей/день, -8 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	<a href="http://loveplanet.ru">http://loveplanet.ru</a>	(6 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>	(4 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Jamango	<a href="http://jamango.ru">http://jamango.ru</a>	(3 тыс. записей/день, new!)

иску Ассоциации звукозаписывающих компаний Германии (GEMA). Rapidshare оказался виновен в пособничестве незаконному распространению защищенных авторскими правами музыкальных файлов.

Как мы знаем, на такого рода хостингах пользователи самостоятельно размещают файлы для хранения или обмена, а в соглашении об оказании таких услуг всегда имеется пункт, перекладывающий ответственность за нарушение авторских прав на того, кто загрузил файлы. В ходе судебного разбирательства представители Rapidshare как раз и пытались доказать, что они не могут контролировать всех пользователей сервиса. Тем не менее такой довод окружной суд Дюссельдорфа посчитал несущественным и обязал Rapidshare предпринять все меры для исключения загрузки контрафактной цифровой музыки. Как это выполнить с технической точки зрения – непонятно, ведь проверять на легальность придется каждый загружаемый файл. Не исключено, что если апелляция Rapidshare не будет принята, то этому хостингу придется свернуть свою деятельность в Германии.

Аналогичному давлению подвергается и крупнейший китайский поисковик Baidu ([www.baidu.com](http://www.baidu.com)) – на него подан коллективный иск в суд Пекина. Сразу три представителя «большой четверки» (Universal, Sony/BMG и Warner) подозревают Baidu в том, что он совершенно сознательно индексирует содержимое пиратских файлохранилищ, где содержится немало контрафактной MP3-музыки. И, соответственно, таким образом, Baidu получает дополнительную прибыль от рекламы в результатах поиска. На этом акулы звукозаписи не остановились – аналогичные иски поданы против портала Sohu

(<http://www.sohu.com>) и местного филиала Yahoo (Yahoo China), которые также отказались фильтровать ссылки на пиратский контент. Впрочем, судиться в Китае с китайскими же компаниями дело неблагоприятное, и навесить порядком в музыкальном хозяйстве Поднебесной так же быстро, как в Германии, скорее всего, не получится. По оценкам Международной федерации звукозаписывающей индустрии, в Китае 99% музыкальных файлов – нелегальные.

### Бесплатная эротика приносит убытки

Компания Playboy Enterprises ([www.playboyenterprises.com](http://www.playboyenterprises.com)), выпускающая одноименный журнал для взрослых, заявила о том, что завершила четвертый квартал 2007 года с убытками в 1,1 миллиона долларов, сообщает Lenta.ru ([www.lenta.ru](http://www.lenta.ru)). Одной из причин падения прибыли стал большой объем бесплатных эротических изображений и видеороликов в Сети, составивших серьезную конкуренцию изданию.

К убыткам также привело падение рекламных расценок и отказ табачной компании RJ Reynolds от размещения рекламы в печатных изданиях. Все это привело к сокращению выручки от рекламы на 30 процентов.

В пресс-релизе Playboy отмечается, что компания собирается активно развивать свое онлайн- и мобильное направления. При этом свое подразделение по электронной торговле компания отдаст на аутсорсинг.

Всемирная аудитория Playboy насчитывает 15 миллионов читателей. Несмотря на то что год он завершил с прибылью, его акции с октября 2007 года упали в цене на треть. **СИ**

### Бесплатная браузерная игра номера

## DESTINY SPHERE

- ЖАНР:
- РАЗРАБОТЧИК:
- ОНЛАЙН:

MMORTS  
Destiny Sphere  
[ds.rambler.ru](http://ds.rambler.ru)

ВЕРДИКТ  
**8.5**

«Сфера Судьбы» – это хорошо закрепившийся в российской почве немецкий проект. У нас обожают стратегии, и не удивительно, что локализованная версия обогнала по популярности иностранный оригинал (сегодня Rambler'овская Destiny Sphere населяет около 600 тысяч читателей).

Игровой мир «Сферы Судьбы» необычен – гигантские кольца вращаются вокруг солнца. Поверхность кольца (игровое поле) состоит из «комплексов сот», разделенных нейтральными сотами. Каждый комплекс – это центральная сота, окруженная шестью «домашними» сотами (сюда как раз и попадают игроки). После регистрации и захода в игру геймер должен выбрать расу. Доступно три – Воранеры, Лиенсу или Псолао. Они отличаются способностью к технике, скоростью добычи кагерия, пищи, энергии, темпом размножения и методами ведения войны.

Новичок получает в распоряжение «домашнюю» соту с тремя базовыми зданиями. Отстроившись, накопив ресурсы и проведя исследование, можно приступить к ремонту сломанных центральных ворот.

«Ворота» – название условное, на самом деле это портал между мирами. Работавший телепорт очень важен – он предоставит доступ к центральной и нейтральной зонам, позволяя развиваться дальше. Собственно говоря, серьезная игра начинается именно с этого момента – соту с работающими («открытыми») воротами разрешено атаковать. Есть и плюсы – начинается торговля и поиск союзников.

В «Сфере Судьбы» есть игровые объединения («альянсы»). Альянсы заключают союзы и объявляют войны – в общем, кипят политические страсти. В крупных альянсах насчитывается до 200 игроков, так что неудача в дипломатии может вызвать массивную атаку и нанести серьезный экономический урон. Игровых миров в «Сфере Судьбы» больше десятка, они различаются возрастом. Самый старый, «Сфера Ориона», открыт в 2003 году, самый молодой – экспериментальная «Сфера Волка» – стартовал в феврале с.г. Новички начинают в «Терра Нова», а затем (добровольно или принудительно) переезжают в более старые миры.

Бесплатная Destiny Sphere – реальный проект для Рунета: в нем не предусмотрено торговли виртуальными ресурсами. Да, за реальные деньги можно приобрести премиальное членство или заказать доп. услуги, но это лишь расширит игровые возможности (участие в Турнирах) или решит некоторые технические вопросы (перенос соты, ее «замораживание» – строительство Дома Отдыха, возможность играть во всех мирах с одного аккаунта и т.п.). Такая политика кажется самой правильной – баланс фактически не затронут, а значит, побеждает самый умелый.

Обратите внимание, партии в «неускоренных» мирах «Сферы Судьбы: Классика» могут тянуться несколько месяцев, их мы рекомендуем, прежде всего, опытным игрокам. Тем, у кого со временем туго, стоит выбирать «быстрые» миры.





# Спам



Автор:  
Дмитрий Тутыхин

Практически каждый из нас хотя бы раз сталкивался с различными проявлениями так называемого «спама» — будь то на просторах Интернета или в повседневной жизни. Спам уже успел войти в нашу реальность, и встречаемся мы с ним практически каждый день. Открывая почтовый ящик в надежде найти там очередную любимую газету, вы вместе с ней получаете еще и кучу рекламных объявлений. Или та же электронная почта. Наверняка процент «нужных» писем в вашем электронном почтовом ящике близится примерно к 20-25, остальные письма — все тот же назойливый спам. В данной статье, как вы уже догадались, речь пойдет об этом неприятном, но актуальном явлении.

## От консервов до высоких технологий

В 1936 году компанией Hormel Foods был зарегистрирован торговый знак «SPAM». Под этим знаком продавался консервированный колбасный фарш из свинины. Известным это слово стало после выхода на экраны очередной серии популярного шоу «Летающий цирк Монти Пайтона» под названием «SPAM». «Летающий цирк Монти Пайтона» — британский комедийный скетч-сериал с участием комедийной группы «Монти Пайтон». Смысл серии состоял в том, что пара приходит в кафе, где все блюда меню содержат «SPAM». Когда посетительница просит что-нибудь без «SPAMа», ей предлагают блюдо с небольшим количеством «SPAMа». В общей сложности слово «SPAM» в серии прозвучало более ста раз. Однако существует и другая версия: после Второй мировой войны остались огромные запасы данных консервов, которыми снабжались американские солдаты. И чтобы поскорей продать продукт не первой свежести, компания Hormel Foods затеяла масштабную рекламную акцию. Рекламные плакаты со словом «SPAM» были практически повсюду, на радио также регулярно транслировалась реклама консервов. В общем, от нее нигде нельзя было скрыться. В 1986 году на конференциях в UseNet стало появляться множество одинаковых сообщений от некоего Дэйва Родеса, который рекламировал новую финансовую пирамиду. Заголовок гласил: «Заработай кучу денег», а в письмах содержалась инструкция, как это сделать. Автор с завидным упорством продолжал дубли-

ровать свои тексты, и они настолько приелись подписчикам, что их стали сравнивать с рекламируемыми в скетче консервами. Так за словом «спам» закрепилось новое значение, позднее перешедшее в компьютерную терминологию для обозначения назойливых рекламных рассылок.

## Наиболее распространенные виды спама

**Реклама:** Эта разновидность спама встречается наиболее часто — некоторые компании, занимающиеся легальным бизнесом, рекламируют свои товары или услуги с помощью спама. Они могут осуществлять его рассылку самостоятельно, но чаще заказывают её тем компаниям или лицам, которые на этом специализируются. Привлекательность такой рекламы заключается в её сравнительно низкой стоимости и большом охвате потенциальных клиентов. Реклама незаконной продукции: существуют некоторые виды продукции, реклама которой запрещена, например порнография, лекарственные средства с ограничениями по обороту, украденная информация (базы данных), контрафактное программное обеспечение. Антиреклама: запрещённая законодательством о рекламе информация — например, порочащая конкурентов и их продукцию — также может распространяться с помощью спама.

**«Нигерийские письма»:** Иногда спам используется для того, чтобы выманить деньги у получателя письма. Наиболее распространенный способ получил название «нигерийские письма», потому что большое количество таких писем приходило из Нигерии. Такое письмо содержит сообщение о том, что получатель письма может заработать каким-либо образом большую сумму денег, а отправитель может ему в этом помочь. Затем отправитель письма просит перевести ему немного денег под предлогом, например, оформления документов или открытия счета. Выманивание этой суммы и является целью мошенников.

**Фишинг:** Ещё один способ мошенничества с помощью спама. Он представляет собой попытку спамеров выманить у получателя номера его кредитных карточек или пароли доступа к системам онлайн-новых платежей. Такое письмо обычно маскируется под официальное сообщение от администрации

банка. В нем говорится, что получатель должен подтвердить сведения о себе, иначе его счёт будет заблокирован, и приводится адрес сайта (принадлежащего спамерам) с формой, которую надо заполнить. Среди данных, которые требуется сообщить, присутствуют и те, которые нужны мошенникам. Для того чтобы жертва не догадалась об обмане, оформление этого сайта также имитирует оформление официального сайта банка.

**Другие виды спама:** Рассылка писем религиозного содержания или «писем счастья». Распространение политической пропаганды. Массовая рассылка для вывода почтовой системы из строя (DoS-атака). Массовая рассылка от имени другого лица, для того чтобы вызвать к нему негативное отношение. Массовая рассылка писем, содержащих компьютерные вирусы (для их начального распространения). Рассылка писем, содержащих душещипательную историю (как правило, о больном, либо пострадавшем в результате несчастного случая ребёнка) с информацией о том, что за каждую пересылку письма некий интернет-провайдер якобы выплатит семье пострадавшего определённую сумму денег «на лечение». Целью такой рассылки является сбор e-mail адресов: после многочисленных пересылок «всем знакомым» в тексте такого письма часто содержится e-mail адреса всех, кому оно было переслано ранее. А в числе очередных адресатов вполне может оказаться начавший рассылку спамер. Вредоносные программы определённого типа (черви) распространяются с помощью электронной почты. Заразив очередной компьютер, такой червь сканирует компьютер в поисках e-mail адресов и рассылает себя по этим адресам. Это не полный список, здесь описаны только основные виды спама, однако с небольшой скоростью появляются все новые и новые виды. Например, спам в социальных сетях, рассылка mp3-файлов и т.д. Задумайтесь только: ежедневно в мире рассылаются десятки миллиардов спам-сообщений, которые составляют, по разным оценкам, от 40 до 90 процентов всей электронной почты. Масштабы невозможны без развитых технологий рассылки.

## Технологии спамеров — «Врага надо знать в лицо»

Технологическая цепочка спамеров выглядит таким образом:

- Сбор и проверка e-mail-адресов получателей.
  - Подготовка компьютеров, через которые будет рассылаться спам.
  - Создание программного обеспечения для рассылки.
  - Поиск клиентов.
  - Создание рекламных объявлений для конкретной рассылки.
  - Произведение рассылки.
- Итак, по порядку. Первое, что нужно для рассылки спама, — это база данных e-mail-адресов получателей спама. Сбор адресов осуществляется следующими способами:
- Подбор по словарям имен собственных, частых сочетаний слов, просто общеупотребительных и «красивых» слов.
  - По аналогии — если существует Ivan.Petrov@mail.ru, то вполне возможно существование такого же имени, но на другом сервере, например Ivan.Petrov@gmail.ru, и т.д.
  - Сканирование web-сайтов, форумов, чатов, досок объявлений, баз данных Whois на наличие неосмотрительно оставленных e-mail-адресов.
  - Воровство баз данных тех же web-сайтов, форумов, чатов, досок объявлений, сервисов, провайдеров и т.п.
  - Воровство персональных данных пользователей посредством компьютерных вирусов и прочих вредоносных программ.
- Также можно персонализировать собранную базу данных, добавив туда информацию о пользователе. Например, при сканировании общедоступных мест можно узнать о круге интересов пользователя, что потом можно использовать для рассылки «целевого» спама. Полученные адреса нужно проверить на достоверность, что делается следующими способами:
- Пробная посылка сообщения. Отсылаются сообщения со случайным текстом, которые проходят через спам-фильтры. Почтовый сервер отправляет обратно ответ, принята почта или нет, анализируя ответ, можно отсеять часть непригодных адресов.
  - Помещение в текст спам-сообщения уникальной ссылки на картинку, расположенную на web-сервере. При прочтении письма картинка будет загружена (во многих современных почтовых программах эта функция блокирована), а владелец сайта узнает о доступности адреса. Метод верифицирует факт прочтения письма.
  - Ссылка «отписаться» в спам-со-



общении. Если получатель нажимает на эту гиперссылку, то никакой отписки не происходит, а его адрес помечается как правильный. Метод также верифицирует активность получателя.

Далее надо будет подготовить компьютеры, через которые будет происходить рассылка. На сегодняшний день рассылка спама осуществляется тремя основными способами:

- Прямая рассылка с арендованных серверов.

- Использование «открытых прокси-серверов» – сервисов, неправильно сконфигурированных их владельцами таким образом, что через них можно рассылать спам.

- Скрытая установка на пользовательских компьютерах программного обеспечения, позволяющего несанкционированный доступ к ресурсам данного компьютера.

Для рассылки с арендованных серверов нужно постоянно следить за их появлением, так как подобные сервера довольно часто попадают в «черные списки», которые не ведет только самый ленивый провайдер.

Чтобы использовать открытые прокси-сервера, нужно для начала их найти, для чего и пишутся специализированные программы, которые быстро сканируют большие адресные пространства Интернета в поисках подобных серверов.

Наибольшую популярность на сегодняшний день имеет установка троянских компонент на компьютерах пользователей. Существует множество способов заражения пользовательских компьютеров, рассмотрим некоторые из них:

- Распространение зараженных программ в файлообменных сетях (BitTorrent, eDonkey и т.д.), а также включение вредоносного кода в пиратское программное обеспечение.

- Уязвимости в программном обеспечении пользовательских компьютеров, связанных с Интернетом. С помощью этих уязвимостей злоумышленники могут закачать и выполнить на компьютере вредоносный код, который откроет к нему полный доступ.

Авторы вредоносных программ прилагают огромные усилия к усовершенствованию своих «детей», что

у них, безусловно, получается. Такие программы могут не только рассылать спам, но и устраивать DoS-атаки, следить за пользователем, да и многое другое. К тому же, обнаружение подобных программ для рядового пользователя задача не из легких.

Теперь у спамеров есть база с e-mail-адресами и компьютеры, с которых можно разослать по этим адресам спам, далее потребуются программное обеспечение для рассылки. Современная спам-рассылка имеет объем не менее пары миллионов сообщений, которые надо разослать за короткий промежуток времени, до того как обновятся черный список и антиспам-фильтры или произойдет перенастройка прокси-серверов.

Быстрая рассылка большого количества e-mail сообщений требует достаточно больших ресурсов. Подобных программ профессионального уровня немного, однако существующие продукты умеют:

- Осуществлять рассылку как через прокси-сервера, так и через зараженные машины.
- Формировать динамический текст письма.

- Подделывать заголовки почтовых сообщений, вводя в заблуждение антиспам-фильтры.
- Проверять достоверность баз данных e-mail-адресов.

Следующая стадия – это поиск клиентов. Что интересно, самым действенным способом считается тот же спам. Подобные сообщения составляют существенную долю спам-рассылок. Так же рекламируются базы данных электронных адресов, программы для спам-рассылок и прочее.

Когда клиент найден, нужно сформировать содержимое письма. Спам-письма давным-давно перестали быть похожими друг на друга, то есть сегодня спам-письмо индивидуально, каждое следующее отличается от предыдущего. Такие сообщения уже не отловишь фильтрами по частотности (повторяемости). Основные методы создания подобного содержимого:

- Внесение случайных текстов, невидимого текста.
- Внесение в сообщение графики.
- Внесение в сообщение графи-

ки с добавлением шумов, для более трудного обнаружения.

- Перефразировка текстов. Составляется множество вариантов одного и того же текста. Заметно лишь при анализе большого количества писем.

Замечу, что каждый пункт может выполняться отдельно от других. Например, можно написать программное обеспечение для рассылки, а базу адресов купить у одних, вторые тебе найдут заказчиков, а третьи «индивидуализируют» содержание письма.

Теперь спаме-ру осталось лишь нажать на кнопку, и миллионы рекламных сообщений полетят в Сеть, изрядно забывая каналы связи провайдеров, тратя процессорное время серверов на фильтрацию. Из-за этого «нормальная» почта, которую многие очень ждут, либо отфильтровывается вместе со спамом, либо доходит до адресата значительно медленнее.

Государства многих стран задумались над этой проблемой и начали издавать законы, помогающие противостоять спамерам.

Государства многих стран задумались над этой проблемой и начали издавать законы, помогающие противостоять спамерам.

Государства многих стран задумались над этой проблемой и начали издавать законы, помогающие противостоять спамерам.

### Закон выполнению рознь

26 января 2007 года в России вступил в силу закон «О персональных данных», регламентирующий, в частности, электронную рассылку рекламных и агитационных писем. Там есть следующий пункт:

«Обработка персональных данных в целях продвижения товаров, работ, услуг на рынке путем осуществления прямых контактов с потенциальным потребителем с помощью средств связи, а также в целях политической агитации допускается только при условии предварительного согласия субъекта персональных данных. Указанная обработка персональных данных признается осуществляемой без предварительного согласия субъекта персональных данных, если оператор не докажет, что такое согласие было получено».

Этот пункт перекликается с законом «О рекламе», вступившим в силу 1 июля 2006 года: «Распространение рекламы по сетям электросвязи, в том числе посредством использо-

вания телефонной, факсимильной, подвижной радиотелефонной связи, допускается только при условии предварительного согласия абонента или адресата на получение рекламы. При этом реклама признается распространенной без предварительного согласия абонента или адресата, если рекламодатель не докажет, что такое согласие было получено. Рекламодатель обязан немедленно прекратить распространение рекламы в адрес лица, обратившегося к нему с таким требованием».

Как видно, законодательно Россия довольно уверенно борется со спамом. Но зачастую строгость российских законов компенсируется неопытностью их выполнения.

В этом можно убедиться, посмотрев на статистику. Закон «О персональных данных» существует уже больше года, а количество спама только увеличилось. В США законы еще строже, и сажает спамеров там регулярно. В новостях то и дело про-скакивают заголовки типа «Спамер обвиняется в рассылке десятков миллионов писем по электронной почте, итогом которой стало изменение цен на акции китайских компаний» или «Суд признал спамера виновным и обязал его выплатить штраф в размере 4089500 долларов США».

Однако, как видно из той же статистики, положение дел только усугубляется, количество спама растет с каждым днем. Денежный оборот на рынке нелегальных рассылок составляет сотни миллионов долларов. Присутствие таких денег способствует заинтересованности самых пытливых умов в развитии новых технологий обхода фильтров и повышения производительности. Специалисты из компании McAfee прогнозируют, что спам будет оставаться проблемой еще около двух лет, после чего активность компьютерных преступников распространится на другие технологии, такие как мобильная связь, VoIP, RFID. Однако, как мне кажется, пока существует спрос, будет и предложение, а «спрос» в лице рекламодателей уж точно не иссякнет. Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □

Спам будет идти в ногу со временем и все плотнее внедряться в нашу жизнь. □



1



2

1 Консервы «SPAM», воспе-  
тые в шоу «Летающий цирк  
Монти Пайтона»

2 Диаграмма тем рассылок  
спама в рунете





# УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

**Black-vo\*\*\*@mail.ru:** Здравствуйте! Вам, конечно, известен сервис Depositfiles, однако он не позволяет скачивать при помощи менеджера закачек Regext. Как же обойти это ограничение и получить прямую ссылку на файл? Пожалуйста, не предлагайте «купить себе Gold-аккаунт» – принципиально не трачу деньги на то, что можно получить в Интернете бесплатно! Жду помощи, Black Vorop

**СИ:** Не во всем соглашусь с вами. Большинство сетевых файловых хранилищ – Rapidshare.com, Depositfiles.com и их российские аналоги – позволяют пользоваться менеджерами закачек для получения файлов. Но действительно, реальная ссылка на файл там дается лишь после того, как пройдена процедура отсеки сетевых роботов (так называемый «тест Тьюринга») и истек период ожидания (в некоторых случаях это оформлено как «стояние в очереди на загрузку», что подталкивает пользователя к приобретению платного членства). Так что вас, скорее всего, интересует автоматизация этого процесса – скормил ссылку «умной» утилите, она сама распознала «капчу» (искаженную и зашумленную картинку с цифрами или буквами) и ввела код, отстояла очередь, закачала файл и отпартовала об успешном завершении задания.

Такая программа есть – это бесплатный Universal Share Downloader (USD). Различные версии и сборки USD (основная утилита плюс плагины) можно найти на разных сайтах. Рекомендую начать со сборки Blackmanos'a (<http://blackmanos.3bb.ru>) – его вариант скачивает не только с [RapidShare.Com](http://RapidShare.Com) или [FileFactory.Com](http://FileFactory.Com), но и с отечественных [IFolder.ru](http://IFolder.ru), [Data.Cod.ru](http://Data.Cod.ru) и др.

Что особенно приятно, USD часто умудряется качать даже с сайтов с «региональной защитой» ([MegaUpload.com](http://MegaUpload.com), [SexUploader.com](http://SexUploader.com), [Megarotic.com](http://Megarotic.com) и т.п.), не пугая отсутствием свободных слотов для России.

**akim-asla\*\*\*@yandex.ru:** Уважаемый Сергей, здравствуйте! У меня возникла такая неприятность: когда я устанавливаю игру, иногда появляется надпись «Недостаточно места на диске», хотя места на диске более чем достаточно. Из-за чего может возникнуть подобная ошибка и как с ней «сражаться»? Аким Асланов.

**СИ:** Если места на диске много, то, скорее всего, проблема возникает из-за файловой системы. У более старой FAT32 есть ограничение на предельный размер файла – 4 Гб. Преобразуйте диск в NTFS – и ограничение будет снято. Преобразование FAT32 в NTFS легко осуществимо средствами Windows. В окне командной строки введите convert X: /fs:ntfs, где X – это буква (имя) диска, который необходимо преобразовать, и затем нажмите клавишу ВВОД. Например, с помощью команды convert E: /fs:ntfs диск E преобразуется в формат NTFS.

**stiveos\*\*\*@mtu-net.ru:** Привет, GAMELAND! У меня есть хорошая и серьезная страничка, но я не хочу выкладывать ее на всяких халаяных серверах. Хотел с вами посоветоваться насчет того, где ее разместить? Есть ли хорошие сервера, которые да-

ют место? Еще вопрос вдогонку – где взять счетчик посещений? Спасибо, Rock.

**СИ:** «Хорошей страничке», безусловно, место на собственном сервере и личном домене. Но раз вы задаете такой вопрос, то, скорее всего, дело так далеко не зашло. Не беда, начните с многочисленных бесплатных хостингов – о них мы последний раз писали в 07(208) номере «СИ» («Домик для «хомяка»). Дополним обзор еще несколькими ссылками (серверы этих бесплатных хостингов поддерживают SSI и CGI):

<http://www.wallst.ru>  
<http://hobby.ru>  
<http://www.virtualave.net>

Что касается «счетчика», то достаточно установить на страничке «указание» на специальный сервер, и посетители начнут считать, а ваш сайт получит место в рейтинге похожих ресурсов. Для этого зарегистрируйтесь на сайте, предоставляющем такую услугу, там же получите специальный html-код и вставьте его в тело вашей странички. После этого на ней появится небольшая картинка, и каждый человек, автоматически загружающий ее в браузер при просмотре сайта, будет посчитан. Вот некоторые из популярных отечественных счетчиков/рейтингов:

**Rambler** [http://www.rambler.ru/doc/add\\_site.shtml](http://www.rambler.ru/doc/add_site.shtml)  
**Mail.Ru** <http://top.mail.ru/add>  
**SpyLog** [http://www.spylog.ru/tracker\\_descr.phtml?PHPSESSID=&package\\_id=1](http://www.spylog.ru/tracker_descr.phtml?PHPSESSID=&package_id=1)  
**HotLog** <http://www.hotlog.ru>  
**KMINDEX** <http://www.kmindex.ru>

Заметим, что такая статистика не очень точна, поскольку пользователи, отключившие картинки или скрипты, не будут посчитаны счетчиком такого типа или будут посчитаны некорректно. Впрочем, для любительского ресурса точность более чем достаточная.

**frezer\*\*\*@psin.ru:** Здравствуйте, Сергей! У меня немного странный вопрос – кому принадлежит домен UM? Меня убеждают, что США, но ведь у них другой домен – US. Может ли быть у страны два домена? По-моему, это запрещено. Антон.

**СИ:** В подавляющем большинстве случаев одному государству принадлежит один домен. Но есть и исключения. Скажем, у Великобритании несколько доменов первого уровня. Это всем хорошо знакомый UK, малоиспользуемый GB и совсем уж редкий VG, который закреплен за британскими Виргинскими островами (British Virgin Islands). Такая же история и у США – помимо основного домена US, этому государству также выделены домены для принадлежащих ему островов: UM (United States Minor Outlying Islands) и VI (U.S. Virgin Islands). Но и это еще не все. Поскольку США осуществляют опеку над Американским Самоа, то можно считать, что и его домен AS принадлежит американцам.

Россия, помимо домена RU, осуществляет администрирование старого советского домена SU, так

что и у нашей страны не один, а два домена. Полный список доменов всех стран вы можете найти, например, на <http://your-hosting.ru/terms/rs/cctldall>.

**Ni\*\*\*@front.ru:** У меня три вопроса. Скажите, пожалуйста, как подключить к Интернету RoverPC Q6? Где можно скачать для него игры? И как их устанавливать? Операционная система Windows Mobile 6. Заранее спасибо, Никита.

**СИ:** Ваш RoverPC Q6 оборудован GSM-модулем с поддержкой GPRS/EDGE и, следовательно, доступ в Интернет у вас имеется «по умолчанию». Также для выхода в сеть вы можете использовать адаптер WiFi.

Подробное руководство по установке игр (и других приложений) на карманные компьютеры под управлением Windows Mobile вы найдете, например, в новом разделе «PocketPC – игры» форума 4PDA (<http://4pda.ru/forum/index.php?showtopic=64712>). Здесь же вам помогут решить возникающие проблемы – где взять игру, как ее запустить, как правильно настроить ваш PocketPC и т.д. Другие полезные адреса – <http://games-for-pocketpc.nnm.ru> (рецензии на игры), <http://www.hpc.ru/soft/index.phtml?pl1041=on> (программы и игры), [http://mob2.ru/category/games\\_for\\_kpk](http://mob2.ru/category/games_for_kpk) (казуальные игры), [http://www.portavik.ru/soft/section.php?SECTION\\_ID=203](http://www.portavik.ru/soft/section.php?SECTION_ID=203) (игры для КПК с VGA разрешением) и так далее.

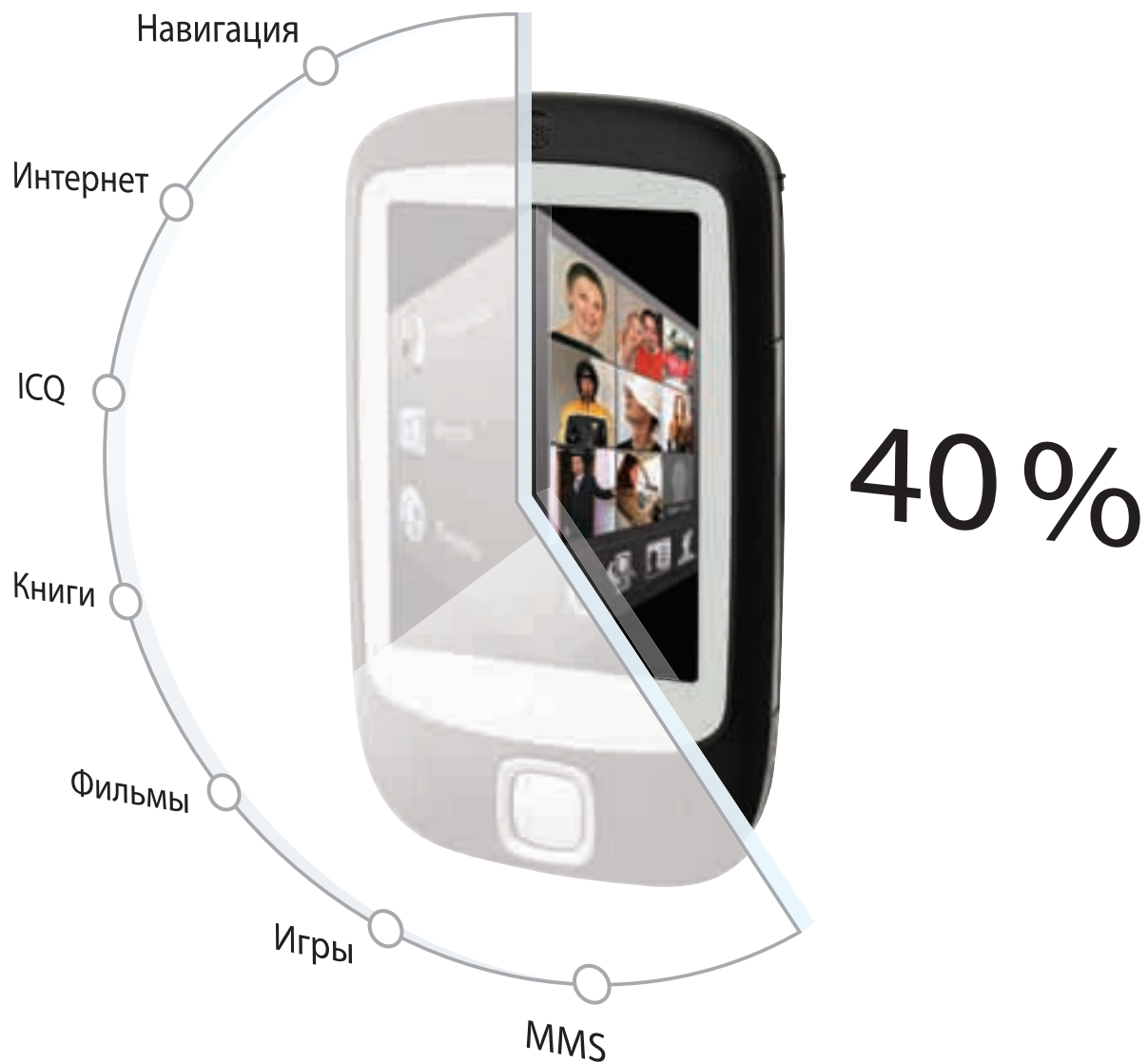
**borodavkina\*\*\*@mail.ru:** Дорогая редакция! Пожалуйста, помогите девушке-геймеру. Где можно скачать моды и тотал-конвершены для Battlefield 2? Еще мне бы очень хотелось какой-нибудь мод, где воюют в Америке. Да хоть бы один мод скачать, а то куда ни зайдешь – ни одна ссылка не работает! Юлия.

**СИ:** Battlefield 2 – игра до сих пор очень популярная, несмотря на то, что с момента ее выхода в июне 2005 года прошло уже почти три года. За это время модов для нее создано превеликое множество. Существуют специальные порталы, которые систематизируют и собирают моды. Например, интернациональный Mod DB (<http://www.moddb.com/games/109/battlefield-2>) аккумулировал уже более сотни модификаций Battlefield 2. Примерно столько же модов вы найдете на сервере российского сообщества Battlefield 2 (<http://games.cnews.ru/bf2>). Несколько сотен конверсий ждет любителей action'ов на Strategy Informer (<http://www.strategyinformer.com/pc/mods/battlefield2/mod/category710.html>). Смотрите, выбирайте и скачивайте – все ссылки работают.

Что касается боев на территории США, то, скорее всего, вы пропустили вышедшее год спустя дополнение Battlefield 2: Armored Fury (<http://www.ea.com/official/battlefield/battlefield2us/armoredfury.jsp>). В нем американским солдатам как раз и приходится защищать Родину от вторжения сил Ближневосточной коалиции (Middle Eastern Coalition) и китайской армии. **СИ**

Вопросы присылайте на адрес  
dolser@gameland.ru





# Хотите использовать вашу технику на 100%?

Человек использует возможности своего мозга примерно на 5%.

С возможностями техники дела обстоят куда лучше: мы пользуемся примерно 40% изначально заложенных функций.

Хотите использовать вашу технику на все 100%? Мы расскажем, как это сделать!



НАСТРОИМ  
ОБУЧИМ  
ПОДДЕРЖИМ

5-444-333  
I-ON.RU

**ИОН**  
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР



# БЛОГОСФЕРА

## Мор. Утопия / Pathologic



k\_u\_j\_a\_h

**ПРАВИЛА**  
Во Всемирной паутине, по адресу <http://community.livejournal.com/rugameland>, можно найти сообщество любителей компьютерных и видео-игр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Могут ли компьютерные игры являться произведением искусства? Может ли в полностью коммерческой среде появиться нечто достаточно оригинальное для того, чтобы выйти за жанровые каноны и преподнести игроку нечто, чего он ещё ни разу ни видел? Как правило, это не так. Однако...

Моя любимая игра на ПК была создана российской студией Ice-Pick Lodge и носит название «Мор. Утопия». Вышедшая в 2005 году, она произвела на меня сильное впечатление, и я хочу рассказать о ней вам. Эту игру нельзя причислить к определённому игровому жанру – в ней используются как квестовые игровые механики, так и action-составляющие.

Перед нами – безымянный провинциальный город, окружённый бескрайней степью, в котором вспыхивает эпидемия неизвестной болезни. Его судьба решится через 12 дней, в ходе которых он может быть спасён или полностью уничтожен. Понять причины происходящего, спасти достойных того людей, взять ситуацию под контроль, выжить и принять решение об исходе предстоит троице главных героев. Даниил Данковский, бакалавр медицинских наук, прибывает в город за материалом для своего исследования в области танатологии. Артемий Бурях, специалист в области анатомии, потомственный хирург и гадалка в внутренних, получает известие от своего отца, который, предвещая свою скорую кончину, просит его вернуться в родной город. Клара – молодая девушка, получившая прозвище Самозванка и верующая в чудесное исцеление. У каждого из них своё мировоззрение, свой сценарий и собственные пути решения проблем. Лишь после прохождения за всех троих, можно в полной мере осмыслить сюжет игры, раскрыть все таинства и интриги.

Построенный в архитектурном стиле XIX века, город выполнен в полутонах серого и коричневого, что создаёт атмосферу недвижимой безысходности. Но стоит взглянуть в него через призму приходящей к вам информации и вы сможете видеть символы, превращающие его в дивную фантазмагорию, напоминающую о творчестве писателей экзистенциалистов.

Триумvirат правящих семей удерживал это место в зыбком равновесии, нарушение которого грозило бы гибелью. Теперь же развитие событий зависит только от ваших действий. Игра достаточно нелинейна и, конечно же, имеет несколько концовок. Исследуя город глазами героев, на протяжении двенадцати игровых дней, в условиях постоянно меняющейся ситуации, вам предстоит в реальном времени решать поставленные задачи и бороться с факторами собственной смерти. Персонажи испытывают голод и усталость, им необходимо следить за уровнем иммунитета и подавлять возможное развитие инфекции при помощи многочисленных лекарств. У вас будет защитная экипировка и разные виды оружия, но вы будете применять их лишь в исключительных случаях, стремясь не снижать уровень репутации.

Но всё это – лишь ширма для основного игрового элемента. Развитие сюжета происходит в разговорах с 27-ю основными персонажами. Диалогов в игре очень много, и они поражают своей насыщенностью. Выполненные в особом литературном стиле, они пронизывают игру атмосферой театра. Уникальные персонажи очень хорошо проработаны – каждый из них обладает собственным мировоззрением, мотивами и целями.

Самое интересное в этой игре, на мой взгляд, – её символизм и влияние на игрока.

Мор можно считать представителем нового жанра «глубоких игр». Многочисленные идеи создателей, нашли воплощение во множестве символических моментов, которые проникают в сознание игрока и не отпускают его до самого конца. По замыслу разработчиков, не только персонаж, но и сам игрок должен сыграть свою роль. Игра должна оставить след на человеке, позволить ему открыть для себя новое, увлечь его той дисгармонией, которую он будет пытаться преодолеть. Сами создатели говорят, что они видят в играющем не потребителя, но соавтора.

Естественно, что для такой, почти мистической, цели нужны были особые средства.

Вместо того чтобы принять уже существующие художественные приемы, они попытались открыть новые способы воздействия на игрока. Именно эти попытки создания новых методов и дают возможность причислить данный игровой жанр к настоящему искусству.

Изменять человека, контролировать его эмоции, открывать новые приемы, заставлять игрока восстанавливать дисгармонию, созидать мир и тем самым самого себя, – вот что такое глубокие игры. В целом, эта игра без сомнения стала одним из значимых достижений российской игровой индустрии. Истинное удовольствие от неё получит тот, кто будет искать в ней нечто большее, нежели просто игровой процесс, кто попытается воспринять её так же, как воспринимают живопись, музыку и другие произведения искусства. Ice-Pick Lodge удалось сделать по настоящему неординарную глубокую игру с потрясающим сюжетом и оформлением. Драматичная притча о рекурсии, символизме, чудесах и неизбежностях – вот, что такое «Мор. Утопия».



breakleon

Раскрыть весь потенциал игре мешает, как ни смешно, собственный геймплей. Историей, которую пытаются рассказать разработчики, не получается насладиться из-за надобности искать пищу, защищаться от инфекции, спать, бесконечно бегать по городу между домами ключевых персонажей. То, что было призвано создать атмосферу и сопутствовать погружению в мир, на деле лишь раздражает и не даёт насладиться диалогами и развитием сюжета. Будь эта игра квестом, она ничего не потеряла бы. Перемещение по локациям с помощью карты, исключение никому не нужных фрустрирующих элементов «реализма» – и «Мор» мог бы спокойно поведать нам захватывающую историю, словно добрый дядюшка, сидящий в кресле у камина, а не тащить за руку сквозь колючие кусты хромящего геймплея только затем, чтобы придать повествованию лишние подробности.

По замыслу разработчиков, не только персонаж, но и сам игрок должен сыграть свою роль.

### ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.



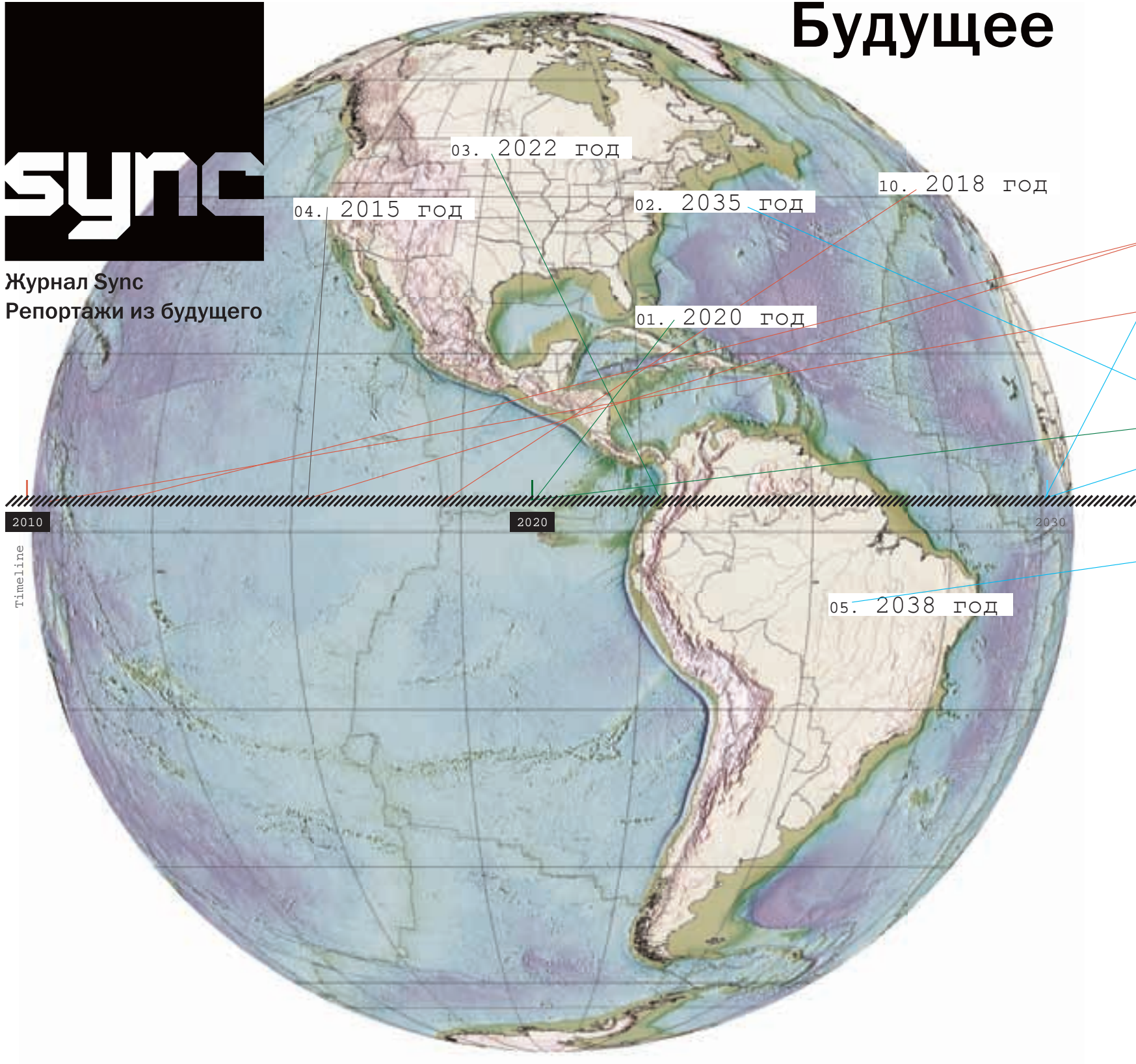




# Будущее

# sync

Журнал Sync  
Репортажи из будущего



## Карта будущего

### 01. Куба

2020. Гавана. Национальная ассамблея Кубы большинством голосов приняла решение о вступлении в состав Соединенных Штатов в качестве 51-го штата.

### 02. США

2035. Вашингтон. По решению Конгресса США столица Соединенных Штатов переносится из Вашингтона в Сиэтл.

### 03. США

2022. Вашингтон. По решению Республиканской партии США официально выдвинул кандидатуру Билла Гейтса на второй президентский срок.

### 04. США

2015. Сан-Франциско. Компания Google объявила о намерении приобрести корпорацию Apple за 150 миллиардов долларов.

### 05. Бразилия

2038. Ассоциация государств-экспортеров пресной воды – Бразилия, Россия, Дания (Гренландия) – приняла решение ограничить поставки воды на мировой рынок в ответ на оккупацию коалиционными силами США и Великобритании 2/3 Антарктиды.

### 06. Бельгия

2045. Брюссель. На чрезвычайной сессии парламента Европейского Союза было принято решение о начале эвакуации жителей прибрежных территорий Нидерландов, Бельгии и Дании вглубь континента. Эвакуация должна завершиться в феврале 2050 года.

### 07. Швейцария

2012. УЕФА приняла решение о переносе Чемпионата Европы по футболу, который

должен был пройти в Польше и Украине, в Англию – в связи с неготовностью к соревнованию вышеуказанных восточно-европейских стран.

### 08. Исландия

2030. В Рейкьявике торжественно закрыта последняя бензоколонка. Исландия стала первой страной в мире, полностью перешедшей на водородное топливо.

### 09. Нигерия

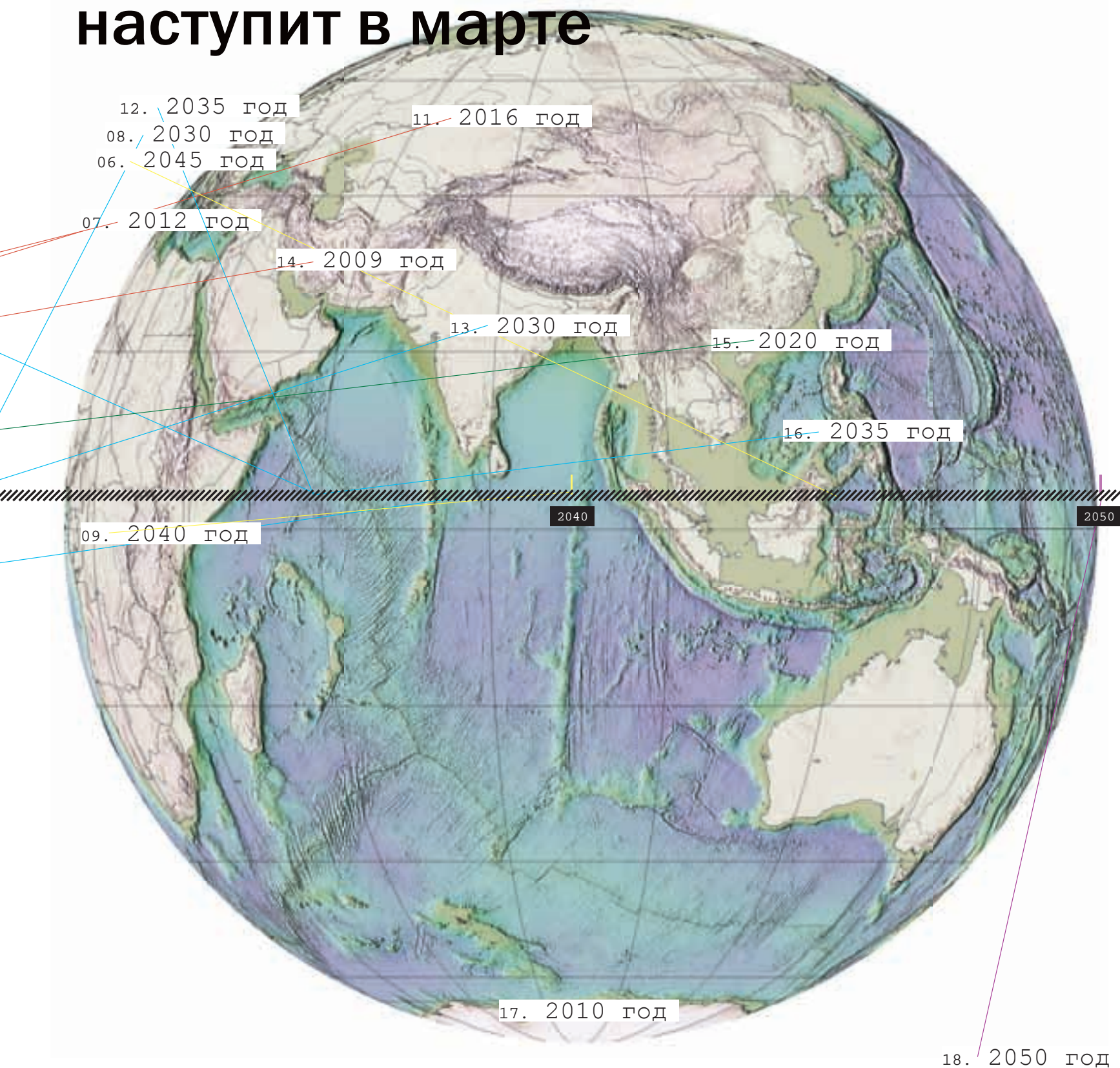
2040. В Абудже, столице Нигерии, прошли 37-е Летние Олимпийские игры. В ходе соревнований марафонская дистанция была впервые в истории человечества преодолена быстрее 2 часов.

### 10. Великобритания

2018. Великобритания приняла решение о выходе из состава Европейского Союза.



# наступит в марте



## 11. Россия

2016. Евгений Чичваркин выставил свою кандидатуру на президентских выборах.

## 12. Австрия

2035. В связи с глобальным потеплением Austrian Alpine Association констатирует, что более 90% всего объема и площади австрийских альпийских ледников может исчезнуть уже к концу XXI века!

## 13. Индия

2030. Население Индии превысило население Китая. Страны сравнялись в 2029 году на отметке 1,5 миллиарда жителей.

## 14. Пакистан

2009. Атомный взрыв в Пакистане. Страны ООН голосуют за полный запрет ядерного оружия в мире.

## 15. Китай

2020. По статистике, Китай стал самой большой англоговорящей страной в мире. Кроме того, Поднебесная обогнала США по номинальному ВВП – \$29,3 триллиона. В стране 1 миллиард владельцев сотовых телефонов.

## 16. Тайвань

2035. Самый жаркий год в истории Тайваня. Впервые средняя температура за три летних месяца превысила 35 градусов Цельсия.

## 17. Антарктида

2010. Криоробот, предназначенный для поиска жизни в океане спутника Юпитера, проник к озеру «Восток» в центре континента. Озеро, отрезанное от окружающего мира более миллиона лет, стало первым испытательным полигоном для робота.

18. 2050. Население Земли превысило 9 миллиардов человек.

Уже в продаже



# Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

## ДЕВЯТЫЙ ВАЛ

С заменой текущей, восьмой линейки графических адаптеров спешит компания NVIDIA. Уже состоялся анонс первых видеокарт девятой серии, и производители спешат предложить свои оригинальные варианты. Небезызвестная Leadtek планирует выпустить как стандартную версию видеокарты NVIDIA GeForce 9600 GT, так и разогнанную плату, которая получит приставку Extreme. Сам графический адаптер NVIDIA GeForce 9600 GT построен на базе чипа G94, который использует обновленную унифицированную архитектуру G9x. Планируется, что новое решение займет место по уровню производительности между GeForce 8800 GT и GeForce 8600 GTS и сдвинет в ценовой категории вниз GeForce 8600 GT. Что касается вышеупомянутых Leadtek WinFast PX9600 GT и Leadtek WinFast PX9600 GT Extreme, то дизайн плат не отличается от референсного – между собой устройства различаются благодаря различной цветовой гамме рисунка на крышке охладителя. Частота графического чипа составляет 650 МГц для стандартного варианта и 720 МГц соответственно для разогнанной производителем платы. Память у обоих плат работает на стандартной частоте, эквивалентной 1800 МГц. Стоимость PX9600 GT будет равна \$220, а PX9600 GT Extreme будет продаваться по цене \$240.



## ЧУЖОЙ ПРОТИВ ТОРМОЗОВ

Компания Alienware специализируется на выпуске как портативных, так и настольных компьютеров, предназначенных специально для геймеров. Совсем недавно под этой маркой был выпущен ноутбук, обладающий отнюдь не мобильными возможностями. Система Alienware Area-51 m15x построена на основе топового процессора от Intel, а именно Intel Core 2 Extreme X9000. Представители компании заявляют, что это первый ноутбук с 5,4-дюймовым экраном на базе этого уникального ЦП. Новый Intel Core 2 Extreme X9000 произведен с использованием 45-нм техпроцесса, использует 6 Мбайт кэш-памяти второго уровня и шину 800 МГц. Мало того, он отличается пониженным тепловыделением и поддерживает технологию Intel HD Boost. Что касается самого ноутбука Alienware Area-51 m15x, то в его конфигурации может быть использовано по желанию покупателя до 4 Гбайт оперативной памяти класса DDR2. Если говорить о графическом контроллере, то выбор ограничен тремя вариантами: NVIDIA GeForce 8600M GT, NVIDIA GeForce 8700M GT или NVIDIA GeForce 8800M GTX. В комплект будет входить оптический привод с поддержкой Blu-Ray. Цена базового варианта Alienware Area-51 m15x составляет \$2150.

## СТИЛЬНАЯ ЦИФРА

Компанией Philips на последней выставке CES был анонсирован новый проигрыватель дисков формата Blu-ray. Недавно было объявлено о начале поставок Philips BDP7200 на территорию России. Новый проигрыватель обеспечивает потрясающее изображение класса Full HD 1080p. Объемный звук поддерживается многоканальным аудиодекодированием. Сам проигрыватель оснащен цифровыми оптическими аудиовыходами. Производитель заявляет, что улучшенное изображение будет достижимо и с DVD, поскольку Philips BDP7200 масштабирует их до разрешения 1080p. Новый проигрыватель Philips поддерживает технологию, известную под названием BD-Java: она позволяет реализовывать ряд интерактивных функций. Проигрыватель также оснащен функцией «картинка-в-картинке» (PiP) и другими графическими усовершенствованиями, а также позволяет использовать экранное меню на различных языках. Для более удобной работы с проигрывателем управление всеми присоединенными устройствами осуществляется посредством единого пульта дистанционного управления, который оснащен функцией (CEC1) HDMI. Рекомендуемая цена проигрывателя Philips BDP7200 – \$350.



## ПАМЯТЬ ЭКСТРЕМАЛА

Стандарт памяти DDR3, несмотря на заявления скептиков, станет новой заменой DDR2 – это выгодно как с экономической точки зрения, так и для более эффективного развития компьютерных технологий. Системные платы последнего поколения уже оснащены разъемами для третьего поколения ОЗУ, а значит, следует задуматься о переходе на новый формат. Для тех, кто уже решил использовать стандарт DDR3, и просто энтузиастов, компания OCZ подготовила новую линейку памяти PC3-10666 Reaper HPC Series. Каждый модуль оснащен схемами общим объемом 2 Гбайт или 4 Гбайт. Планки данной серии могут функционировать на частоте 1333 МГц с таймингами 6-6-6-18 (CAS-TRCD-TRP-TRAS). Номинальное напряжение питания для этих модулей ОЗУ составляет 1,75 В. Фирменная система охлаждения, которая получила название Reaper HPC, состоит из двух металлических планок, дополнительного радиатора и пары тепловых трубок. Такой кулер призван эффективно охлаждать модули как на номинальных, так и на повышенных частотах. Интересно, что память от PC3-10666 Reaper HPC Series обладает пожизненной гарантией производителя.



## НАШИ КНОПКИ

Практически год прошел с того момента, как студия Артемия Лебедева объявила о начале продаж своей без преувеличения удивительной клавиатуры под названием Optimus Maximus. Ранее предполагалось, что покупателью будет доступна всего одна модель оригинального манипулятора, однако сегодня ассортимент расширен до четырех версий, которые отличаются между собой не только ценой, но и количеством тех самых кнопок с использованием технологии OLED. Напомним, что студия Артемия Лебедева разработала концептуальное решение клавиатуры, где вместо клавиш используются крошечные дисплеи. Пользователь сам решает, какое изображение выводить на определенную кнопку. Клавиатура с использованием OLED для всего цифробуквенного блока, а это 47 клавиш, предлагается за \$999. Те, кому достаточно десяти дополнительных клавиш, могут купить вариант за \$599. Наконец, клавиатура с одним только оригинальным Space (пробелом) стоит \$462. Самый дорогой вариант предлагает 113 настраиваемых клавиш-дисплеев за \$1500. Те, кто заказали свои клавиатуры первыми, получили их только спустя 9 месяцев. Но это значит, что счастливые обладатели уже есть, так что стоит ожидать и массового выпуска.



## НА 360 ГРАДУСОВ

Пульт дистанционного управления для Xbox 360, выпущенный компанией Logitech дает возможность геймерам и владельцам домашних развлекательных систем получить полный контроль над своей игровой приставкой. Пульт управления Logitech Harmony Xbox 360 может управлять любыми устройствами, имеющими ИК-приемник. Имеется поддержка до 12-ти профилей. Благодаря использованию технологии Smart State Technology и One-touch Activity Control, пульт дистанционного управления Logitech Harmony Xbox 360 дает возможность пользователю переключаться между игрой на приставке Xbox 360, просмотром фильмов, прослушиванием музыки или просмотром телепередач. Классические клавиши X, Y, A и B позволяют с наибольшим комфортом перемещаться по интерфейсу консоли. С помощью Logitech Harmony Xbox 360 можно осуществлять навигацию в меню приставки Xbox 360. В ассортименте продуктов Logitech есть большое количество средств управления как домашней техникой, так и ПК. Лишь только обладателям PlayStation 3 в этом плане не повезло. Будет ли компания Logitech выпускать точно такой же пульт ДУ для консоли от Sony, покажет время.

## ВСЕГДА С СОБОЙ

Внешние мобильные накопители для многих стали спасением. Не всегда на флешке можно перенести необходимое количество информации, особенно если речь идет о фильмах, музыке, фотографиях. Единственным недостатком внешних дисков является низкая устойчивость к механическим повреждениям. Фактически, внутри корпуса находится обыкновенный винчестер, и сильный удар может стать для него фатальным, не говоря уже об информации. Исправить эту ситуацию взялась компания Transcend. Эта марка настолько известна в нашей стране, что флеш-накопители с логотипом этой фирмы можно купить чуть ли не в каждом магазине. Весьма компактный (134 x 81 x 19 мм) и лёгкий (206 граммов), внешний диск Transcend HDD StoreJet 25 mobile использует прочный силиконовый корпус с двумя уровнями вибропоглощения. Таким образом, риск повреждения в процессе переноски и падения сильно снижается. Представители Transcend заявляют о соответствии вышеупомянутого носителя требованиям американского военного стандарта MIL-STD-810F. То есть способен выдерживать падения с высоты до 122 см. Всего представлено две модели емкостью 160 Гбайт и 250 Гбайт.



## ПИТАТЕЛЬНЫЙ МОДУЛЬ

Компания Seasonic представила новую линейку модульных блоков питания M12II. Они готовы к работе в режимах SLI и CrossFire, а старшая модель легко справляется с видеокартами новейшего поколения. В серию Seasonic M12II входят две модели мощностью 430 и 500 Вт. Они поддерживают последние платформы Intel и AMD, а также совместимы с более старыми моделями процессоров. Блоки питания Seasonic M12II имеют два PCI-E разъема, которые подойдут к любой видеокарте NVIDIA или ATI. Это отличное решение для домашней системы на Windows Vista или игрового компьютера. Блоки питания M12II удовлетворяют требованиям 80 PLUS, имеют компенсацию коэффициента мощности в 99%. Конструкция на основе двойного прямоходового преобразователя и качественные алюминиевые конденсаторы с твердым электролитом повышают надежность и эффективность работы линейки M12II. Во всех 4-пиновых разъемах используется удобная конструкция EasySwap, позволяющая легко подключать периферийные устройства. Кабели экранированы, они не будут занимать место в корпусе, улучшая циркуляцию воздуха. Кроме того, в линейке M12II используется технология Smart & Silent Fan Control [S2FC], оптимизирующая работу вентилятора.



# САМЫЙ БЫСТРЫЙ WI-FI

## ВЫБИРАЕМ ТОЧКУ ДОСТУПА IEEE 802.11N

В КРУПНЫХ ГОРОДАХ НАИБОЛЬШУЮ РАСПРОСТРАНЕННОСТЬ ПОЛУЧИЛИ ETHERNET-СЕТИ НА ВИТОЙ ПАРЕ. ФАКТИЧЕСКИ, В ДОМЕ У ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ОКАЗЫВАЕТСЯ НЕКИЙ ПРОВОД, КОТОРЫЙ ПОДКЛЮЧАЕТСЯ К СООТВЕТСТВУЮЩЕМУ РАЗЪЕМУ НА СЕТЕВОЙ ПЛАТЕ. КОГДА ДОМА ВСЕГО ОДИН КОМПЬЮТЕР, ВОПРОСОВ С ПОДКЛЮЧЕНИЕМ КАБЕЛЯ НЕ ВОЗНИКАЕТ. НО КОГДА В ДОМЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ НОУТБУК, КПК ИЛИ ПОПРОСТУ ЕЩЕ ОДИН ПК, ВОЗНИКАЕТ НЕОБХОДИМОСТЬ РАЗВОДКИ ЕДИНОГО СИГНАЛА. РАЗДЕЛИТЬ ОДИН КАНАЛ С ПОМОЩЬЮ БЕСПРОВОДНОГО МНОГОФУНКЦИОНАЛЬНОГО РОУТЕРА – НАПРАШИВАЕТСЯ САМО СОБОЙ. МЫ РАССМОТРЕЛИ МАРШРУТИЗАТОРЫ С ПОДДЕРЖКОЙ ВЫСОКОСКОРОСТНОГО СТАНДАРТА IEEE 802.11N, КОТОРЫЙ В БУДУЩЕМ ОТКРОЕТ НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ ДЛЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ СЕТЕВОГО ОБОРУДОВАНИЯ.

### Что мы тестировали

TRENDnet TEW-633GR  
D-Link DIR-635  
Netgear WNR834B  
ASUS WL-500W  
Linksys WRT350N



Автор:  
Евгений Попов  
popov.e@gameland.ru



Название	InFocus Big Play IN78	D-Link DIR-635	Netgear WNR834B	ASUS WL-500W	LinkSys WRT350N
<b>Интерфейсы:</b>	1x WAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек, 4x LAN (RJ-45) 10/100/1000 Мбит/сек	1x WAN (RJ-45), 4x LAN (RJ-45) 10/100 Мбит/сек	1xWAN (RJ-45), 4xLAN (RJ-45) 10/100 Мбит/сек	1xWAN (RJ-45), 4xLAN (RJ-45) 10/100Мбит/сек	1xWAN (RJ-45), 4xLAN (RJ-45) 10/100 Мбит/сек
<b>Беспроводная точка доступа Wi-Fi:</b>	IEEE 802.11 b/g + draft n (до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g + draft n (до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g + draft n (до 300 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g + Draft n (до 270 Мбит/сек)	IEEE 802.11 b/g + Draft n (до 300 Мбит/сек)
<b>Безопасность:</b>	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES), поддержка RADIUS	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES/TKIP+AES)	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES/TKIP+AES)	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES/TKIP+AES)	WEP (до 128 бит), WPA/WPA-PSK, WPA2/WPA2-PSK (TKIP/AES/TKIP+AES)
<b>Функции роутера:</b>	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP, Static Routing, Traffic Shaping	NAT/NAPT, DynDNS, DHCP	NAT/NAPT, DynDNS, Static Routing (8 маршрутов), DHCP	NAT/NAPT, DynDNS, Static Routing (8 маршрутов), DHCP	NAT/NAPT, DynDNS, Static Routing (8 маршрутов), DHCP
<b>Функции файрвола:</b>	SPI, Packet Filtering, Domain/URL Filtering, MAC Filtering	SPI, Packet Filter, URL Filter, MAC Filter, Access Control	SPI, Block Sites, Block Services	SPI, Packet Filter, URL Filter, MAC Filter	MAC address filtering, USB
<b>Дополнительно:</b>	StreamEngine, WPS	порт USB 2.0		2x USB 2.0 порта для подключения USB-файрвола, веб-камеры и т.п.	



## МАРШРУТИЗАТОРЫ

Прежде чем переходить к рассмотрению самих роутеров, следует разобраться с классификацией выходных разъемов. Любой роутер или маршрутизатор обладает двумя типами портов – WAN и LAN. Сокращение WAN образовано от Wide Area Network, это выход во внешнюю сеть. То есть, свободный конец кабеля от провайдера нужно подключать именно к этому разъему. Сокращение LAN получено от Local Area Network. К этому порту подключается внутренняя (или домашняя) сеть. Иногда в роутеры встраивают USB-контроллеры. Делается это для различных целей. Чаще всего в таком случае маршрутизатор может выступать в качестве сервера для печати. Таким образом, подключив к нему принтер, пользователь может распечатывать документы с любого компьютера в квартире. Иногда доступный порт USB позволяет подсоединять жесткие диски и другую периферию.

## ВЫБИРАЕМ

Перед покупкой роутера следует поинтересоваться у провайдера – возможна ли установка такого оборудования. В зависимости от конкретного случая, компания предоставляющая услуги доступа, может использовать различные методы для организации выхода пользователей в Интернет. Иногда все, что требуется задать в настройках, – это IP-адрес, маску сети и шлюз провайдера. В таком случае не возникнет проблем ни с одним из роутеров.

Другая ситуация представляет собой использование провайдером протоколов аутентификации PPTP или PPPoE. Последний активно используется только ADSL-провайдерами. А вот PPTP весьма часто встречается в типичных выделенных сетях. В таком случае потребуется дополнительно ввести логин/пароль и адрес самого VPN-сервера для авторизации. И вот здесь кроется огромная проблема. По некоторым причинам на Западе принято совмещать шлюз с VPN-сервером. То есть, фактически, если у нас адрес шлюза не совпадает с адресом VPN-сервера, а отдельного поля для ввода адреса сервера не предусмотрено, то работать ничего не будет.

Потребность в создании дома персональной сети Wi-Fi испытывает, наверное, любой обладатель ноутбука или ПК. Конечно, можно купить точку доступа Wi-Fi и организовать беспроводный доступ через нее. Но куда удобнее приобрести многофункциональное устройство, поскольку многие маршрутизаторы справляются с этой функцией ничуть не хуже специализированных точек доступа. Главное, на что стоит обратить внимание перед покупкой – это поддерживаемые стандарты Wi-Fi. В последние несколько лет среди производителей наметилась тенденция выпускать маршрутизаторы с поддерживаемых или совсем недавно анонсированных стандартов. Безусловно, в этом есть определенная польза. Мы получаем большую производительность и широкий диапазон приема сигнала Wi-Fi при использовании оборудования от одного изготовителя. Но поскольку каждый из них реализует нововведения так, как ему больше нравится, то совместимости оборудования от разных производителей может и не быть.

## ЧТО ТАКОЕ DRAFT N?

Введение черновой версии стандарта IEEE 802.11n (или, как его любят называть – draft n) дает возможность, по словам производителей, использовать каналную скорость передачи данных до 300 Мбит/сек и значимо больший диапазон покрытия сигнала. Даже если учесть, что реальная скорость будет существенно меньше заявленной, как это и происходит с оборудованием стандартов 802.11b и 802.11g, то новые решения могут обеспечить достаточно высокую пропускную способность практически для любых сетевых приложений, включая передачу видеопотока. Несмотря на то, что draft n – только предварительная версия, многие компании поспешили представить на рынок продукцию с поддержкой 802.11n. Все недостатки данного стандарта, присущие черновой версии, лечатся посредством обновления прошивок. Фактически, роутер – некая независимая подсистема, небольшой компьютер с собственным микропроцессором. Так что многие проблемы исправляются обновлением внутренней операционной системы.

## УТВЕРЖДЕНИЕ IEEE 802.11N

Современные IT-технологии развиваются в сторону повсеместного упрощения. Сложная техника постепенно сближается с бытовой. Пользователю, безусловно, легче просто купить и включить. Все остальное делает техника. То же самое касается и беспроводных технологий. Конечно, стандарт IEEE 802.11n еще далек от совершенства, но достигнутые сегодня успехи внушают оптимизм. Он позволяет существенно ускорить работу в беспроводных локальных сетях, по сравнению с современным стандартом IEEE 802.11g. В основу спецификации положена технология MIMO (множественные входы и множественные выходы), обеспечивающая возможность одновременного параллельного использования нескольких антенн. Одобрение чернового варианта IEEE 802.11n означает окончание борьбы между двумя соперничающими группами. Одна курировалась Intel, а другая компанией Airgo Networks. Каждая из них предлагала использование нескольких антенн для достижения реальной пропускной способности не менее 100 Мбит/с. Существующий вариант базируется на предложениях, выдвинутых независимым консорциумом по усовершенствованию беспроводных технологий (EWC). В него входят некоторые члены рабочей группы, такие как Atheros Communication, Broadcom, Intel, Linksys и Marvell TG. Выдвинутые предложения были также согласованы с рекомендациями группы, возглавляемой Airgo Networks. Интересно, что в заявлении EWC говорится, что в одобренный документ включены, помимо прочего, положения, предусматривающие увеличение пропускной способности беспроводных сетей до 600 Мбит/с.

Ратификация окончательного стандарта передачи данных еще не состоялась. Предварительные спецификации, оформленные в соответствии с требованиями IEEE, поступят к группе инженеров, ответственных за все стандарты беспроводных сетей. Специалисты займутся выявлением возможных ошибок и противоречий. После этого спецификации с учетом недостатков будут поставлены на голосование перед членами рабочей группы. Если стандарт получит более 75% голосов, то он будет одобрен.

## TRENDNET TEW-633GR

Устройство построено на базе процессора Ubicom IP5160U с возможностью одновременной обработки 10 потоков. Используется микросхема оперативной памяти MIRA P2S56D40CTP объемом 64 Мбайт и работающая на частоте 200 МГц. На сайте Wi-Fi Alliance в списке сертифицированных устройств Draft 2.0 нашего TRENDnet TEW-633GR обнаружено не было. Однако в этом списке присутствует роутер SMCWGBR14-N, который является точной копией рассматриваемого здесь продукта. Стоит отметить две новые опции Wi-Fi, это WISH и WPS. Первая (Wireless Intelligent Stream Handling) является частью функции StreamEngine и также используется для классификации трафика при передаче через Wi-Fi. Основной ее целью является повышение эффективности передачи мультимедиа-контента в беспроводных сетях. Функция WPS (Wi-Fi Protected Setup) призвана облегчить процесс настройки Wi-Fi для неопытных пользователей. Если все твои устройства поддерживают этот стандарт, то все, что требуется тебе для того, чтобы объединить их в сеть, – это включить питание и нажать кнопку WPS (на самом устройстве или в его драйвере) или же ввести PIN-код.





## NETGEAR WNR834B

Маршрутизатор Netgear WNR834B является одной из наиболее функциональных моделей линейки. Дизайн корпуса просто потрясающий и вызывает восхищение. На самом деле производителям сетевого оборудования чуждо стремление к прекрасному или им просто кажется, что хороший внешний вид оттолкнет покупателя – устройство будет выглядеть несерьезно. В вертикальном положении роутер больше всего напоминает книгу в белоснежно блестящем переплете с серой окантовкой. На лицевой стороне традиционно располагаются индикаторы питания, статуса соединения и активности беспроводного и проводного сегментов. Причем последние выполнены в виде больших цифр, соответствующих номеру LAN-порта. С тыльной стороны располагаются разъем для подключения питания, WAN- и LAN-порты, а также кнопка для сброса на заводские настройки. Естественно, предусмотрена поддержка технологии MIMO (Multi Input / Multi Output) в концепции черновой версии стандарта IEEE 802.11n. Суть технологии заключается в одновременном использовании нескольких приемопередатчиков. Антенны здесь две, и обе спрятаны внутри корпуса роутера. В дополнение ко всему разработчики наконец-то переработали реализацию протокола PPTP. Теперь в интерфейсе настройки присутствует отдельное поле для адреса VPN-сервера (пока, правда, можно вводить только IP-адрес).

**\$180**



**\$150**

## D-LINK DIR-635

В ассортименте продуктов компании D-Link предусмотрена специальная линейка под названием GamerLounge. В нее входит роутер D-Link DIR-635, который собран в стильном пластиковом корпусе с серебристой окантовкой. Полоса диодных индикаторов зеленого цвета расположилась на черном фоне. С тыльной стороны располагаются 3 разъема для подключения антенн, 4 порта LAN, USB- и WAN-порты, кнопка сброса на заводские настройки и разъем питания. Разъем USB может быть использован только для автоматической настройки Wi-Fi с помощью шаблонов WCN. Периферийные устройства или носители для выполнения обновления прошивки подключить к нему не получится. Маршрутизатор D-Link DIR-635 поставляется с тремя антеннами с коэффициентом усиления 3 дБи. На WAN-интерфейсе шлюза доступно использование установок Static и Dynamic протокола IP, а также туннелей PPPoE, PPTP и L2TP. Присутствует возможность достаточно гибко задавать функцию трансляции портов (NAPT). За эти настройки здесь отвечают два раздела: Virtual Server и Port Forwarding. Роутер снабжен большим количеством рабочих профилей для всевозможных игр и приложений, так что настройку трансляции вполне можно свести к выбору названия игры и заданию внутреннего адреса компьютера. Настройки фильтрации трафика весьма стандартны. Доступно блокирование запросов с внутренних компьютеров по IP или MAC-адресу, фильтрация обращений к определенным URL, а также запрет трафика извне по диапазону IP.



## LINKSYS WRT350N

Это устройство – модификация выпущенного ранее LinkSys WRT300N. Роутер LinkSys WRT350N сочетает в себе функциональность трех различных устройств. Он представляет собой беспроводную точку доступа стандарта 802.11n, 4-портовый полнодуплексный Ethernet-свитч, а также может выступать в качестве высокоскоростного кабельного или DSL-модема. Собираемый в нашем обзоре роутер в точно таком же корпусе, как и его предшественник. Внешний вид достаточно строг и солиден: качественный пластик, хорошее оформление. Сигнальные диоды выведены на переднюю панель. Все средства управления и разъемы находятся с тыльной стороны. Предусмотрена также клавиша сброса настроек Reset. Помимо этого на задней панели представлено четыре типовых LAN и один WAN – классическое решение. Процедура настройки не вызовет каких-либо проблем у пользователя, даже начинающего. Достаточно соединить кабелем ПК и само устройство и приступить к установке драйверов, которые поставляются в комплекте. Из дополнительных возможностей стоит отметить наличие одного свободного порта USB 2.0. Его можно использовать как разъем для подключения периферийных устройств и накопителей. Маршрутизатор LinkSys WRT350N поставляется с тремя антеннами, так что за качество приема можно не беспокоиться. Впрочем, они фиксированы и заменить их не получится.

**\$155**



**\$170**



## ASUS WL-500W



Благодаря открытому коду прошивки, построенной на модернизированном дистрибутиве Linux, в сети можно найти большое количество модифицированных прошивок для ASUS WL-500GP. Стоит отметить, что эти обновления серьезно расширяют функциональность. Благодаря им ASUS WL-500GP полностью оптимизирован под требования отечественных провайдеров, включая функции одновременной маршрутизации в локальную сеть и Интернет, а также работу с протоколом IGMP, который необходим для поддержки телевидения формата IPTV. Функциональность роутера весьма разнообразна. Клиент PPTP позволяет устанавливать соединение с Интернетом как в режиме статической настройки, так и при автоматическом получении настроек с DHCP-сервера. Также это возможно при нахождении VPN-сервера вне пользовательского сегмента. Из дополнительных возможностей отметим пару свободных портов USB 2.0, которые можно использовать для подключения web-камер или USB-накопителей. Порадовал оригинальный дизайн устройства. Маршрутизатор выполнен в светлых тонах. Белые панели в купе с серой окантовкой корпуса смотрятся очень изящно и стильно. В целом можно сказать, что ASUS WL-500W в плане дизайна выгодно отличается от многих конкурентов. Стоимость неоправданно завышена, хотя ценовая политика ASUS относительно своих продуктов уже перестает удивлять.

### Выводы

Мы рассмотрели все представленные в обзоре роутеры, но отдать награды кому-либо из них достаточно сложно. Все они обеспечивают широкий охват и показывают высокую стабильность. Стоит ли приобретать подобного рода устройство – вопрос открытый. Быть может утверждение стандарта и вовсе не произойдет, и производители вновь станут предлагать собственные неповторимые модификации наборов инструкций класса Wi-Fi. Но рядового пользователя волнует лишь работоспособность обо-

рудования и возможность комфортной работы, а значит представленные на рынке маршрутизаторы имеют право на жизнь. Нам очень понравился ASUS WL-500W благодаря многочисленным обновлениям, интересному дизайну и функциональным особенностям. Ему мы отдаем награду «Выбор редакции». В свою очередь, звание «Лучшая покупка» удостоивается роутер TRENDnet TEW-633GR, который при своей невысокой цене демонстрирует дружелюбный интерфейс настройки и качественную поддержку производителя.



# БИТВА ТИТАНОВ

## КОНСОЛЬ ПРОТИВ DVD-ПЛЕЕРА

ФИЛЬМЫ В DVD – УЖЕ СТАНДАРТ ДЕ-ФАКТО. ЛЮБАЯ СОВРЕМЕННАЯ КОНСОЛЬ УМЕЕТ ВОСПРОИЗВОДИТЬ ФИЛЬМЫ НА DVD-ДИСКАХ. НЕКОТОРЫЕ ДАЖЕ ОБУЧЕНЫ ИГРАТЬ КИНО В ФОРМАТЕ BLU-RAY И HD-DVD. НО СЕГОДНЯ РЕЧЬ ПОЙДЕТ ИМЕННО О DVD. ЕСЛИ ВЫ ТОЛЬКО СОБИРАЕТЕСЬ КУПИТЬ ДОМАШНИЙ КИНОТЕАТР, ВОЗМОЖНО, КОНСОЛЬ СУМЕЕТ ЗАМЕНИТЬ ПРОИГРЫВАТЕЛЬ И СТАТЬ ДОМАШНИМ МУЛЬТИМЕДИЙНЫМ ЦЕНТРОМ?..

**1** Настоящему киноману не обойтись без пульта ДУ. Прибор с кучей кнопок и названием Xbox 360 Universal Media Remote можно купить практически на каждом шагу. Стоит он чуть более 600 рублей.

**2** В комплекте с PlayStation 3 также нет пульта ДУ. Оно и понятно. Приобрести его можно примерно за 1000 рублей. Также как и контроллеры, он передает сигналы по радиоканалу Bluetooth.

### Microsoft Xbox 360

Скажу сразу, качество картинки у Xbox 360 хромает. Хитроумный графический процессор почему-то ошибается с цветами и выводит другую палитру оттенков. Доходит даже до того, что черные области приобретают зеленый окрас, а это уже ни в какие ворота! После подключения по HDMI и настройки на реальные 1080p качество чуть повысилось, но общей картины это не исправило. Само собой, оценивать качество изображения при композитном подключении и через выход S-Video – не вариант. Современные DVD-проигрыватели подключаются как минимум через компонентный провод! Многие приводят в качестве аргумента к покупке этой консоли возможность проигрывания HD-DVD при помощи внешнего привода. Правда, они забывают погуманить о том, что HD-диск будет покупать отдельно за немалые деньги, а звуковая подсистема не поддерживает передовые форматы кодирования звука TrueHD и Dolby Digital+. К тому же, HD-DVD проиграл в борьбе за первенство Blu-ray, а HD-приставка для Xbox 360 уже снята с производства. Что касается звука, то качество воспроизведения вполне приемлемое. При желании консоль можно соединить с ресивером и безумно дорогой акустикой через оптический выход или HDMI. Через оптику возможно подключить также недорогую 5-канальную систему. Впрочем, современные телевизоры и без того отличаются достаточно хорошими динамиками и возможностью обработки звука. Наго

сказать, что HDMI в Xbox 360 не позволяет передавать многоканальный несжатый PCM-звук. А такая звуковая дорожка часто встречается на DVD. Возможно, кто-то погуманит, что Xbox 360 будет идеальным мультимедийным центром, ибо оснащена встроенным жестким диском и умеет работать в паре с компьютером при поддержке ОС Windows. Слешу развеять иллюзии – музыку, фильмы и картинки скинуть на винчестер нельзя. Единственный вариант: записать Audio CD и перекодировать его средствами консоли. Видео же также можно смотреть с компьютера, для этого потребуется установить сетевое подключение. Есть также способ с внешним жестким диском, файловой системой FAT32 и соединением через USB-разъем, но это весьма затейливая процедура. Встроенный в оболочку проигрыватель весьма и весьма убог. Есть все необходимые функции. Доступны они после двух-трех нажатий кнопки контроллера как максимум. К слову, беспроводной контроллер практически заменяет пульт, если бы не его автоматическое отключение. Чтобы поставить фильм на паузу через полчаса после начала просмотра нужно сначала включить контроллер и лишь затем выбрать кнопку «пауза». Для киномана это непозволительно сложный процесс. Спасает пульт ДУ под названием Xbox 360 Universal Media Remote. С его помощью можно управлять не только консолью, но и мультимедийным ПК. Стоит эта игрушка относительно недорого. Хотелось бы сказать об одной очень

приятной особенности этой консоли – приставка сама определяет, какие кабели к ней подключены, и какое изображение по ним выгавать. У DVD-проигрывателей с этим, конечно же, проблем нет, чего нельзя сказать о PlayStation 3. И все бы хорошо, но в сравнении с обыкновенным DVD-проигрывателем Microsoft Xbox 360 работает слишком громко. Шум идет от системы охлаждения и встроенного дисковода. Побороть его нельзя, остается только принять это как факт.

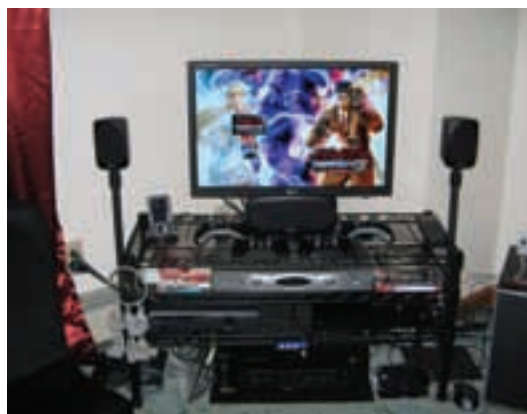
### Sony PlayStation 3

Говорят, что на сегодняшний день PlayStation 3 – самый доступный и универсальный проигрыватель фильмов. Эта консоль поддерживает Blu-ray, DVD, DVD-R, DVD-RW, CD, CD-R, CD-RW. Она также умеет адаптироваться под разные напряжения в электросети. Скажем, приставку можно купить в Японии и пользоваться ей в Европе без специального преобразователя. Нужно будет подобрать лишь провод с нужным штекером на конце. Есть только одно затруднение, в качестве DVD-проигрывателя такую консоль использовать не получится. Дело в том, что подавляющее большинство DVD-дисков с фильмами в России выпускаются для системы цветности PAL и пятого региона. На внутреннем японском рынке властвует NTSC, и привезенные из Страны восходящего солнца консоли попросту не смогут воспроизводить наши DVD. Аналогичная ситуация с американской версией PlayStation 3. А потому, если консоль планируется разместить в центре

домашней мультимедийной системы, покупать следует именно российскую версию. На худой конец европейскую с поддержкой PAL. Консоль совместима с большим спектром USB-устройств (клавиатура, мышь, mp3-плеер), она позволяет просматривать фотографии, проигрывать и записывать музыку и фильмы на жестком диске. Владелец PlayStation 3 не составит большого труда выйти в сеть и скачать трейлер или полнометражный фильм. Встроенный проигрыватель обучен воспроизводить все распространенные форматы от DivX до Blu-ray. Управление производится с контроллера, интерфейс проигрывателя очень прост. Правда, к нему необходимо привыкнуть – абсолютно все управляющие кнопки сгруппированы вместе. При желании на экран можно вывести информацию о просматриваемом фильме – тип, длину дорожки, ширину потока, количество задействованных каналов. При подключении через HDMI приставка умеет масштабировать изображение DVD-фильмов до полноэкранного размера. Эта опция есть в настройках консоли. К слову о подключении. Провод HDMI не входит в комплект поставки. Для просмотра Blu-ray фильмов настоятельно рекомендуем его купить, а вот для DVD хватает и компонентного подключения. Субъективно различия в качестве изображения при соединении по HDMI и компонентным разъемам почти нет. Оно на высоте. В одних фильмах с качественной оцифровкой на экране легко рассмотреть зернистость изображения, в других – с не-



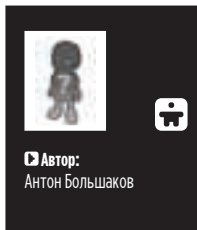
**ЗАЧЕТКА**  
Картинка: 3 из 5  
Звук: 3 из 5  
Удобство пользования: 4 из 5  
Общие впечатления: 3 из 5



### ВОЗМОЖНОСТИ

DVD:	да
HD-DVD:	при помощи внешнего привода
Blu-ray:	нет
DivX/Mpeg4:	возможно после установки Optional Media Update
HDMI:	возможно
Компонент:	да
RCA и S-Video:	да
Оптический выход (аудио):	возможно





достаточной! – можно увидеть артефакты сжатия. Тона, контрастность и насыщенность изображения великолепны. Надо сказать, что PlayStation 3 не умеет опрелегать тип используемых проводов. При смене кабеля необходимо предварительно перенастроить консоль, иначе есть риск увидеть пустой черный экран. В домашних DVD-проигрывателях таких заморочек не было никогда! Пульт дистанционного управления приобретается также отдельно. Его стоимость составляет примерно 1000 рублей. Также как и контроллеры, он передает сигналы по радиоканалу Bluetooth. Это снимает все ограничения по углу уверенного приема сигнала, характерные для пультов с инфракрасным передатчиком от обычных DVD-проигрывателей. Звук на PlayStation 3 превосходный. У себя дома я бы предпочел телевизор с хорошей акустикой, другие же при желании могут подключить дорогие колонки через HDMI или оптический разъем. Приставка поддерживает HD-звук в полном объеме и наделена большим потенциалом. Все кодеки работают на программном уровне, ничто не мешает разработчикам добавлять в консоль поддержку все новых и новых форматов многоканального звука. В работе PlayStation 3 гораздо тише Xbox 360. Можно сказать, в разы. Но все равно ее немного слышно. Для сравнения следует сказать, что добротный DVD-проигрыватель от \$150 работает практически бесшумно. Отдельной строкой хочу сказать про воспроизведение Blu-ray. Этот стандарт был

совместно разработан группой компаний по производству бытовой электроники и компьютеров во главе с Sony. По сравнению со своим основным конкурентом, форматом HD-DVD, Blu-ray имеет большую информационную емкость на слой – 25 вместо 15 Гбайт, но в то же время он более дорогой в использовании и поддержке. Несмотря на это Blu-ray выиграл войну форматов. 19 февраля 2008 года производители во главе с Toshiba объявили о своем отказе от дальнейшего распространения HD-DVD. Технология Blu-ray получила свое название от коротковолнового (405 нм) синеволнового лазера, который позволяет записывать и считывать намного больше данных, чем на DVD, который имеет те же физические объемы, но использует для записи и воспроизведения красный лазер большей длины волны (650 нм). Сегодня фильмы Blu-ray только появляются в продаже, а PlayStation 3 уже по праву считается самым доступным HD-проигрывателем. Минимальная стоимость домашнего проигрывателя дисков Blu-ray составляет \$500. Цена же консоли несколько меньше, и это при значительно большем функционале! Качество картинки на традиционно для Blu-ray высоком уровне. При просмотре фильма на консоли изображение чрезвычайно детализовано. Это очень впечатляет. Вот только теперь некоторые спецэффекты выглядят не столь реалистичными. Не верите? Попробуйте посмотреть «Кинг Конг» Питера Джексона на 50-дюймовой HD-панели!



**ЗАЧЕТКА**

Картинка: 5 из 5  
 Звук: 5 из 5  
 Удобство пользования: 3 из 5  
 Общие впечатления: 4 из 5

**ВОЗМОЖНОСТИ**

DVD:	да
HD-DVD:	нет
Blu-ray:	да
DivX/Mpeg4:	да
HDMI:	да
Компонент:	да
RCA и S-Video:	да
Оптический выход (аудио):	да

2



# SVEN MS-905

## РЕДКИЙ ВИД

**ТРЕХКАНАЛЬНАЯ АКУСТИКА (СХЕМА 2.1: САТЕЛЛИТЫ И САБВУФЕР) ДО СИХ ПОР ПОЛЬЗУЮТСЯ СПРОСОМ. ЕЩЕ БЫ, ТАКИЕ КОЛОНКИ ЗАНИМАЮТ СОВСЕМ НЕМНОГО МЕСТА НА СТОЛЕ, А ЗВУК ДАЮТ ВЕСЬМА НЕДУРСТВЕННЫЙ. ДА ЕЩЕ И С МЯГКИМ БАСОМ! ИМЕННО ПОЭТОМУ ПРОИЗВОДИТЕЛИ НЕУСТААННО СОВЕРШЕНСТВУЮТ СВОИ АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ И ВЫПУСКАЮТ В ПРОДАЖУ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЕЛИ.**



Автор:  
Антон Большаков  
bolshakov@gameland.ru

На самом деле компания SVEN представила сразу целую линейку акустических систем среднего уровня. Моделей всего шесть: MS-960, MS-970, MS-900, MS-905, MS-915 и MS-920. Колонки MS-905 были выбраны за свой довольно интересный и необычный вид, а также самый крохотный размер сабвуфера и сателлитов. Конечно, размер сказывается и на выходной мощности, и на качестве звучания. Из заявленных 22 Вт один десяток приходится на низкочастотный динамик, а оставшиеся 12 Вт делят между собой маленькие однополосные сателлиты. Их корпус, как ожидалось, сделан не из дерева или ДСП – тут он пластиковый и прозрачный. Сквозь него можно рассмотреть проводочки и средних размеров динамики. Такой материал уже давно применяется многими известными производителями акустических систем в моделях среднего и высшего ценовых диапазонов. Потому в теории звучание от этого хуже не станет.

Материал сабвуфера иной – для корпуса была использована традиционная ДСП. Очень часто такие колонки хитрые маркетологи выдают за деревянные. Но цельное дерево при изготовлении компьютерной акустики применяется крайне редко, а ДСП – это всего-навсего прессованная древесная стружка (древесно-стружечная плита). Она дает более широкий спектр воспроизводимых частот и обеспечивает работу колонок на большой громкости без искажений.

На лицевой стороне сабвуфера расположен динамик. Короткая фазоинверторная труба находится сбоку. Сабвуферы такой конструкции используют звук, исходящий от тыла динамика. Труба, в зависимости от формы, диаметра и сечения, ведет себя подобно диффузору, являясь источником звуковых колебаний.

Регулировка уровня громкости и тональности осуществляется на обратной стороне сабвуфера. На первый взгляд это неудобно. Между тем следует лишь раз подобрать приемлемый уровень (максимальный!), а затем все манипуляции производить программным путем из Windows. В этом очень помогают мультимедийные клавиатуры (например, в этом помогут клавиатуры Sven из линейки TM) с кнопками регулировки громкости звука. К слову, пульт ДУ в комплекте MS-905 не предусмотрено, да и, по правде, он там не нужен.

Громкость воспроизведения у MS-905 небольшая. Но что действительно понравилось у этой акустики, так это отсутствие искажений на максимальном уровне. Такое встречается крайне редко! Бас мягкий, средние и высокие частоты проигрываются довольно отчетливо. Для домашнего компьютера в самый раз.

**\$39**

### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выходная мощность системы:	22 Вт (RMS) (сабвуфер 10 Вт; сателлиты 2 x 6 Вт)
Диаметр динамика (сабвуфер):	137 мм
Диаметр динамика (сателлиты):	63 мм
Сопротивление (сабвуфер):	4 Ом
Сопротивление (сателлиты):	6 Ом
Магнитное экранирование:	есть
Диапазон частот (сабвуфер):	50–140 Гц
Диапазон частот (сателлиты):	140–20 000 Гц
Размеры (сабвуфер):	212x221x239 мм
Размеры (сателлиты):	80x190x80 мм
Масса:	4,2 кг

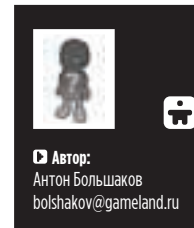




# SENNHEISER RS-130

## АБСОЛЮТНЫЙ СЛУХ

**ДАЖЕ САМОЕ МАЛЕНЬКОЕ СЕМЕЙСТВО ИМЕЕТ ОСОБЕННОСТЬ РАЗДРАЖАТЬСЯ, КОГДА ГРОМКОСТЬ ТЕЛЕВИЗОРА ВЫКРУЧЕНА НА ПОЛНУЮ КАТУШКУ, А ИЗ КОМПЬЮТЕРНОЙ АКУСТИКИ ДОНОСЯТСЯ ЗВУКИ ВЫСТРЕЛОВ И ВЗРЫВОВ. В ТАКИЕ МОМЕНТЫ ПОМОГАЮТ ХОРОШИЕ НАУШНИКИ. В ИДЕАЛЕ – БЕСПРОВОДНЫЕ.**



Автор:  
Антон Большаков  
bolshakov@gameland.ru

Хорошие наушники класса Hi-Fi купить непросто. В качестве рекомендации дадим ориентир на продукцию марки Sennheiser. Семейство под грифом RS позиционируется как домашние беспроводные наушники с высокими звуковыми характеристиками. Специально для теста была выбрана модель RS-130 со встроенным surround-процессором, который генерирует расширенное пространственное звуковое поле. Ее рекомендуется подключать к современным домашним кинотеатрам. Возможен также вариант соединения с игровым ПК. Правда, в случае с компьютером может пострадать качество звука – беспроводные адаптеры и блок питания создают сильные помехи.

Пользоваться наушниками без проводов чрезвычайно удобно. По заявлениям производителя, связь держится на расстоянии до 150 м. Процедура зарядки максимально упрощена: достаточно повесить наушники на подставку. При этом не имеет значения, какой стороной вешать наушники, передатчик сам определит нужную полярность. Кроме настольного расположения передатчика, есть возможность крепления его на стену, для чего на задней панели предусмотрен паз.

На передней панели базовой станции расположено несколько индикаторов и па-

ра переключателей. Отсюда можно сменить радиоканал, а также выключить режим объемного звучания. На самих наушниках также есть регулятор громкости, кнопка автоматического поиска канала и кнопка для выключения питания.

Нужно ли говорить, контакты разъема и переходника позолоченные. На излишне высокий или, наоборот, слишком низкий уровень сигнала передатчик отвечает миганием соответствующего индикатора. Звуковая сигнализация оповещает о неполадках, будь то выход за пределы действия передатчика или снижение заряда в аккумуляторах. Также если в течение нескольких минут на базовую станцию не приходит звуковой сигнал, наушники напоминают своему владельцу коротким сигналом, что хорошо бы отключить питание или установить их на подзарядку.

Пользоваться RS-130 очень удобно: на голове их практически не ощущаешь – настолько мал их вес. Касательно звука. Динамики дают чистую и проработанную в деталях звуковую картину. Низкие частоты особенно хороши. Есть здесь и поддержка технологии SRS Headphones. Создана она для извлечения пространственной информации из аудиосигнала и восстановления первоначального трехмерного звукового поля. Звук и правда становится объемным!

Особенность модели — самообучающееся устройство регулировки уровня, гарантирующее постоянное воспроизведение звука в наушниках с оптимальной громкостью.

**\$173**



### ХАРАКТЕРИСТИКИ

Тип:	открытые, радионаушники
Воспроизводимые частоты:	18-21000 Гц
Чувствительность:	104 дБ
Радиус действия:	150 м
Модуляция:	FM-стерео
Регулятор громкости	есть
Частота передачи:	863,25-864,7 МГц
Время работы:	20-25 ч
Штексель:	3,5/6,3 мм



**Платформа номера**



**TI-99/4A**

В конце девяностых эмуляторы сделали доступным даже то, о существовании чего мы и не догадывались. Мы с радостью бросились узнавать историю своего увлечения. Хотя на этом пути постигали и разочарования, радость открытия, знакомства с чем-то неизведанным с лихвой их окупала. В этом номере мы поговорим о TI-99/4A, у нас известном лишь единицам, но достаточно распространенном на Западе компьютере.

**TI-99/4A в вопросах и ответах.**

**Когда появился этот компьютер?**

– В 1979 году вышла первая модель TI-99/4, а усовершенствованная версия, TI-99/4A, выбросилась на прилавки в июле 1981.

**Выбросилась?! ОК, почему мне должно быть до него дело?**

– Потому что это один из самых популярных компьютеров начала 80-х, он занимал в США около четверти рынка. Соперниками Texas Instruments тогда были Atari (компьютеры Atari 400 и 800), Apple (Apple II и Apple II+) и Commodore (VIC и VIC-20), они забирали сопоставимые части пирога.

**Есть что-нибудь необычное в этом компьютере?**

– Конечно, во-первых, это 16-битный компьютер, тогда как до появления Amiga и Atari ST в 1985 домашние компьютеры в основном были 8-битными. В его сердце лежит 16-битный 3-мегагерцевый процессор TI TMS9900, который Texas Instruments начала выпускать в 1976.

**1976... разве тогда уже изобрели электричество?**

– Еще к нему продавался генератор голоса, который вставлялся в слот расширения. Похожее дополнение было и у приставок Intellivision и Odyssey2. В 1978 TI выпустила популярную игрушку Speak & Spell с подобным синтезатором, поэтому у TI в этом отношении был опыт. На TI-99/4 в Alpiner и Parsec модуль речи показывает себя во всей красе.

**А во что на нем можно было поиграть?**

– В шахматы.

**Не может быть!**

– Сначала игр не хватало, потому что TI максимально затруднила разработку программного обеспечения независимым фирмам и простым пользователям – нужны были специальные машины за \$50 000, какие-то лицензии от TI, даже нормального бейсика пришлось ждать несколько лет. Вообще, если ты был пользователем TI, то ждал всего: оборудования, апгрейдов, программ, пока то, что было заявлено полгода назад, наконец-то окажется в магазине на твоей улице. Но к 1982 году ситуация изменилась – начался бум домашних компьютеров, и преграды TI были уже мелочами по сравнению с возможными выгодами. Кроме того, некоторые фирмы нашли способы выпускать игры в обход условий Texas Instruments. Появились порты с аркад и довольно продвинутые графически игры. При этом надо заметить, что игры, разработанные внутри TI, были не хуже. Только все это очень скоро кончилось.

**То есть? Вегь это был популярный компьютер?**

– Да, но TI-99/4A было слишком дорого производить. В то время как, например, Commodore все время снижала цену на свой VIC, предварительно удешевляя его производство для себя, Texas Instruments тоже снижала цену, но при этом не срезала никаких углов. Постепенно цена подбиралась к себестоимости, а она была выше, чем у VIC, потому что TI-99 был более сложным компьютером. В итоге TI стала работать себе в убыток, и в октябре 1983 было объявлено о свертывании производства.

**И все же, TI-99/4A – это круто, или как?**

– Круче, чем Colecovision.



**№06(231)  
Год назад**

Тема номера:  
S.T.A.L.K.E.R.  
Рецензируя S.T.A.L.K.E.R., Александр Трифонов делает своим гидом песни группы «Кино».



**№06(183)  
Три года назад**

Тема номера:  
Gran Turismo 4  
GT4 описывает Ворон, Влаупе рассказывает о локализациях, Wren – о TRPG. И, конечно, нельзя пройти мимо материала о Vectrex в «Петро».



**№06(135)  
Пять лет назад**

Тема номера: Devil May Cry 2  
Классный номер. Пять страниц заняла статья «Пиратский рынок видеоигр: мифы и реальность». В «Банзае» Macross, а в «Петро» – Virtual Boy.



**№06(87)  
Семь лет назад**

Тема номера: C-12  
C-12 Final Resistance – тактический шутер для PS one. Также в номере – превью K-Project (Rez), GTA 3 и статья о настольной игре «Эпоха битв».

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!



# Ретроконкурс 05

## ИГРЫ TI-99/4A

Вы можете подумать, что мы тут все поехали с катушек, объявляя конкурс по играм для TI-99/4A, но и приз у нас в этот раз совершенно сумасшедший. Это ZED-01 Gojuras из знаменитой серии Zoids! Итак, вам нужно каким-то образом (возможно, с привлечением медиума) определить, что за игры представлены на этих девяти скриншотах, а потом прислать их список (сколько угадаете) на [retro@gameland.ru](mailto:retro@gameland.ru), указав в качестве темы «Ретроконкурс 05». Не забудьте написать свой почтовый адрес и ФИО!



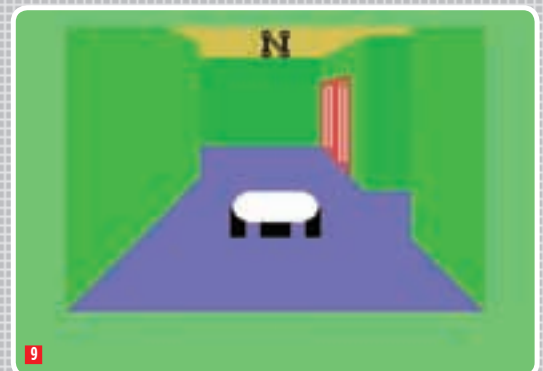
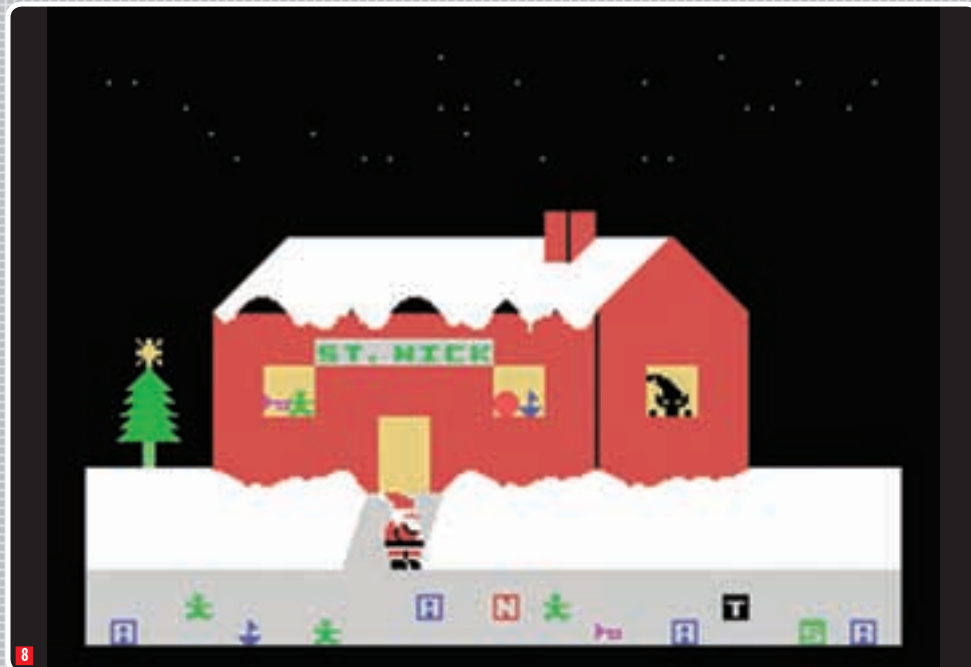
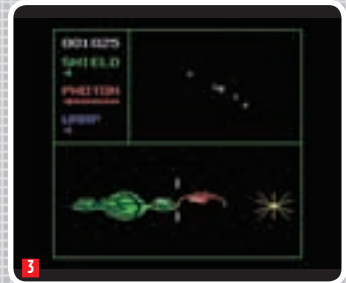
Поторопитесь! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 15 апреля. Итоги мы подведем в 11 номере «Страны игр».



### Правильные ответы

01-го ретроконкурса, номер 01(250)

- 1 – Mario Kart 64
- 2 – Mario is Missing
- 3 – Mario's Time Machine
- 4 – Super Mario Bros The Lost Levels
- 5 – Mario Party 2
- 6 – Donkey Kong
- 7 – Super Mario World
- 8 – Super Smash Bros.
- 9 – Dr. Mario



### Подведем итоги!

По фигурке Марио мы отправляем Владимиру Щелову и Павлу Крысанову из Москвы. Мы поздравляем победителей и хотим сказать большое спасибо всем, кто принял участие в ретроконкурсе 01!



## Alpiner

ЖАНР:  
ACTION

ПЛАТФОРМА: TI-99/4A

РАЗРАБОТЧИК:  
TEXAS INSTRUMENTS

ИЗДАТЕЛЬ: TEXAS  
INSTRUMENTS

ГОД ВЫХОДА: 1982



Автор:  
Алексей Беспально  
retrofreak@mail.ru

Alpiner открывает и сопровождает на протяжении всей игры «Танец Анитры», отрывок из музыки, которую норвежский композитор Эдвард Григ написал к пьесе Ибсена «Пер Гюнт». Но, хотя действие этой пьесы большей частью происходит в горах, Анитра свой танец совершает в шатре посреди пустыни, она рабыня. Alpiner, ясно, про горы.

Видимо, автор игры, вместо того чтобы слушать и читать бессмертные произведения целиком, достал с полки The Best Of Грига, что тоже заслуживает уважения. ОК. Но это все домыслы, что же нам предлагает настоящая игра?

А предлагает она шесть гор, которые нужно покорить, избежав камнепада и когтей, зубов, а то и чего похуже диких животных (медведей, змей и, что особенно неприятно, скунсов). Ваши действия комментируют сам альпинист и женский голос, предупреждающий, например, о приближающемся обвале.

Горы существуют в реальности, но одна заслуживает особого упоминания, это пик Коммунизма (7495 м, высочайший на Памире в Таджикистане, ныне его зовут пиком Исмаила Самани), который почему-то в игре так не называется, и определить, что это именно он, можно только по указанной высоте. А называется он Гармо. Но пик Гармо – не пик Самани. Пик Гармо, хотя долгое время считался высочайшей точкой своего района, ниже пика Самани на 800 метров. Скорее всего, здесь мы имеем дело с одним из первых проявлений игровой цензуры: 1982. США. Новая детская видеоигра. Какое название включить? Реальное, рядом стоящей горы, или первоначальное, которое было еще круче – пик СТАЛИНА? Лучше гор могут быть только игры о них...



## Parsec

ЖАНР:  
SHOOTER.SCROLLING

ПЛАТФОРМЫ: TI-99/4A

РАЗРАБОТЧИК:  
TEXAS INSTRUMENTS

ИЗДАТЕЛЬ: TEXAS  
INSTRUMENTS

ГОД ВЫХОДА: 1982

«Пафэфки вырклвл тыкрыкрыкл», – сказал синтезатор речи. ЧТО?!

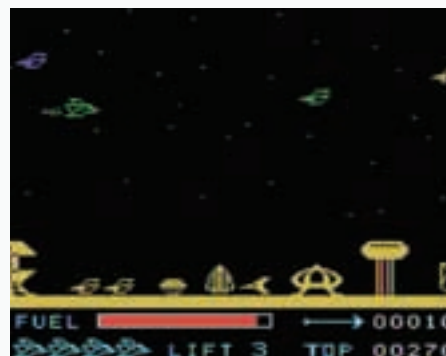
«Пафэфки вырклвл тыкрыкрыкл».

Какие-то вещи явно теряются при эмуляции, на записи с реального компьютера шелковый голос так приятно вещал: «Press fire to begin».

«Пафэфки вырклвл тыкрыкрыкл».

О боже мой...

Сейчас, конечно, гораздо труднее сказать, почему Parsec стала своего рода символом TI-99/4A, самой популярной игрой этого компьютера. Наверное, оцифрованные комментарии, которые сообщают о том, что происходит, сыграли в этом не последнюю роль. Интересна и графика. Фоном игры служат вещи, которые одновременно рандомны, как заметки на полях (в ландшафте можно заметить инициалы разработчиков и эмблему Texas Instruments – конечно, именно это вы ожидаете увидеть в глубинах космоса), и необычайно тщательно прорисованы. В Parsec, возможно за счет того, что объекты отображаются всего в двух цветах, каждая деталь похожа на логотип чего-то. Схематичность здесь выше, чем в среднем шутере, мы видим уже не только спрайты, мы видим тот поток ассоциаций, который они за собой ведут. Пустоты, которые существуют в Parsec, сделаны так, что воображению удобно их заполнять. А, может, тогда это ничего не значило, и Parsec стала такой известной игрой за счет какой-нибудь мелочи типа геймплея.





# Legends

ЖАНР:  
ROLE-PLAYING

ПЛАТФОРМА:  
TI-99/4A С КАРТРИДЖЕМ  
EXTENDED BASIC

РАЗРАБОТЧИК:  
DONN GRANROS/  
ED JOHNSON

ИЗДАТЕЛЬ:  
ASGARD SOFTWARE

ГОД ВЫХОДА: 1987

«Часть достаточно невероятной истории Legends (которую поведал Поганка-младший, известный местный мудрец): Несколько десятков лет назад произошел ряд событий, который навеки изменил жизни обитателей Эдонлэнда, что находится здесь, на планете Legends. Первое может быть классифицировано как...» и так далее, потом в мануале следуют еще два десятка страниц инструкций по каждому из возможных действий, изредка перемежаемых черно-белыми рисунками в стиле первых выпусков журнала White Dwarf. Да, нас ожидает настоящая CRPG.

Legends сперва выглядит как Wizardry, потом как Ultima, а еще через минуту – как Dragon Quest. С самого начала у вас есть партия, состоящая из четырех приключенцев четырех классов. Мало для регистрации на выборах, много для классовой борьбы, а для похода – в самый раз. Вы наведываетесь в забегаловку, потом покупаете несколько снадобий у алхимика и – в путь. Вы выходите из города, стоите (подчеркиваю стоите) на опушке, в это время вас и настигает рэндом энкантер. Классика.

Да-да, именно классика, это, так же, как и Alpinер с Parsec'ом, – один из главных хитов TI-99/4A. Но есть несколько существенных различий. Во-первых, Legends вышла тогда, когда компьютер уже давно не выпускался. Во-вторых, она распространялась на дискете. В-третьих, ее написали Дон Гранрос и Эд Джонсон, которые не имели отношения к Texas Instruments. И все равно Гранрос сделал через пару лет сиквел. TI-99/4, несмотря ни на что, оставался актуальным.



**КИНО**



**МУЗЫКА**



**ИГРЫ**



**КНИГИ**

**ВЫБИРАЙ! ЛЮБИМЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ В МАГАЗИНАХ «СЕЗОН МУЛЬТИМЕДИА»:**

1. 📍 Крылатское, ТК «ЗАПАДНЫЙ», цокольный этаж, Рублевское шоссе 52-а, т. (495) 721-95-16, (495) 721-95-17.
2. 📍 Южная, ТРК «ГЛОБАЛ СИТИ», второй этаж, ул. Днепропетровская 2, т. (495) 987-32-38.
3. 📍 Пражская, ТРК «ПРАЖСКИЙ ПАССАЖ», цокольный и третий этажи, ул. Красного маяка 26, т. (495) 721-82-60.
4. 📍 Волгоградский проспект, ТЦ «ФЗВОРИ», Волгоградский проспект 32, кор.1, т. (495) 660-84-00.
5. 📍 71 км. МКАД, ТРЦ «ВЗЙПАРК», кинотеатр «СЕЗОН СИНЕМА. 16 КИНОЗАЛОВ», т. (495) 609-64-40
6. 📍 Александровский сад, кинотеатр «РОМАНОВ СИНЕМА», Романов пер.4, т. (495) 609-64-54.





**Алексей Беспалько**  
retrofreak@mail.ru

СИРТУНЕ: РОБ ХАББАРД

**SKI OR DIE, SANXION, JUNGLE STRIKE, ROAD RASH, IMMORTAL – ХОТЯ РОБ ХАББАРД ИЗВЕСТЕН ПРЕЖДЕ ВСЕГО КАК ГЛАВНЫЙ КОМПОЗИТОР КОМПЬЮТЕРА COMMODORE 64, ВЕЛИК ШАНС, ЧТО ЕГО МУЗЫКУ ВЫ СЛЫШАЛИ И НА ДРУГИХ ПЛАТФОРМАХ. ИСТОРИЯ ВИДЕОИГР БЕЗ НЕГО НЕМЫСЛИМА. ИТАК, ЗНАКОМЬТЕСЬ – РОБ ХАББАРД, РОК-ЗВЕЗДА ОТ C=64.**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**О**К-ОК-ОК, заглавными буквами, жирным шрифтом с подчеркиванием и курсивом: **РОБ ХАББАРД ЭТО НЕ РОН ХАББАРД!** Первый писал драйвовые мелодии для компьютерных игр, последний – книжки под такими названиями, как «Церемониал Церкви сайентологии» и «Как иметь деньги». Есть разница. В 1982 году появился компьютер Commodore 64. Одной из особенностей, сделавших его самым популярным компьютером 80-х (именно – до царства IBM PC еще оставались эоны), был звуковой чип SID, который по своей сути был трехголосым аналоговым синтезатором. При должном умении с его помощью можно было извлекать массу интересных звуков. Роб Хаббард купил свой первый C64 в 1983 году, и «должное умение» у него, несомненно, было. Этот англичанин далеко за двадцать (в интервью Хаббард шутил, что он «слишком стар» для видеоигр – тогда среднему композитору было лет восемнадцать) получил музыкальное образование в колледже и профессионально работал аранжировщиком. Он был «на ты» с аналоговыми

синтезаторами, он умел сочинять музыку, он был в курсе последних музыкальных новинок и он умел программировать. Сначала Роб попытал счастья, написав пару обучающих музыкальных программ, но из этого ничего путного не вышло. Тогда Хаббард стал рассылать по сети CompuNet свои лучшие композиции игровым компаниям. Нужный ответ пришел через несколько месяцев от компании Gremlin, которой нужен был саундтрек для A Thing On A Spring, потом Хаббард сочинил музыку для Action Biker от Mastertronic, и поток заказов стал расти как снежный ком. Каждый его новый саундтрек был эталоном качества и изобретательности, авторитет Хаббарда в мире чип-тьюна можно сравнить с авторитетом Kraftwerk или Chemical Brothers в электронике. Нередко геймеры покупали игру только узнав, что музыку к ней написал Роб Хаббард. При этом качество роли не играло – Роб написал массу музыки к бюджетным тайтлам (играм, которые стоили пару фунтов). Обычно музыку тут же выдирали из игры и укрывали ее очередное демо или крэк. Потом трек Хаббарда ожидал ремикс,

а Роб тем временем успевал написать еще дюжину композиций на грани возможностей чипа SID. Но напряженная работа круглые сутки не осталась без последствий. В 1989 году Роб Хаббард на долгие годы покинул Туманный Альбион и пересек Атлантический океан чтобы работать в Electronic Arts. Там он все меньше и меньше писал музыку, а чаще занимался продюсированием и техническими вопросами. Тем временем эра чип-тьюна в компьютерных и видеоиграх закончилась, и сам Роб стал замечать, что саундтреки к видеоиграм перестали отличаться от саундтреков к фильмам. Тем не менее, он не отрезался от музыки полностью. В 1997 году Хаббард принял участие в записи диска Back in Time, состоящего из ремиксов на самые известные композиции для Commodore 64, а потом и в серии концертов Back in Time Live. В последнее время Хаббард не только делает новые оркестровки своих старых мелодий, но и пишет иногда музыку для мобильных и онлайн-проектов, таким была, например, ролевая игра Era of Eidolon.

**НЕСКОЛЬКО ВАЖНЫХ ВОПРОСОВ**  
*Как послушать музыку Хаббарда?*  
Саундтреки Роба Хаббарда легче всего достать на [www.c64.com](http://www.c64.com) в разделе интервью. Другой путь - [hvsc.c64.org](http://hvsc.c64.org), там можно скачать архив музыкальных файлов для Commodore 64 (.sid), среди которых есть и большинство композиций Роба. Не забудьте, что для проигрывания .sid-файлов вам понадобится специальный плеер ([www.gsldata.se/c64/spw](http://www.gsldata.se/c64/spw)) или соответствующий плагин для WinAmp'a. *Какие композиции самые лучшие?*  
По моему мнению, стоит начать с этих трех, а потом решить самому. **Sanxion** (1986) Квинтэссенция хаббардовского стиля: замысловатый риф, соло, раздираемые ангстом, масса эффектов и огромная мощь. **Crazy Comets** (1985) Задумчивый и лиричный .sid оборачивается дискотеккой. Это сначала взгляд на звезды, а потом путешествие к ним. **Skate or Die** (1987) Когда был найден способ проигрывания сэмплов на C64, Роб не остался в стороне. С дискторшновыми гитарами эта композиция показывает, что иногда Хаббард был настоящим хард-рокером.









## Bookshelf



Автор:  
Анжелика Михайлова



## АМСТЕРДАМ

ИЭН МАКЬЮЭН

ЖАНР: РОМАН  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭКСМО, ДОМИНО

интересует красавица Кира Найтли в сногшибательном шелковом платье изумрудного цвета с не менее красивыми вырезами на всех значимых местах – главная героиня вышеупомянутого фильма-экранизации романа «Искушение».

Новый роман Макьюэна «Амстердам» получил Букеровскую премию, а его русский перевод стал интеллектуальным бестселлером. Причем работа переводчика Виктора Гольцева отмечена российской премией «Малый Букер», в первый и единственный раз присуждавшейся именно за перевод!

Сюжет «Амстердама» весьма интригующий – двое друзей, редактор престижной ежедневной газеты и популярный композитор, работающий над музыкальным шедевром века, заключают неординарное соглашение. Если один из них впадёт в состояние беспамятства и перестанет себя контролировать, то другой обязан будет его убить...

Романы Макьюэна, одного из «тройки лидеров» современной британской прозы (наряду с Джулианом Барнсом и Мартином Эмисом), сразу становятся бестселлерами и «подвергаются» немедленной экранизации. Фильм «Искушение» по одноимённому роману, как и сама книга, получил множество наград и номинирован на несколько «Оскаров» 2007 г. Кого не волнуют громкие награды, наверняка за-



## ТРИНАДЦАТАЯ СКАЗКА

ДИАНА СЕТТЕРФИЛД

ЖАНР: РОМАН  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АЗБУКА-КЛАССИКА

себе уровень гормона мозгового вещества надпочечников (адреналина, то бишь) – прочитать страшную историю. Зброшенные особняки с шелестящими на ветру деревьями, леденящие кровь истории, красивые девушки с трагическим прошлым... Короче, то что доктор прописал – и адреналину, которому надо давать попрыгать и порезвиться, и чувству прекрасного, которое надо холить и лелеять.

Наверное, именно поэтому литературный дебют Дианы Сеттерфилд, преподавательницы французского языка из Северного Йоркшира, был таким удачным. За год продано более двух миллионов экземпляров ее «Тринадцатой сказки», а сама книга переведена на 39 языков мира. Попробуем вместе с главной героиней разгадать тайну «Тринадцатой сказки» – готической истории о сестрах-близнецах, таинственном особняке, полном призраков прошлого – и, конечно, неординарную развязку...

Современному обитателю мегаполиса, где даже ночью горит свет, дикое звери обитают за решеткой в зоопарке, а война предстает в образе игрушки политиков, а не суровых будней, не хватает адреналина. Мы толпами идем на дешевые ужастики, ищем себе приключений на всем известную точку под номером «пять» в сомнительных ситуациях и визжим от страха на аттракционах. Между тем есть еще один вариант поднять



## КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ПОЧТИ ВСЕГО НА СВЕТЕ

БРАЙСОН Б.

ЖАНР: ЭНЦИКЛОПЕДИЯ  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ГЕЛЕОС

ная энциклопедия из всех существующих. Автор говорит, что старался написать «простую книгу о сложных вещах и показать всему миру, что наука – это интересно!». «Краткой истории...» была присуждена престижная европейская премия имени Рене Декарта за вклад в развитие мировой науки и премия «Авентис», присуждаемая Лондонским Королевским обществом и Британской национальной академией наук за лучшую научно-популярную книгу года. Причем в ряде европейских стран поговаривают о том, чтобы заменить старые надоевшие учебники трудом Билла Брайсона.

И на это есть причина – ведь в книге Брайсона умещается вся Вселенная от момента своего зарождения до сегодняшнего дня: истории великих и самых невероятных научных открытий, вопросы геологии, происхождение человека, вымирание динозавров и ледниковые периоды. Читать познавательно и весело.

Хотите знать, как зародилась Вселенная или как устроена наша планета? А какова природа человека? Насколько велики шансы Земли столкнуться с метеоритом и каковы будут последствия этой катастрофы? Это интересно, скажете вы, почесывая голову, но сколько для этого надо прочитать энциклопедий или хотя бы учебников? Не волнуйтесь, решение этих проблем найдено. «Краткая история почти всего на свете» Билла Брайсона – самая необыч-



## АНТОЛОГИЯ ФОЛЬКЛОРА РУНЕТА

ПЯТНИЦО

ЖАНР: ФОЛЬКЛОР  
ИЗДАТЕЛЬСТВО: РЕККОМ

да что берется, где тусуются творцы и/или подонки, ознакомитесь с коллекцией лучших «Фотожаб», посмеетесь над офисными шутками (где еще творить юмор, как не на скучной работе?). Кстати, легендарный Гоблин приобрел эту книгу в свою коллекцию и оставил такой комментарий о ней: «Несведущие легко могут узнать, кто такие йоккодзуны, как машина Ильясов позвонил в МТС и куда делись полимеры. И даже про меня там есть». Популярные рекламные ролики, смешные ситуации из жизни, подсмотренные инетчиками, вирусные мини-игры, онлайн-известные программы типа «Ворда» доставят вам немало приятных минут. Помните: юмор – лучшее лекарство от многих болезней (от плохого настроения и депрессии – уж точно)!

Думаю, всем читателям «Страны Игр», как завзятым геймерам и инетчикам, эта книга будет интересна. Ведь она отвечает на такие значимые для жизни продвинутой части общества вопросы, как «Что такое превед?» и «Кому надо ехать в Бобруйск?». Тут собраны лучшие инет-шутки, картинки, видеоролики, причем с иллюстрациями – в книге 200 цветных картинок по теме! Вы узнаете (если до сих пор не знали), про сообщества в сети – отку-





## 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 Vyrilium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерсапейс 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: Anszan 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





Автор:  
Юлия Никитова

## РЕЖИССЕР

## ДЖОРДЖ А. РОМЕРО

## ФИЛЬМОГРАФИЯ:

«НОЧЬ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ», «РАССВЕТ МЕРТВЕЦОВ» (1978), «ДЕНЬ МЕРТВЫХ», «ТЕМНАЯ ПОЛОВИНА», «РАССВЕТ МЕРТВЕЦОВ» (2004), «ЗЕМЛЯ МЕРТВЫХ», «НОЧЬ ЖИВЫХ МЕРТВЕЦОВ 3D»



Лучший специалист по мертвецам родился 4 февраля 1940 года в Нью-Йорке. Начал снимать еще в детстве, с 14 лет. В 1960-х гг. Ромеро с друзьями создал Image Ten Productions, при помощи которой накопил первоначальный капитал в \$100 тыс. На эти деньги он снял свой первый полный метр «Ночь живых мертвецов». Этот малобюджетный фильм про зомби совершил революцию в жанре ужасов, создав новое популярное направление. Интересно, что черно-белый фильм с захватывающим сюжетом и удачным гримом зомби содержал и аллюзии на актуальные социальные проблемы. После фильма вышла статья в «Ридерс Дайджест», которая так яростно критиковала каннибализм и прочие ужасы фильма, что даже породила движение за его запрет, и таким образом вызвала ажиотаж. В 1978 году Ромеро снимает вторую часть своей зомби-серии – «Рассвет мертвых» (Dawn of the Dead). История группы людей, скрывающихся от толп зомби в супермаркете поразила мир и изменила жизнь Ромеро. Огромные прибыли «Рассвета» позволили Ромеро стать признанным режиссером. Снятый за 1,5 миллиона долларов фильм собрал в мировом прокате более 40 миллионов. В 1985 году Ромеро снял третий фильм серии «День мертвых» (Day of the Dead), который из-за маленького бюджета собрал мало средств в прокате. Затем Ромеро хотел поручить режиссуру «Обители зла», однако его сценарий и идеи совершенно не понравились спонсорам. Однако всплеск популярности зомби-жанра в начале XXI века и успех римейка «Рассвета мертвых» в 2004 г. возродил интерес к Ромеро, который вновь начал вплотную заниматься своими любимыми зомби.

## ДНЕВНИКИ МЕРТВЕЦОВ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 3 АПРЕЛЯ

ЖАНР:	УЖАСЫ, ТРИЛЛЕР, ФЭНТЕЗИ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	DIARY OF THE DEAD
РЕЖИССЕР:	ДЖОРДЖ А. РОМЕРО
В РОЛЯХ:	МИШЕЛЬ МОРГАН ДЖОШУА КЛОУЗ ШОУН РОБЕРТС ДЖО ДИНКОЛ СКОТТ ВЕНТУОРФ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	95 МИНУТ



Поклонники Resident Evil и прочих фильмов о ходячих мертвецах, радуйтесь! На экраны выходит новая картина о столь любимых многими зомби.

Студенты колледжа ради забавы решают снять любительский фильм на обычную видеокамеру. Естественно, фильм ужасов – что еще интересно снимать для home video? Вот только в процессе съемок обнаруживается, что мертвецы уже – не куклы и не раскрашенные под монстров друзья-подружки, а реальные персонажи. И над смертью не всегда стоит смеяться. Родной город разрываем на части толпами зомби, спасения в ближайшем будущем не предвидится. Друзей главного героя (он же оператор фильма) Джейсона терзают у него же на глазах не понарошку, а живую, и бедному парнишке остается только держать оцепеневшей рукой беспристрастную видеокамеру, на которую записываются сцены смерти и ужаса...

В последнее время режиссеры стали часто обращаться к съемкам «на живую камеру», «от первого лица». Сна-

чала была легендарная «Ведьма из Блэр» о студентах и поисках ведьмы-одиночки в дремучих лесах, в этом году на экраны вышел грандиозный «Монстро» про разрушение Нью-Йорка гигантским ящером. Легендарный Джордж Ромеро также решил обратиться к съемкам от первого лица. Надо отметить, что это гениальная задумка – никакие спецэффекты и декорации не передают так ощущение ужаса, как обычная «любительская» съемка. Ромеро снял независимое от студийных правил кино, предельно жестокое и реалистичное. Сценарий был написан за считанные дни, съемки фильма проходили в Торонто и длились всего 23 дня. «Это будут полностью новые герои, и я рассмотрю ситуацию под новым углом. Никакой там, знаете ли, музычки – просто жесткий стилистический эксперимент, идущий из глубин сердца. Такое вряд ли пропустят в кинотеатры». Фильм все же пропустили – спешите обнимать трясущихся от ужаса подружек в кинотеатрах, мужественно пряча при этом дрожь в собственных коленках. «Мои фильмы о зом-

би отражают реальную жизнь! По моим лентам можно легко проследить, как менялся политический климат в Америке в последние 40 лет» - говорит Ромеро. Кстати, зомби разгуливают по экранам планеты аж с 1943 года, но прославиться и сколотить на них состояние удалось немногим. Интересно, что Ромеро «украл» идею о восставших мертвецах у писателя Ричарда Мэтсона из романа «Я - легенда», экранизация которого с Уиллом Смитом в главной роли появилась на российских киноэкранах в феврале этого года.

Эффект «Дневников» налицо – при просмотре фильма ощущаешь себя героем хоррор-игры от первого лица, вот только в игре есть возможность повлиять на финал. Зато к созданию «Дневников» можно приложить руку – в начале одного из рекламных роликов данной картины Ромеро объявляет конкурс на лучший самодельный зомби-фильм в том же стиле. Лучшие кадры попадут на DVD-издание «Дневников мертвецов». Торопитесь снимать своих лучших зомби, господа!







## ЗОЛОТО ДУРАКОВ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 3 АПРЕЛЯ

ЖАНР:	БОЕВИК, КОМЕДИЯ, МЕЛОДРАМА, ПРИКЛЮЧЕНИЯ
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	FOOL'S GOLD
РЕЖИССЕР:	ЭНДИ ТЕННАНТ
В РОЛЯХ:	МЭТТЮ МАККОНАХИ КЕЙТ ХАДСОН ДОНАЛД САЗЕРЛЕНД АЛЕКСИС ДЗЕНА ИВЕН БРЕМНЕР РЭЙ УИНСТОН
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	123 МИНУТ



Вы хотите оказаться на берегу Тихого океана рядом со сногшибательной загорелой блондинкой, чьи прелести прикрывают лишь две полоски, сшитые явно скупым на ткань портным? А если вам при этом еще светит найти клад в несколько миллионов долларов? Думаю, ответ будет положительным. Ровно так же думал и главный герой нового приключенческого фильма «Золото дураков», подписавшись на поиски сокровища. Вот только блондинка – его бывшая, с которой не так-то легко поладить (если не считать за нормальные отношения постоянные удары подручными предметами – от сковородки до клюшки для гольфа – по различным частям тела). А клад не так-то легко найти (если не считать за «легко найти» многократные покушения на жизнь со стороны преступных кланов и отчаянные попытки тихоокеанских крабов получить на завтрак пальцы твоих ног). Так что нарисованная услужливым воображением картинка о горячем времяпровождении с роскошной красоткой близ лазурных вод океана в приятном окружении многочисленных золотых друзей, которые открывают перед тобой все двери мира, на деле оказывается многострадальной погоней за тобой, несчастным, разгневанной фурии, бандитов и голодных крабов. Поневоле задумаешься – а может, лучше в кресле перед экраном посидеть

и посмотреть, как это делают другие? Режиссер Энди Теннант, автор конгениального сериала «Скользкие» («Параллельные миры»), комедий «Правила съема. Метод Хитча» и «Стильная штучка», исторической драмы «Анна и Король», снял новую авантюрную комедию «Золото дураков» с прекрасной Кейт Хадсон («Он, я и его друзья», «Ключ от всех дверей») и мужественным Мэттью Макконахи («Сахара», «Контакт») в главных ролях. Это вторая совместная работа Макконахи и Хадсон – до «Золота...» они снимались вместе в успешной комедии «Как избавиться от парня за 10 дней». Сюжет «Золота дураков» приятен до хруста попкорна на зубах: узнав о затонувшем в 1715 году корабле, в трюмах которого ждут своего нового обладателя 40 сундуков «золота и брильянтов», серфер Финн мгновенно переквалифицировался в искателя сокровищ. И не он один – бывшая женошка Финна Тесс тут как тут, да и несколько криминально настроенных господ явно не прочь добавить себе в карманы золотишка.... Кстати, «золотом дураков» называют минерал пирит – он похож на золото, но только цветом; цена ему – три копейки. Стоит отметить, что за одни лишь выходные после премьеры в США фильм стал лидером проката в Северной Америке, собрав \$ 22 млн.



Доминик Монахэн, сыгравший роль хоббита Мерри в знаменитой саге «Властелин колец», исполнит роль одного из героев фильма о нелегкой судьбе Росомахи из «Людей Икс». Бывшему хоббиту достанется роль Барнелла – персонажа из прошлого Росомахи, обладающего способностью манипулировать энергией и электричеством. Самого Росомаху играет, конечно, Хью Джекман. Постановкой ленты по сценарию Дэвида Бениоффа занимается режиссер «Версии» Гэвин Худ. Работа над фильмом уже начата, и Доминик Монахэн вчера вылетел в Австралию, где идут съемки.

Агент Смит вновь выходит на тропу войны. На этот раз его врагом будет главный герой фильма «Человек-волк». Актер Хьюго Уивинг, известный как агент Смит, эльф Элронд и голос Мегатрона в «Трансформерах», вместе с Бенисио Дель Торо и Эмили Блант снимается в знаменитом римейке фильма «Человек-волк» 1941 г. студии Universal. Также в картине в роли отца героя Дель Торо, скорее всего, снимется Энтони Хопкинс. Поставит фильм режиссер «Джуманджи» Джо Джонстон.



В марте начинаются съемки классики файтингов – «Уличный боец», где главные роли исполняют Майкл Кларк Дункан («Зеленая миля»), Крис Клейн («Американский пирог»), Рик Иун («Форсаж») и Кристин Крек («Тайны Смоллвиля»). Помимо них в фильме снимутся участник группы Black Eyed Peas Табу и звезда кино Гонконга Чунг Пей Пей. Напомню, что в предыдущей киноверсии игры 1994 г. главные роли исполняли Жан-Клод Ван Дамм и Кайли Миноуг. Новую версию снимает режиссер боевика «Ромео должен умереть» Анджей Бартковяк. Боевые сцены в фильме ставит Дион Лам из Гонконга, известный работой над «Матрицей». Съемки «Уличного бойца» пройдут в Бангкоке, Гонконге и Ванкувере.





# Банзай!

ЯПОНСКАЯ ПОДКУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ИГРУМАСТОВ



Автор:  
Игорь Сонин  
igor.sonin@gameland.ru



# 5 САНТИМЕТРОВ В СЕКУНДУ

АНИМЕ: 5 сантиметров в секунду    ФОРМАТ: полнометражный фильм    РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Макото Синкай, 2007 год    ИЗДАТЕЛЬ: «Реанимедиа»    СТУДИЯ: CoMix Wave    НАША ОЦЕНКА: нужно смотреть

Говорят, что Макото Синкай – новая звезда на небосводе аниме, не менее яркая, чем Хаяо Миядзаки. Сам Синкай скромно отвергает такие сравнения, хотя восторженные зрители, наоборот, прочат ему славу лучшего режиссера страны. Как бы то ни было, бесспорно одно: и Миядзаки, и Синкай сумели найти свой, особенный стиль. Миядзаки создает волшебные сказки для детей и про детей. Синкай – лирические, выхваченные из контекста истории об обычных чувствах обычных людей. Злословят, что, мол, Миядзаки придумал свою «Навискаю из Долины Ветров» в 1984-м, и с тех пор снимает тот же фильм снова и снова, лишь чуть меняя декорации. Впрочем, то же говорят и про Синкаю. Его первая сольная работа, короткометражная OVA «Голос далекой звезды», заложила все элементы режиссерского почерка, и с тех пор Синкай вновь и вновь показывает одно и то же. Что ж, может и так. Но это последнее, о чем вы вспомните, когда будете плакать над финалом «5 сантиметров в секунду». Тридцатипятилетний Макото Синкай – гениальный самоучка, «парень с улицы», упорством и талантом пробивший себе дорогу в мир большого аниме. В двадцать шесть лет он создал свой первый анима-

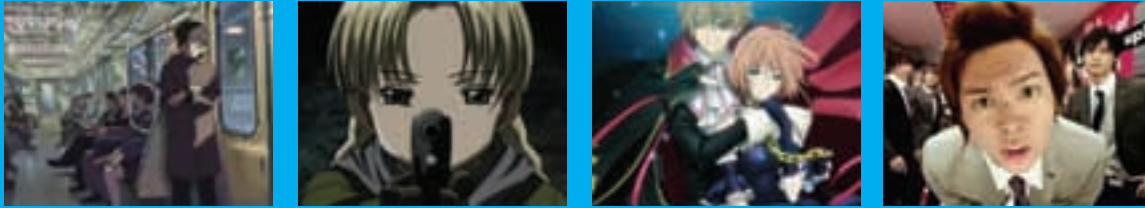
ционный фильм на домашнем компьютере. Это была коротенькая черно-белая зарисовка, которая, неожиданно для самого автора, взяла несколько гран-при на различных конкурсах анимации. Синкай крепко задумался над своим будущим и рискнул. Он бросил работу дизайнера в Falcom (игровая компания, авторы сериалов The Legends of Heroes и Ys) и принялся за создание «Голоса далекой звезды». Следующие семь месяцев Синкай провел дома, в одиночестве. Все свое время и весь свой талант он вкладывал в работу над новым анимационным фильмом. Дальше – громкий успех во всем мире, признание, DVD-релизы, предложения о сотрудничестве. В 2004-м появился полтора часовой научно-фантастический фильм «За облаками», принятый зрителем без былого энтузиазма: политические интриги удались Синкаю явно хуже, чем обычные для него истории любви. Это, кажется, понял и сам режиссер. Задумывая следующий фильм, он сразу решил, что лента должна быть... обычной. Не о космосе, не о политике, не о приключениях, а о повседневной жизни. Как пишет Синкай в комментарии к DVD-изданию, «объем мира, который я рисую, в этих трех фильмах постепенно уменьшался». А натяжение душевных струн – только увеличивалось, хочется добавить.





**АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!**

На DVD к этому номеру журнала вы найдете официальный музыкальный клип, смонтированный из сцен полнометражного фильма «5 сантиметров в секунду» – за кадром звучит песня One more time, one more chance в исполнении Масаеси Ямагэки; любительский клип The Purest Love – видеоряз из аниме «Школа убийц» (Gunslinger Girl), за кадром звучит песня Hurt в исполнении американца Джонни Кэша; японский трейлер OVA-сериала Tsubasa Tokyo Revelations; музыкальный клип на песню weeee! группы NEWS.



Среди людей, работающих с видео, есть такое понятие – захватывающая подача материала. Обычно «материал», будь то видеофильм, аниме или телепередача, подается спокойно и размеренно, не вовлекая зрителя в происходящее. Можно пойти заварить чай, достать из холодильника творожные сырки, вернуться и ничего не пропустить. А захватывающая подача привлекает взгляд к экрану. Каждый план, каждая реплика, каждое действие полны смысла. Если вдуматься, многие фильмы построены на чередовании «спокойного» и «захватывающего» материала: за диалогом идет перестрелка, за повествованием – кульминация. «Голос далекой звезды» тоже был основан на этом. После спокойного, отстраненного рассказа о героях на зрителя обрушился финал невероятной эмоциональной силы. Пусть говорят, что Синкай заново снимает один и тот же фильм. Только теперь Синкай десять раз кряду снял концовку «Голоса далекой звезды».

Удивительно, как режиссеру удается захватить внимание зрителя с первых же кадров «5 сантиметров в секунду». Здесь нет вводной части, нет поясняющего белого текста на черном экране. Фильм начинается с середины, мы видим отрывки из жизни маленьких детей – мальчика



Российский издательский дом «Сакура-пресс» сообщает о приобретении прав на пять новых японских комиксов. На русском языке будут опубликованы:

- «Школа убийц» (Gunslinger Girl) Ю Айги;
- «Таинственная игра» (Fushigi Yugi) Юю Ватасэ;
- «Крестовый поход Хроно» (Chrono Crusade) Дайсэ Мориямы;
- «Королевская битва» (Battle Royale) Косюна Такама и Масаюки Тагути;
- «Темнее, чем индиго» (Ai Yori Aoshi) Ко Фумизуки.

Аниме-сериалы, созданные по мотивам первых трех комиксов, были выпущены в России компанией MC Entertainment. Манга «Королевская битва» – адаптация одноименного романа Косюна Такама, которая часто оказывается даже интереснее и грамотнее, чем нашумевший фильм режиссера Киндзи Фукасаку. «Темнее, чем индиго» – трогательная романтическая история, на основе которой в 2002 году был создан аниме-сериал Ai Yori Aoshi. Первый том «Школы убийц» уже поступил в продажу, второй ожидается в апреле. Публикация «Темнее, чем индиго» начнется в марте, «Таинственной игры» – в мае. Ожидаемая периодичность публикаций – один том в два-пять месяцев в зависимости от сериала.



Масамунэ Сиро, прославленный автор манги Ghost in the Shell, стал дизайнером го-спехов для высокоуровневых персонажей многопользовательской ролевой игры RF Online. Всего создано несколько комплектов брони, по одному для разных классов в каждой расе. Получить модную обновку можно... посетив фестиваль Connext 08, который устраивает британское издательство Codemasters. Получить же их в игре обычным способом не удастся, а выглядит эта красота вот так.







**МАКОТО СИНКАЙ:  
КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ**

Если у вас возникнет желание поближе познакомиться с творчеством замечательного режиссера Макото Синкай, искренне рекомендуем замечательное российское коллекционное издание его предыдущих работ от компании XI Media. Комплект так и называется «Макото Синкай: Коллекционное издание». Внутри вы найдете два диска. На одном записана фантастическая полнометражка «За облаками», на другом – ранние работы режиссера: блестящий «Голос далекой звезды», дебютная, совсем неумелая черно-белая работа «Девушка и кот», а также «инсайдерские» материалы: интервью, раскадровки, буклет о работе над анимационными фильмами.

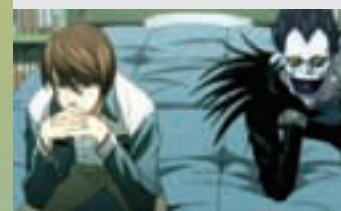
и девочки, слышим, как девочка за кадром зачитывает свои письма. Кто она? Кто он? Откуда она пишет и куда адресует послания? Где настоящее время, а где воспоминания? Поначалу вы видите лишь прекрасные картины школьной жизни и слышите голос девочки, читающей свои письма. Медленно, безумно медленно Синкай через намеки, невольные жесты, обрывки фраз рассказывает о жизни своих героев, Такаки и Акари. Они мечтали быть вместе... и это единственное, что мы знаем наверняка. Фильм состоит из трех отрывков, и в каждом мы видим разные этапы жизни Такаки: мальчик, юноша, молодой мужчина. Каждый набросок – мешанина из воспоминаний, монологов от первого лица, обычного повествования, ярких метафор. Того накала, той эмоциональной силы, которую обычной ленте суждено увидеть лишь в «драматичной концовке», этот фильм достигает

за считанные минуты. То, что над финалом реветшь в два ручья, – даже не обсуждается. Вопрос в том, где ты проронишь первую слезу: на пятой или на пятнадцатой минуте? Поразительно, но фильм, начинаясь на середине, и заканчивается тоже на середине. Он словно страница чьей-то книги, прочитанная через плечо. Здесь нет хэппи-энда, нет морали. Герои не встречаются и не живут счастливо. Никто не делает для себя важных выводов. Никто вообще не делает выводов. Спроси зрителя – о чем был фильм, и он вряд ли ответит. О жизни. О верности. О глупых поступках и о хороших поступках. О больших городах. О том, как быть честным с самим собой. О том, ради чего вообще стоит жить, и еще чуть-чуть о любви. Очень приятно, что «5 сантиметров в секунду», один из лучших фильмов в прошлом году, удостоился в нашей стране

роскошного двухдискового DVD-издания от компании «Реанимедиа». На первом диске – сам фильм, первоклассный русский дубляж, два варианта японской звуковой дорожки и получасовое интервью с Макото Синкаем – о работе, о ленте, о жизни. На втором диске – интервью с актерами озвучки и интереснейшие рабочие материалы: фотогалерея и анимированная раскадровка. В галерее собраны фотографии «трудовых будней» – вы узнаете, как шла работа над фильмом. Анимированная раскадровка – «черновик» фильма, грубо нарисованные наброски сцен, по которым потом будет создана финальная версия. Наконец, также в комплекте – небольшой постер фильма и 24-страничный буклет о работе над картиной. Эти материалы позволяют попасть за кулисы мира аниме и увидеть, как плотная идея шаг за шагом превращается в чарующий полнометражный фильм.



Китайцы продолжают запрещать заграничные анимационные сериалы во имя благородной цели «поддержки развития национальной школы мультипликаторов». Китайские телеканалы уже с 2006 года не имеют права показывать иностранные ленты в самые популярные эфирные часы – с пяти до восьми вечера. Теперь же запрет распространен и на время с восьми до девяти часов, и, хуже того, вся анимация перед показом должна будет пройти утверждение особой государственной комиссии. Но и это еще не все. Отдельным пунктом упомянуты произведения с элементами мистики и ужаса – «срильмы, содержащие нереальных существ, созданных с целью наведения ужаса на зрителя». Такие фильмы и сериалы (например, полнометражки «Гарри Поттер» или аниме «Тетрадь смерти») будут допущены к трансляции лишь после государственной цензуры. Весь этот маскарад сохранения нравственного и психологического здоровья молодежи. Коммунисты, чего с них взять.



Bandai начинает прогажи любопытного набора игрушек Dragon Ball Items Neo, созданных по мотивам нестареющего сериала Dragon Ball. В составе: напульсники, которые голосом Сон Гоку произносят название его любимой атаки, как только вы складываете руки в характерном нападающем жесте; драконий шар (сам Dragon Ball), который разбирается на две половинки и проецирует изображение дракона; «скаутер» из Dragon Ball Z, показывающий уровень силы Сон Гоку и злодея Фризы.





## МАГАЗИНЧИК УЖАСОВ

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТОСИО ХИРАТА, 1999 РЕГИОН: РОССИЯ



Коротенький телесериал «Магазинчик ужасов» (он же Pet Shop of Horrors) – дебютный релиз компании «Реанимедиа», основанной на базе закрытой XL Media. Изменилось название, но сохранился подход к работе: этот диск – еще одно образцовое русскоязычное издание аниме. Коробка с диском упакована в картонный бокс, а внутри вы также найдете четыре карточки с оригинальными иллюстрациями и очень качественно изданный отрывок манги «Магазинчик ужасов» Акино Мацури. Дело происходит в китайском квартале, где граф Ди, владелец магазина домашних животных, продает покупателям необычных зверей. Люди берут опасных питомцев, но нару-

ШАЮТ УСЛОВИЯ КОНТРАКТА, И НАПРАШИВАЮТСЯ НА ЖЕСТОКУЮ РАСПЛАТУ. Эти четыре эпизода – трагичное и лирическое аниме. Отдельно хочется отметить блестящую русскоязычную озвучку.



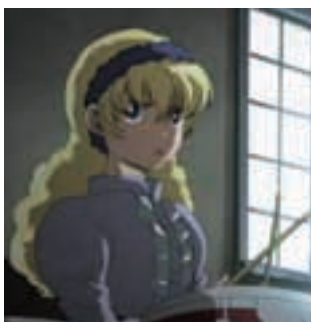
## DEVIL MAY CRY: THE ANIMATED SERIES. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СИН ИТАГАКИ, 2007 РЕГИОН: США



Если вы не пропустили только что вышедший консольный блокбастер Devil May Cry 4, то знаете, какие зрелищные там заставки. Кажется, с таким рвением снять бы целый фильм – цены б ему не было. К сожалению, аниме-сериал Devil May Cry: The Animated Series сделан из другого теста. Здесь рассказывают о буднях Данте в бытность его наемным охотником на демонов, а стержневой сюжет просыпается лишь в первом и последних эпизодах. Из персонажей в кадр попадают Данте, Леди, Триш и... бестолковая девчонка Патти, придуманная словно специально, чтобы досадить зрителям аниме. Она совершенно не вписывается в происходящее и портит все попытки сериала казаться се-

резным. Данте в роли сиделки, маленькие девочки у него в офисе, серые демоны в конце эпизодов – печальное зрелище, которое вряд ли заинтересует даже фанатов игрового сериала.



НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

## .hack G.U.//TRILOGY

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОСИ МАЦУЯМА, 2008 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Серия «псевдомногопользовательских» игр .hack приобрела внушительную популярность и разрослась до совсем неприличных размеров. Трилогия под названием .hack G.U. – если не последняя, то, по крайней мере, самая свежая часть сериала. В марте в Японии был опубликован диск .hack G.U.//Trilogy с полнометражным фильмом на основе видеоигр. Анимационная лента создавалась авторами игры сразу в HD-формате, и поэтому выходит одновременно на DVD и Blu-ray. Сюжетная линия аниме тянется в том же направлении, что и в игре, но была адаптирована: события, ранее происходившие при непосредственном участии игрока, теперь текут на экране

сами собой и приводят зрителя к иному финалу. Как и «нормальные» фильмы, .hack G.U.//Trilogy уже демонстрировалась в Японии на экранах кинотеатров, а на дисках найдется специальный бонус – веселый раздел под названием Parody Mode.



НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ



интернет-центр  
**NetLand**

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

Круглосуточно  
понеделник  
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru



# ELFEN LIED

СОЗДАТЕЛЬ: ЛИН ОКАМОТО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2002 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY YOUNG JUMP

И манга, и аниме *Elfen Lied* («Эльфийская песнь») – это феномен. Совершенно неясно, почему этот дурно нарисованный комикс, самый нелепый из всех когда-либо попадавших на наши страницы, вдруг понравился кому-то настолько, чтобы стать основой для аниме. В свою очередь, аниме – затертое, высосанное из пальца, но гораздо более приятное на вид – вдруг становится бестселлером во многих странах мира и поднимается на вершины рейтингов зрительской популярности. История в *Elfen Lied* проста и неоригинальна: обезумевшая девочка-мутант (с «кошачьими» ушками) сбегает из лаборатории, теряет память и принимается жить в обычной японской семье, с которой ее, как выяснится позже, связывает мучительное прошлое. Иногда она превращается в нелюдя, иногда становится кроткой и наивной... И что? Таких сюжетов в аниме – пруд пруди. Но есть в *Elfen Lied* что-то такое, что задевает душевные струны массового зрителя. Что это – загадка. Вы знаете? Напишите нам, пожалуйста, письмо.



# エルフェンリート

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

# YAMATO NADESHIKO SHICHIHENG

СОЗДАТЕЛЬ: ТОМОКО ХАЯКАВА ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 2000 ГОД, ЖУРНАЛ BESSATSU FRIEND

Главная героиня манги *Yamato Nadeshiko Shichihenge* – девочка Сунако. По собственной воле влачит она жалкое существование, отгородившись от радостей светской жизни. Давным-давно Сунако призналась в любви мальчику, который ей очень нравился, а тот в ответ только обозвал ее уродиной. И мир рухнул. Сунако отчаялась, стала затворницей и увлеклась фильмами ужасов, анатомией и прочим «мрачнякам». Но не тут-то было. Ее богатая тетя селит Сунако в одном доме с четырьмя красавцами-студентами и обещает не брать с парней ренты, если те сделают из Сунако идеальную девушку, «Ямато Надесико». Ребята рады стараться, а Сунако вновь и вновь пытается распутать клубок собственных чувств. Манга нарисована очень любопытно, героиню изображают то противоестественным чудическим вроде Садако из «Звонка», то обычной девушкой, то писаной красавицей, то жизнелюбивым чибиком. Сюжет – поиск ответов на вечные женские вопросы: какая же я на самом деле, что они обо мне подумают и переспала я с ним или нет?



# ヤマト ナデシコ 七変化

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

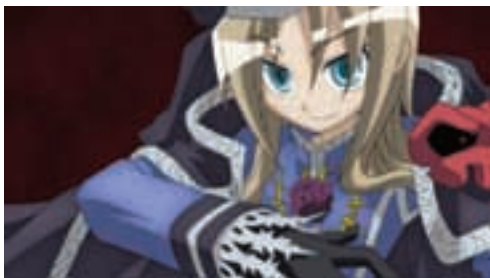


# Игры

## YGGDRA UNION

ПЛАТФОРМА: PSP АВТОРЫ: STING ДАТА РЕЛИЗА: 24 ЯНВАРЯ 2008 ГОДА

Yggdra Union для PSP – порт Yggdra Union: We'll Never Fight Alone с Game Boy Advance. Оригинальная игра была выпущена в 2006 году в США на английском языке, пусть и не с самым лучшим переводом, а вот нынешняя версия для PSP, похоже, вряд ли удостоится такой чести. Yggdra Union – тактическая RPG в духе Fire Emblem или Disgaea и типичный пример японского подхода к видеоиграм: умопомрачительный внешний вид персонажей здесь затмевает собой графику позапрошлого поколения. Версия для PSP была значительно облагорожена: нарисованы новые спрайты, добавлены персонажи, карты, уровни и даже сюжетные линии, появилась анимационная заставка и режим повышенной сложности. В Японии игра вышла в январе этого года, и остается только надеяться, что какая-либо из американских или европейских компаний возьмется за ее перевод.



## Тем временем в интернетах

### COSPLAY.COM

АДРЕС: <http://cosplay.com> ЯЗЫК: английский

Это, пожалуй, самый известный в мире сайт о коспле. Не сказать чтобы он был лучшим – недостатков у Cosplay.com хватает. Тем не менее, это единственное место в Сети, где можно встретить косплееров со всего мира: из Японии, США, Франции, Бразилии, Кореи, России, Гонконга, Швеции, других стран. По сути дела, Cosplay.com – тематическая социальная сеть, где косплееры общаются, делятся опытом, хвалятся успехами, складывают свои фотографии и оценивают чужие. Наконец, любой посетитель может просмотреть архивы лучших фото и, поверьте, это того стоит!



# FAQ

## Популярные вопросы об аниме

### Есть ли продолжение аниме «Кровь триединство»?

На данный момент – нет. Однако романы, на которых основан этот сериал, были экранизированы не полностью, да и манга продолжает выходить, так что не исключено, что однажды продолжение все-таки появится.

### Что означают имена Рю, Касуми, Аяне?

Японские имена можно записывать разными способами – иероглифами или слоговой азбукой (каной). Способ записи и определяет «дословное» значение. Имя Касуми чаще всего записывается иероглифом «туман». Имя Рю может записываться иероглифом «дракон» (как у персонажа аниме Shaman King), иероглифом «расцвет» (как у героя Street Fighter) или бессмысленной слоговой азбукой (как у ниндзя из Dead or Alive). Имя Аяне чаще всего записывается двумя иероглифами – «узор» и «звук».



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.
- **Отакү** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплеи** – перевоплощение в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отакү.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайзин** – «иностронец» по-японски.



# Остановите мгновение!



## 37-Й ЭТАП КОНКУРСА

### ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).

**В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ**  
**POWERCOLOR HD2400 PRO**  
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/  
MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу  
supershot@gameland.ru  
(или обычному, почтовому)  
до 15 апреля 2008 года.  
Обязательно указывайте в теме:

**конкурс**  
**«Остановите мгновение №37»**



**ПОБЕДИТЕЛЬ 34-ГО ЭТАПА**  
**Денис Мирон,**  
miron20001@mail.ru

**ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO**



На скриншоте можно увидеть лучшие мечи в игре «Ведьмак», а также Оргенскую броню Ворона и убитого Якова из Альгесберга, главного босса The Witcher.





# КОНКУРС ПАТРИОТИЧЕСКИЙ

«Страна Игр» и компания Ritmix проводили конкурс на создание лучшего читательского гимна «Страны Игр». Тексты пришли самые разные (от классических гимнов до стихов о геймерах и журнале). Победили те, которые мы сочли самыми интересными и соответствующими теме. Призы – MP3-плееры от Ritmix.

## 3-е место

**MP3-плеер Ritmix 9000 (2 Гбайт)**  
**Евгений Кривицкий,**  
**г. Красноярск**

Ветер стеклянный  
нам судьбы разложит –  
Геймер, братишка, держись!

Сердце по каплям  
дорогу проложит –  
выбери долгую жизнь!

Ты – повелитель,  
и раб, и спаситель –  
здесь в тебя верят и ждут!

В мире Игры –  
твой приют и обитель:  
Геймеры – в Играх живут!

*Припев:*  
Экранных судеб  
мир наш полон:  
здесь – наше сердце,  
наши сны!

И разбиваются надежды,  
и вновь сбываются Мечты!

\*\*\*

Берег далёкий,  
предел всех желаний! –  
вечный огонь твой и грусть!

Геймер, братишка,  
Фанат изысканий,  
пусть повезёт тебе! – пусть!

Пусть повезёт тебе  
на перепутьях:  
Жизнь – тоже чья-то Игра!

Дети Игры!  
Вашим братством горжусь я!  
Геймерам мира – Ура!

*Припев.*

\*\*\*

Пусть повезёт нам  
на всех перепутьях:  
всё в мире – чья-то Игра...

Дети Игры!  
Дружбой этой горжусь я!  
Геймерам мира – Ура!

Люди Игры!  
Братство наше – навечно!  
Геймерам мира – Ура!



## 1-е место

**MP3-плеер Ritmix 7400 (4 Гбайт)**  
**Аким Асланов,**  
**г. Ростов-на-Дону**

Великая наша Страна и большая,  
Ты словно единая наша семья  
Связала всех нас ты от края до края,  
И все должники мы твои навсегда

Ты нас научила, как правильно думать,  
Как правильно в игры играть и вообще,  
Ты нас провела через тернии к звёздам  
И снова вселила в нас тягу к мечте

Ты словно огромный оплот мироздания,  
Ты словно тот мост, что связует всех нас,  
Ты словно тот кит, на котором однажды  
Взрослилась огромная наша страна

Так славься ты славься, великих открытий  
Желаем тебе мы на славном пути,  
Чтоб не было больше ошибок суровых  
И чтобы шаги твои были легки

И мы все верны тебе будем навеки,  
Мы будем уверены в том, что ты нас  
Опять проведешь чрез цепь сом-  
нений  
И снова увидим – огонь не погас

Огонь, что однажды в нас всех зародился  
И он до сих пор греет нас по ночам  
И мы до сих пор верим, что ты однажды  
Нас сможешь вести к иноземным мирам

Так, славься ты славься великих открытий  
Желаем тебе мы на славном пути,  
Чтоб не было больше ошибок суровых  
И знай, мы тебе все навеки верны.



## 2-е место

**MP3-плеер Ritmix 9100 (4 Гбайт)**  
**Игорь Бездетко,**  
**г. Москва**

Я открываю «Страну Игр»  
И погружаюсь, словно в сон,  
А этот сон, как будто мир,  
Как будто мир – прекрасен он.  
Сегодня я зашел в ларек,  
Купил журнал и удивился –  
Как можно столько уместить  
Всего лишь на двухстах страницах.  
Здесь много красочных страниц  
Блистают разноцветным глянцем,  
Как будто стаи пестрых птиц  
Порхают над 3D-пространством.  
Повсюду на тебя глядят  
Глаза придуманных героев.  
Ты будешь ими управлять,  
Их жизнью, мыслями и волей.  
За окном теперь темно  
И спать охота мне уже  
Но я читаю все равно  
Самый кавайный журнал в стране!  
Уже слипаются глаза  
И буквы на строках дwoятся,  
А хочется мне все ж узнать,  
Какие новости в «СИ» творятся.  
Ну вот, последняя статья,  
Читать совсем чуть-чуть осталось.  
И неохота покидать

Красот журнала виртуальность.  
А завтра сяду я за комп,  
Включу любимую игрушку.  
И проживу другую жизнь,  
Но не реально – понарошку.  
Утихло все, пошла загрузка,  
Все нервы будто на огне.  
И вот игра, и вот нагрузка,  
Нагружены, похоже, все.  
И я, и мой герой, который  
Не зная страха, рвется в бой,  
А пули рвут его на части,  
Но он не знает слова боль.  
Герой не чувствует всех ран,  
Все люди для него – мишени.  
Вставляет пули он в наган  
И выбирает свои цели.  
Опять отвлекся я от темы,  
Пора и правда идти спать  
Но обещайте одно дело –  
Стишок до end'a дочитать.

P.S.  
Ну вот, закончил я свой стих,  
Читаю я его и млею,  
Как классно все-таки иметь  
Gameland и MP3-плеер!



Призы за 4-е и пятое место получают:

## 4-е место

**MP3-плеер 9000 (2 Гбайт)**  
**Николай Токарь,**  
**Харьковская область**

## 5-е место

**MP3-плеер 9000 (2 Гбайт)**  
**Сергей Белых,**  
**Челябинская обл.**





Ренат Хамзин

КУШАТЬ ПОДАНО

**ПРИВЕДИТЕ МНЕ ХОТЯ БЫ ОДИН ПРИМЕР, ЧТОБЫ ПИСАТЕЛЬ СПРАШИВАЛ У ЧИТАТЕЛЕЙ, КАК И О ЧЕМ ПИСАТЬ. ИЛИ ЧТОБЫ КОМПОЗИТОР, СОЧИНАЯ МЕЛОДИЮ, СПРАШИВАЛ У СЛУШАТЕЛЕЙ, КАКИЕ ДОЛЖНЫ ДАЛЕЕ СЛЕДОВАТЬ НОТЫ. ТВОРЕЦ ТЕМ И ОТЛИЧАЕТСЯ, ЧТО ЗНАЕТ ЗА ДРУГИХ, ЧТО ИМ НАДО, ЗНАЕТ ЛУЧШЕ ИХ И НИ В КАКОЙ «ОБРАТНОЙ СВЯЗИ» В МОМЕНТ ТВОРЧЕСТВА НЕ НУЖДАЕТСЯ.**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением арт-директора.



Счастливая уверенность в перспективности подобного занятия — сварганить творческое произведение на заказ — жидется, прежде всего, на впечатлении от чужих успехов: а вот у них, у них, посмотрите-смотрите, ну всё же ясно, давайте-ка мы сейчас тоже, ну-ка, давайте, навалимся дружно. В подобной ситуации успех возможен в трёх случаях: либо это не творчество, либо это элементарное везение, либо это творчество, стерпевшее маркетинг. Ничего нет зорного в первом варианте, имеет право быть второй случай, но третий сценарий развития событий чреват одной нехорошей вещью: маркетологи присваивают заслугу себе, и дальше будет один только первый вариант. Игровая индустрия с самого своего рождения переживает иногда походящие на агонию творческие муки, присутствие новичкам в любом искусстве, будь то музыка, литература, живопись — везде талант проходит свой путь, нигде ничего не даётся сразу, шумное большинство отсеивается, а в том, что остаётся, ценностью обладают единичные экземпляры. Странное дело, путь игрового искусства почему-то не «проходится», как всё начиналось, так и продолжается, игроделы не родили ни одного шедевра, который не стыдно было бы поставить рядом с произведениями «нормального» искусства. Игровые шедевры являются таковыми лишь относительно того страшного хаоса, в котором они возникли.

Нам интересно то, что нас удивляет, что непредсказуемо, неизвестно, неожиданно. А как может удивить винегрет, в котором всё сделано на заказ? Когда всё известно, чем удивлять? Глюками и багами. Таинственность несовместима с заказом. Посмотрите, как подаётся сюжет в квестах: часто весьма посредственная история, но покрытая завесой тайны, сразу же возбуждает интерес. Выходи на букву эс. Гм. Так вот, подобные оплошности допускаются даже корифеями индустрии. Как много потерял «Биошок» из-за того, что заранее была рассказана сюжетная канва, и про «маленьких сестричек» с «большими папочками» — заботливые журналисты описали все варианты их поведения. А как интересно было бы открывать всё самому, гадать, на что они способны, исследовать игровой мир, экспериментировать. Виноваты, к слову, в данном случае оказались разработчики. Видать, невтерпёж стало, банально захотелось произвести впечатление — в итоге достоинства игры поблекли, а недостатки бросаются в глаза. Желание делать на заказ осложняется исконно русской хронической болезнью подражательства. Штука в том, что иногда рождается действительно талантливое произведение, под впечатлением от которого загораются, словно новогодние фейерверки, инициативой как молодые команды, так и опытные трэшмейкеры. Помню, какое сильное в детстве на меня произвела впечатление одна книж-

ка. Про оленей. Я даже принялся продолжение сочинять. Мои олени ели траву, скакали далеко, высоко, они знакомились с людьми. А когда наступал брачный сезон (чего в книжке не было), они бодались рогами. То, что нас привлекает в оригинале — как раз именно это и отталкивает в подделке. Подражание изначально обречено если не на провал, то на зависимость от оригинала. Думаю, и вправду человек произошёл от обезьяны, ничем иным стойкую тягу к подражательству не объяснить. Впечатления имеют свойство угасать, стираться, но есть одна любопытная особенность: чем талантливее произведение, тем оно агрессивнее. То есть, чем сильнее талант, тем глубже он западает в душу, заставляет подражать себе, продолжая таким образом самого себя, обеспечивает собственное бессмертие. Диктатура искусства — самая изощрённая, противостоять чужому гению невозможно, разве что утешает мысль, что один Бог творит без образцов. Впечатлительность лечится временем. И так — до появления нового шедевра, затем снова, а вот у них, у них, смотрите-смотрите... Подражательство усугубляется ограниченностью заимствований: замечается пара нюансов, типа нелинейность-атмосфера, и всё, привычка разделять продукт на составные части не позволяет воспринимать игру как цельное произведение, это то же самое, что разделить музыкальную композицию на клавишные,

ударные, гитарные, и слушать их по отдельности, надеясь таким образом сочинить собственную музыку. Творец обязан уметь видеть как составные части, так и произведение целиком. Вспомните, как часто в интервью разработчики признавались, что в начале работы не было конечного видения игры, отсутствовало понимание, что тут главное, а с чем можно экспериментировать. Да чуть ли не каждый второй разработчик говорит об этом. Мало чем поможет творчеству и ставка на потребителя. Между прочим, потребители платят немалые деньги за игру, чтобы ещё бесплатно участвовать в её разработке. Ставка на опрос потребителей ничего не даст творчеству, разве что цифры статистики внушат уверенность в успехе проекта, прибавят веса разного рода документам. Потребитель ещё меньше разбирается в нюансах продукта, он лишь может поведать о своих чувствах. Так кто же расскажет незадачливому игроделам про успешную игру конкурента, кто раскроет причины успеха, провала, кто объективно оценит их многолетний и такой небесполезный труд? Словесия профессиональных критиков — вот чего не хватает игровой индустрии. Разработчики не могут взглянуть на игру со стороны, игроки не могут выразить, почему нравятся или не нравятся, а игровые журналисты сегодня являются чем-то средним между ними, и к тому же, у всех своя мотивация, и именно она всё и решит.



# У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

**ВЫБОР**

\* Вас ждет  
более 1000 игр

\* Постоянно  
обновляемый  
ассортимент

\* Фирменные  
американские и  
европейские издания!



Command & Conquer  
Saga (US)

**2210 р.**



Fallout Collection (DVD)

**1300 р.**



Unreal Tournament III  
Collector's Edition (US)

**2600 р.**



FIFA 08 (RUS)

**910 р.**



Neverwinter Nights 2  
Expansion Pack: Mask of the  
Betrayer (US)

**1430 р.**



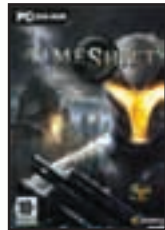
Age of Empires III: Asian  
Dynasties Expansion Pack

**1430 р.**



Crysis  
(русская версия)

**910 р.**



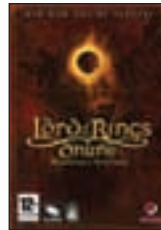
TimeShift (RUS)

**572 р.**



Overlord

**1482 р.**



Lord Of The Rings Online:  
Shadows Of Angmar (EURO)

**1560 р.**



World in Conflict  
(русская версия)

**520 р.**



Hellgate: London  
(русс.субтитры)

**910 р.**

Играй  
просто!  
GamePost

## ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

**МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!**

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



Телефон:  
(495) 780-8825  
[www.gamepost.ru](http://www.gamepost.ru)



Все цены действительны на момент публикации рекламы



## Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



## Получите, напишите

Наши поздравления и трехмесячную погонику на «СИ» получает (франсфран, туш) Ильяс Дятлов, сумевший вытащить пригуманный мир видеоигры в бугническую реальность, да еще и познакомивший с этим миром одноклассников и целую преподавательницу. Bravo!

## Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно бояться написать в «Страну Игр» — наоборот! Поделитесь мыслями, выскажите наболевшее, сделайте прогноз или дайте совет. А еще лучше — расскажите, как любовь к видеоиграм помогает вам в учебе.

Хугожник: Iyr,  
<http://t52.cyberpunk.ru>

## ПИСЬМО НОМЕРА

## Шоколадка от Сына Спаргы

Дятлов Ильяс  
Woody.90@mail.ru

Так иногда случается. Связь «любимого» и «полезного». Нет, я не о морковке со вкусом чипсов. Просто, хотелось бы поведать Вам весьма занимательную историю из своего недавнего школьного прошлого. Менеджмент. Замечательный предмет (прошу прощения за постоянно меня преследующую парцелляцию — недавний зачет по русскому дает о себе знать). Так вот, наука об управлении мне гораздо ближе, чем математика или та же история. И все дело в поощрении твоей фантазии, находчивости и оригинальности. За что в свое время я и был награжден весьма вкусной шоколадкой и книгой о нумерологии. Ну, это я отклонился от курса, исправляюсь. Тема урока — создание собственного агентства (фирмы или конторы). Задание — придумать концепцию своего учреждения,

включая эмблему, и дать ему соответствующее название. Наша группка (класс был заранее разделен на «кучки» по 5 человек) сразу же начала мозговую атаку. Идеи, как назло, не хотели посещать наши светлые головы. И тут меня «осенило»: почему бы не подключить свой игровой опыт? Подумано, сделано. Итак, наше агентство стало заниматься борьбой с нечистью, призраками, полтергейстами и прочей сверхъестественной пакостью. Идея наша была все-таки пооригинальней нежели у наших конкурентов — всевозможные клубы, охотничьи заповедники (!) и салоны красоты уже в печенках сидели (по крайней мере, у меня). Devil May Cry плохому не научит. Проверено. Можете обвинить меня в плагиате, но и название своей конторы мы нисколько не изменили, да простит меня Данте. Так, концепция была уже готова, оставалась эмблема. Красивый старинный меч, пронзающий аббревиатуру DMC (настолько прекрасный — насколько его можно изобразить за 40 минут отведенного времени) — и с эмблемой мы определились (изображением меча сына Спарды занималась соседка по парте под мо-



ПИШИТЕ ПИСЬМА:  
STRANA@GAMELAND.RU  
ИЛИ 101000 МОСКВА,  
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я  
652, «СТРАНА ИГР»,  
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

## ЗАСТЕНЧИВАЯ ЯПОНИЯ

Здравствуй, «Страна Игр»! У вас замечательный журнал, станювится еще больше и лучше. В прошлом номере был задан вопрос — почему люди плохо относятся к японской культуре, играм и аниме. Я думаю, люди не то чтобы плохо относятся, просто не знают ее. Отчасти в этом виноваты сами японцы, так как Япония очень скрытая страна в политическом и экономическом плане. Отсюда — другие страны не идут с Японией на более тесные отношения и культурный обмен. Помните, как было сказано во втором Patlabor, «Япония заботится только о себе самой». На самом деле, поклонников японских игр немало, просто они сидят по кустам в камуфляже Снейка. Вот вы бы сами купили сборник филь-

мов с пометкой «Албанское кино»? Вот в этом-то и дело... А хорошие произведения очень часто непопулярны, вспомните, например, фильмы Дэвида Линча. Вообще для себя я уже давно разграничил игры на сюжетные и несюжетные. Причем это абсолютно не зависит от жанра. Например, Ace Combat 5 — вроде, авиасим, но какой сюжет! Или иногда игра гадость по геймплею, но ради сюжета мучаешься — Tenchu 2. Проще говоря, сюжетные игры — те, где сюжет это все, это то, что движет игрой. И наоборот, несюжетные та игра, где есть сюжет, — сюжетная игра. Взять GTA: San Andreas — сюжет есть, но самое главное — то, что происходит вне его. Это для кого как — или поразвлекаться и провести время, или уйти в тот мир. Как книга. Книжки ведь тоже не все любят

читать (хорошие книги, а не бульварный ширпотреб). Идеальный вариант: сюжет есть, но можно не вникать, а так — помочить монстров, как в Resident Evil 4. А когда есть сюжет, то и графика без разницы. Какой же настоящий RPG-шник обращает на нее внимание! Конечно, приятно, когда она есть, но не всегда это главное. Как может людям, играющим ради развлечения, быть интересна MGS, когда там процентов 40 (если не больше) — ролики и диалоги. Насчет MGS: она вообще отличается от всех игр настолько, что и игрой называть неудобно. Так же как и оценивать. Неудивительно, что интерес к ней не настолько большой, как к очередной Need for Speed.

Анатолий Комисаренко,  
г. Новороссийск

Врен\ Да я бы не сказал, что относятся плохо. Аниме, сакура, суши, фильмы Такэси Китано — все это сейчас довольно-таки модно. Лет десять назад нельзя было себе представить того, чтобы аниме показывали в России по эфирным телеканалам, а сейчас — пожалуйста. Проблема в том, что основная масса российских геймеров (особенно те, кто не читает «Страну Игр») отстала от жизни и застряла в 90-х годах. И для них что японская культура, что русская, что английская — одна большая черная дыра.

## ОТНОШЕНИЕ К ЖИЗНИ

Здравствуйте! Давно хотел вам написать. Мой друг постоянно играет в компьютерные игры, чита-

## FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.  
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Будут ли выходить на отдельных DVD журнала «Страна Игр» игрофильмы Metal Gear Solid?

Скорее «нет», чем «да». Это экономически невыгодно, да и не нужно: кино кончилось, наши читатели его посмотрели. Уж лучше мы как-нибудь сделаем новый многосерийный игрофильм на основе какого-нибудь другого шедевра игростроя.

Объясните, пожалуйста, начинающему, что такое ЦП?

Очень просто: «Центральный процессор». Тот самый, что во всех системных требованиях обозначается буквами CPU. Если кто-то будет врать, мол, ЦП расшифровывается как «церебральный паралич», — не верьте. Он просто ничего не смыслит в компьютерах.

Скажите пожалуйста, какие игры для PS3 подерживают 1080p?

Какого-то официального списка не найти, а вот сами геймеры подобные каталоги ведут. Записывайте адрес: [www.makeyougohmm.com/ps3-1080p-games](http://www.makeyougohmm.com/ps3-1080p-games) Из дисковых (не скачиваемых) эксклюзивов выделим Full Auto 2 Battlines и Ninja Gaiden Sigma.





АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

**ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ**  
 ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

- Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

- Срок подключения в Москве – 14 дней,

- в Московской области – от 14 до 30 дней.

- Установка прямого московского телефонного номера

- Многоканальные телефонные номера

- IP-телефония

- Выделенные линии Интернет

- Корпоративные частные сети (VPN)

- Хостинг, услуги data-центра

**РМ Телеком**

www.rmt.ru e-mail: info@rmt.ru (495) 986-8212

**ОКУТАННЫЙ КЛУБАМИ ДЫМА В ФЕЙЕРВЕРКЕ ИСКР И ПОД ШУМ СПЕЦЭФФЕКТОВ ВЛЕТЕЛ ПАРОВОЗ ВИДЕОИГР В НОВУЮ ЭРУ. ПАССАЖИРЫ (МЫ С ВАМИ), ПОПРИВЫКЛИ К НОВЫМ ЛАНДШАФТАМ ЗА ОКНАМИ, НАСМОТРЕЛИСЬ НА ДИВНЫЕ КИПАРИСЫ И УЖЕ ПОЧТИ ЗАСКУЧАЛИ ПО РОДНЫМ БЕРЕЗКАМ... ЕСЛИ ВЫ НЕ ОБЗАВЕЛИСЬ КОНСОЛЬЮ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ И КРУТЫМ ТЕЛЕВИЗОРОМ, НЕ БЕДА. ВСЕ ЛУЧШЕЕ – ЕЩЕ ВПЕРЕДИ!**

им чутким руководством). Дело сделано. Оставалось дожидаться одноклассников с их проектами... Наш преподаватель (не учитель, а именно преподаватель) оценила все работы и признала именно наше агентство достойным первого места. И наградила той самой шоколадкой с орехами и книгой о значении чисел. Как выяснилось, Нину Павловну (нашего преподавателя) изумила оригинальность самой задумки. И пусть в настоящем мире такой офис, как у Данте, и нереально открыть (хотя в жизни возможно и не такое), но та самая фантазия (и любовь к играм, конечно же) помогла нам стать на 560 килокалорий стройнее и на 427 страниц умнее. Вот и все, чем я хотел с Вами поделиться. Спасибо за внимание.

**Наталья Огинцова** \\*Конечно, сценаристы Сарсот – далеко не первые (и не последние), кому пришла в голову идея рассказать о профессиональном демоноборце. Например, дхампир Ди из Vampire Hunter D прилежно истребляет вампиров и прочих гнусных тварей, маг Дрезден из «Досье Дрездена» объявляет войну даже падшим ангелам. Да что там, потустороннему миру несладко пришлось и после призыва охотников за привидениями! Но если бы, скажем, в той же*

*Devil May Cry героем был не Данте, а «человек, очень похожий на Игана из Ghostbusters», как думаете, запомнилась бы она вам так же сильно?*

**Врен** \\*А Нина Павловна в курсе того, что идея агентства была позаимствована из игры? Надеюсь, что да. Ведь тут есть тонкая грань между использованием своего хобби для работы или учебы и плагиатом. Я боюсь, что девочка-писательница Валерия Спиранде, содравшая сюжет The Legend of Zelda: Ocarina of Time и назвавшая свой опус «Аграмонт», тоже радовалась своей изобретательности. А, напротив, наш же Сергей Цилюрик в своем вузе написал серьезную дипломную работу о JRPG, Алексей Беспалько – исследование об игровой прессе, а Алексей Руссол – об индустрии. Вот в таком направлении мы рекомендуем двигаться всем нашим читателям.*

**Илья Ченцов** \\*Интересно, насколько востребовано было бы такое агентство в современном городе. Ведь как-то же зарабатывают на жизнь всяческие колдуны и колдуньи, засоряющие мне почтовый ящик своими рассылками? Порасспросите своих знакомых: многие ли из них считают, что их жизни мешают зловредные демоны? Уверен, результат оп-*

*роса вас удивит. Конечно, на самом деле демоны гнездятся в головах, а не за печками и в стенах, но выезд группы умелых экзорцистов вполне может прочистить мозги жертве полтергейста. Впрочем, это уже тема для нашего редакционного психолога, который сейчас, к сожалению, как раз находится на специальном задании.*

**Евгений Закиров** \\*В прошлом, когда я заканчивал девятый класс, я выбрал экзамен по МХК и решил сдать его проектом. В виде, как это нарекла учительница, «литературного альманаха». Для оформления обложки я использовал работы Кадзумы Канеко, а героиню одного из вошедших в сборник рассказов я назвал Лизой Силверман. Более того, я описал ее точно такой, какой представлял себе по Innocent Sin. И, помню, даже попробовал обыграть историю со слухами и убийствами, но на многое меня не хватило, и Джокер в финальный вариант не попал. Сейчас в своем выпускном школьном проекте я использую концертные проекции группы Dir en Grey – те, что из «Despair in the Womb» и «Tour 03 Over the Vulgar Shudder». И тогда, и сейчас я подошел к учителю и рассказал, что и откуда позаимствовал и почему. Она попросила внести все это в список используемой литературы.*

ет ваш журнал, смотрит аниме. Он живет всем этим! Он пишет вам про то, как некоторые люди не понимают почему-то японской культуры! Меня достало, что он всё время говорит об этом! Все это заменило ему друзей! У него нет других тем для разговоров (мне тяжело с ним общаться). Ваш журнал сильно на него влияет и не в лучшую сторону; он говорит, что многие редакторы журнала – японофилы. Теперь он сидит на форумах и восхваляет японскую поп-культуру, «Акиру», мангу – все, что связано с Японией и играми! Сходит с ума, обижается много! Вот так влияет на него журнал!

**GinZor Петров,**  
ginzor@mail.ru

**Евгений Закиров** \\*Процесс необратим. Финальная стадия, после*

*которой человек превращается в кавайного обожателя японской поп-культуры, – посещение всевозможных аниме-вечеринок и фестивалей. Однако ничего плохого в этом нет. Познакомившись с другими анимешниками, он либо в ужасе «отречетается от веры», либо научится уважать чужое мнение. Если ничего этого не произойдет, то, наверное, вам, как другу, придется смиряться и принять его таким, каким он стал.*

### СЕРОСТЬ НОВОГО ВРЕМЕНИ

По-моему, все эти «игры нового поколения» – это игры старого поколения с глянцевым блеском. Сейчас, когда эйфория первого WoW постепенно уходит, а «уровень адреналина

в крови снижается», можно посмотреть на объект обожания более-менее здраво. И что же мы увидим? Колеса по-прежнему угловатые. Длинные волосы – обязательно сплпшиные. Если героя Devil May Cry 4 проткнул крупнейшим мечом, на нем не останется ни царапины, даже плащ не порвется (и не помнется). А в Crysis трава летает над землей. NPC в Assassin's Creed бродят бестолково и мало чем отличаются от безликой массовки в «Омикроне». Ну разве что пальцем на вас покажут, если на стену полезете... И если Gears of War такой навороченный, то почему же он серо-буро-коричневый? Ладно бы одни «Шестеренки». Последовавший за ними Unreal Tournament 3 страдает тем же недугом, пусть и в меньшей степени. Вспомните первый Unreal.

**Чтобы подключить к Сети PS3, обязательна скорость Интернета для сетевой игры?**

Все подробности о подключении PS3 к Сети ищите во втором февральском номере «СИ» (04#253, с.146). Если коротко: PC необязателен, но многое упростит. Скорости для «кое-как» должно хватить 256 Кбайт/сек, но лучше больше.

**Скажите, а как создать ботов в Team Fortress 2?**

Team Fortress 2 – игра исключительно командная, мы бы даже сказали, завязанная на общении всех членов группы. А для таких игр писать AI – занятие благодарное. Вот вам нужен в команде бестолковый инженер? В общем, ботов в TF2 нет. Принципиально.

**Слышал, что когда выигрет Silent Hill 5, на ПК его не будет. Это так?**

Именно так, игра анонсирована только для консолей нового поколения PlayStation 3 и Xbox 360. Но, памятуя о прошлом, советуем не унывать: бюджеты нынче велики, а мультиплатформенность в моде. Глядишь, еще захочет Konami подзаработать.



## ВСЕ ЛУЧШЕЕ – ДЕТЯМ!

На днях к нам в редакцию пришло письмо от Дмитрия Бессонова из города Железногорска. Вернее, из детского дома города Железногорска. Дмитрий попросил выслать ему несколько номеров «Страны Игр» для себя и своих друзей. Вообще, нам довольно часто приходят разного рода просьбы – обычно читатели хотят, чтобы им отправили диски с играми. Иногда даже готовы заплатить за них (по ценам пиратов). Думаю, не стоит объяснять, что мы на это отвечаем... Но иногда приходят и другие письма – из детских домов, воинских частей и даже из исправительных колоний – от читателей, которые каким-то образом умудряются доставать и читать наш журнал. Для них «СИ» – это не просто гид по играм, а проводник в волшебный мир электронных развлечений, которые им временно (а то и навсегда) недоступны. Иногда случаются совершеннейшие чудеса – один из наших читателей, в прошлом наркоман, признался, что «СИ» и Final Fantasy отучили его от губительной привычки, и искренне поблагодарил наш журнал. Поэтому, прочитав письмо Дмитрия, мы решили сделать исключение и подарили его детскому дому трехмесячную подписку на «СИ».

Константин Говорун, главный редактор



### НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

**ДИСКУССИЯ  
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА  
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ  
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА  
[HTTP://FORUM.  
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)**

Разве он был серо-буро-синим? А Unreal 2? Десятки разнообразных видов экзотических планет, собранных по кусочкам, с выдумкой, с душой. Ткани и вода в новых играх радуют глаз, не спорю. Но вот резиновые персонажи с блестящим взглядом похожи на нежить, а потому пугают сильнее «безобидных буратин» вчерашнего дня. Что ждет нас завтра? Еще больше полигонов, глянца и рельефных поверхностей?

**SkaarjD**  
skaarjd@mail.ru

**cg \** Конкретному вопросу – конкретный ответ: Gears of War и Unreal Tournament III потому такие серо-буро-коричневые, что таковыми их задумали дизайнеры. Это, как говорится, не баг, а художественное видение. Вы же не считаете, что Fallout, Ico или Shadow of the Colossus такие бесцветные лишь потому, что у разработчиков на большее фантазии не хватило, верно? А сравнивать Unreal Tournament с Unreal попросту нельзя – совершенно разные миры совершенно разных игр. Вот если бы третья часть той самой Unreal вышла серой и угрюмой – тогда да. Но этого не произойдет, потому как создавать в новом поколении уютно-цветные и беззаботно-яркие миры тоже возможно, более того – они уже есть! Kameo: Elements of Power, Uncharted: Drake's Fortune, Dead Rising, Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction, Dead or Alive 4, Folklore, Viva Pinata, Heavenly Sword, Eternal Sonata и Blue Dragon... Всё это стопроцентно качественные, яркие, цветные, красивые игры. Да хоть упомянутая Assassin's Creed – есть в ней и изящество, и реалистичность, и краски. А великолепная Lost Odyssey? Здесь «мистические леса» переплюнут даже Folklore, и не заподозришь, что этим ярким, насыщенным миром мы обязаны все тому же Unreal Engine. Вам подавай «десятки разнообразных видов экзотических планет»? Купите Mass Effect, да и та же Ratchet & Clank Future вам в помощь. А «резиновые» персонажи, как ни крути, гораздо лучше неструганных деревянных кукол прошлого поколения. Чтоб не ходить далеко – сравните Данте образца третьей и четвертой частей. Да на подходящем телевизоре сравните! Мы, человеки, очень быстро привыкаем к хорошему, уже на второй день принимая его, хорошее, как должное, а на третий морщим носик и требуем большего. Конечно, играм есть куда расти. И дай бог, чтобы этот рост не кончился никогда. И никогда не сучился на одной какой-то заезженной тропке: нам, геймерам, пригодятся и мультяшные игры, и анимешные, и культовые, и «как кино», и еще самые-самые разные – всех цветов и материалов.

### МИФЫ – НЕ МИФЫ!

Привет, «СИ». Купил ваш номер за март 2007, где игрой номера была FF 12, и прочитал статью «легенды и суеверия поклонников FF». На мой взгляд, те заблуждения, которые вы привели в доказательство того, что японские RPG ничем не лучше американских, – и не заблуждения вовсе. Вы говорите «именно поэтому столь категоричных заявлений делать не стоит, благо контраргументов более чем достаточно. Сюжет: Planescape». Да, не спорю, сюжет в Planescape хорош, но не настолько как в том же самом Star Ocean: Till the End of Time, и не настолько интересен как в Digital Devil Saga 1-2. Дальше вы говорите «Особый дух? Mafia». Ну нельзя сравнивать action с JRPG, это даже смешно. По сравнению с Dragon Quest 8 в Mafia вообще никакого духа нет. Про Deus Ex говорить ничего не буду, так как не играл. Дальше про философию и т.д. В Final Fantasy, на мой взгляд, ничего такого философского нет в принципе. Но возьмем, например Shin Megami Tensei? Потому что я считаю, что если и говорить о философии в играх, то говорить надо именно об SMT. Один Nocturne чего стоит: вольная трактовка религий, хотя это характерно для большинства игр SMT, свобода выбора. Пусть там присутствуют отсылки к уже существующим философским учениям, ну и что. Разработчикам в принципе не нужно иметь философское образование, а то игра превратится в очередную занудную лекцию по философии. «И персонажи. <...> Много для развития сюжетов соответствующих FF сделали Ред13, Фрея, Кимари?» Много ни много, но сделали. Я вот, например, не могу себе представить «десятку» без Кимари, или «семерку» без Реда. Пусть они и не занимают главные роли, но они, безусловно, нужны для полноты картины, не говоря уже о том, что эти персонажи хорошо проработаны, у них есть характер, стремления и так далее, чего не встретишь в американских RPG. Героев, «которым совершенно не к чему было присоединяться к команде» в JRPG, я считаю, нет. Чем они мешают, почему бы и не присоединиться. Сельфи сильный

персонаж, и играть ей, по-моему, одно удовольствие. Квина персонаж очень отличный от других и никому в команде не мешает, я знаю людей, которые своей пасти в «девятке» без Квины не видят. В общем, повторюсь, ненужных персонажей в JRPG нет. Вот еще: «Заблуждение. Консоли от Sony самые лучшие, потому что на них есть FF». Тут согласен с вами, заблуждение, но... Консоли от Sony самые лучшие, потому что на них больше всего JRPG! Хотя тут уже на вкус и цвет. Только я не понимаю, зачем брать Xbox 360, если во все то же самое можно поиграть на PC. Какими там разработками эксклюзивов для Xbox 360 занимаются tri-Ace я не знаю, но очень сильно сомневаюсь, что это новый Star Ocean. Пользователям бокса нужен Halo, Gears of War и так далее. Единственная стоящая вещь – это Mass Effect. Собственно больше комментариев у меня нет. У меня, кстати, вообще сложилось впечатление, что вся ваша редакция недолюбливает Sony, в частности PS3 и считает, что бокс 360 лучше? Неужели я прав? Или вы просто не любите JRPG? :) Ну и напоследок немного комментариев. Журнал хороший, радует наличие постера. Также радует, что в журнале присутствует статья и рецензии на игры всех платформ. Нравится рубрика БАНЗАЙ. Расти и процветай, уважаемая «Страна Игр».

**Лебегев Саня,**  
sicksinner@yandex.ru

**Сергей Цилюрик \** Мне остается лишь развести руками, ей-богу. Не могу спорить, потому что аргументации как таковой нет – есть утверждение вида «это неверно, я считаю иначе». О какой вот философии в SMT можно говорить? Ведь на трактовке и заимствованиях из религиозных учений основывается такое огромное число произведений, что перечислить это можно днями. SMT лишь ставит это на главу угла, благо тематика демоническая. И про персонажей – нет, совершенно нет. У меня язык не повернется назвать Кимари, у которого дюжина осмысленных реплик на всю игру, проработанным. И чтобы назвать пустышку Сельфи «силь-

# SMS

**ОТВЕТ** ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ  
ВОПРОСЫ НА НОМЕР  
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

### Есть ли в Final Fantasy XI одиночный режим?

Окончательно и бесповоротно нет. Это коллективная онлайн ролевая игра или, иначе говоря, MMORPG. А в таких играх нет, да и не может быть одиночного режима. В привычном смысле там и сюжета нет, и финала, и даже персонажей – в том виде, как это представляется любому поклоннику Final Fantasy. Формально, кроме кокобо и некоторых рутинных отсылок, никакой связи с традиционными «Финалками» одиннадцатая часть не имеет.

### Изменилось ли положение с надежностью Xbox 360 после официального запуска?

На наш запрос в Microsoft было отвечено буквально следующее: «Консоли, поставляемые в Россию по официальным каналам с ноября 2007 года, изготовлены с использованием нового технологического процесса. При производстве новых консолей были учтены замечания и просьбы покупателей, и мы можем уверенно сказать, что эти консоли в значительной степени более надежны. Все консоли с HDMI-портом (Arcade, Pro, Elite) более надежны, чем консоли Premium, поставленные в рамках тестового запуска».

### Есть ли гарантия на лицензионные диски Xbox 360?

И об этом мы тоже спросили. И вот, что выяснили: «Гарантия на диски составляет 90 дней со дня покупки. Продавец по возможности либо бесплатно заменит игру, либо вернет деньги. При этом Microsoft не несет ответственности за повреждения, которых можно было избежать при осторожном обращении. Поцарапанные диски продавец откажется менять, т.к. это механическое повреждение. Однако мы заменим диски с игрой Halo 3 Limited Edition (в металлических коробках), т.к. царапины на диске с дополнительными материалами могут возникнуть из-за неудачного крепления диска внутри коробки».



# ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ  
[WWW.HITZONA.RU](http://WWW.HITZONA.RU)

ным персонажем», нужно иметь крайне низкие стандарты. И чтобы считать, что все JRPG непогрешимы и все персонажи в них нужны и уместны, нужно носить розовые очки, ей-богу. И жаль, что мой пересчет JRPG на Xbox 360 каким-то образом прошел мимо. Благо сейчас, год спустя, на PS3 по-прежнему лишь одна JRPG – Enchanted Arms, вышедшая раньше на Xbox 360. А на последнем – и Eternal Sonata (которую я, правда, и врагу не посоветую), и Blue Dragon, и очень приличная Lost Odyssey. Так что вот давайте без утверждений, что нужно «пользователям Бокса». Ведь, по-хорошему, только его сейчас и стоит покупать любителям JRPG.

**сг** \\ К сожалению, вы подменяете понятия, например, аргументируя необходимость и важность персонажей фразами вроде «А чем они мешают?!». Ничем не мешают. Но, увы, одно лишь отсутствие пакостей за пользу не сочтешь. С Сергеем можно (и нужно!) спорить, отстаивая истину «Везде есть жемчуга», но, право слово, более предметно и тонко, даже ювелирно. Впрочем, тема не закрыта, пишите нам, делитесь впечатлениями и наблюдениями, учитесь спорить и слушать. А уж темы меж друзьями-геймерами всегда найдутся.

**Илья Ченцов** \\ Сергей, ну что это за мерки? Вот сколько фраз – не осмысленных, а вообще – го-

ворит наш любимый кубик-компаньон? По-моему, это вообще был не «второстепенный персонаж года», а «стеб года», а мы и купились. Кстати, прошерстил сценарий Final Fantasy X – Кимари произносит не меньше шести десятков реплик! У него образ такой, молчаливый. Есть у него и характер, и стремления. Другой вопрос, что и в американских RPG такие персонажи встречаются. Вон, Горис из Fallout 2 – чем вам не Кимари?

**Врен** \\ Как уже подметил Сережа, на Xbox 360 действительно больше JRPG, чем на PS3. И даже JRPG, находящихся в разработке, тоже больше. И, как вы узнаете из этого номера, пос-

вященного Lost Odyssey, именно JRPG нового поколения для Xbox 360 сейчас определяют будущее жанра. Другое дело, что на PS3 больше «японских игр» – за счет проектов, вроде Genji, Folklore, Lair, Gran Turismo 5 Prologue. Что касается «философского сюжета», то такового нет ни в одной из перечисленных игр. Не надо путать философские труды (вроде «Так говорил Заратустра» Ф.Ницше) с произведениями искусства, цитирующими философов (как, например, Xenosaga) и иллюстрирующими их мысли. Не надо использовать слово «философский» в значении «сложный, замороченный, интересный и умный». Это... просто неправильно.

**СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!**

**ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!**

**Что такое region free? Чего с ним все так носят?**

О, это радостная весть для всех ценителей импорта. Конкретно: метка «region free» есть обозначение того, что данная игра или DVD-фильм не закодированы для воспроизведения лишь на технике какого-то конкретного региона. Так, например, все игры для PlayStation 3 – мультizonные и могут быть запущены на любых приставках. В то же время игры для Nintendo Wii имеют четкое деление на зоны Японии, США и Европы. С Xbox 360 ситуация половинчатая: некоторые игры регионально кодируются, а некоторые нет. В Интернете даже ведутся сразу несколько списков region free релизов.

**Выйдет ли продолжение «Ведьмака» или дополнение? И если да, то когда?**

Вы будто в воду глядели: совсем недавно разработчики любимого публикой «Ведьмака» заявили, что готовят The Witcher Enhanced Edition, «улучшенное и дополненное» издание своей игры. Европейский релиз коробки с этой версией игры (кстати, обещан целый воз приятных бонусов) намечен на 16 мая, не пропустите. Если же вы уже однажды покупали «Ведьмака» и не хотите платить второй раз, разработчики предоставят возможность совершенно бесплатно скачать увесистое обновление из Интернета.

**Когда появятся платиновые игры для PS3? Какова будет их цена в России?**

Нам самим это очень интересно, так что мы задали ваш вопрос представителю компании «Софт Клуб». И вот что нам ответили: «Пока игры серии Platinum для PlayStation 3 действительно не анонсированы. Но в прошлом запуск продуктов этой серии происходил в течение года-полутора после запуска очередной игровой системы от Sony, так что, вполне вероятно, ждать осталось уже недолго». О ценах, стало быть, гадать еще рановато.

**Почему бы вам не сделать 2 DVD и чтоб было больше могов. Пожалуйста!**

Угадали, второй диск все-таки будет. Прямо со следующего номера. В первую очередь мы планируем улучшить качество изображения в Видеочасти, но и от лозунга «всега и побольше», конечно, не отрекаемся. Пожалуй, что модам быть!



# Pro Диск | Видео часть

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

ПРИВЕТСТВУЮ! STUNTMAN: IGNITION ПОВЕДАЕТ ВАМ, НА КАКОЙ РИСК ГОТОВЫ ИДТИ АВТОКАСКАДЕРЫ, ЛИШЬ БЫ ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ ОЧЕРЕДНОЙ ЗРЕЛИЩНЫЙ ТРЮК. О ТОМ, ИЗ ЧЕГО ЖЕ СДЕЛАНЫ ЛОКУСТЫ, ВЫ УЗНАЕТЕ, ПОСМОТРЕВ ТРЕЙЛЕР GEARS OF WAR 2. ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, ДАЖЕ В НЕГО НЕ ЗАЛОЖЕНО ТАКОЕ КОЛИЧЕСТВО ЗНАНИЙ ИЗ ОБЛАСТИ АНАТОМИИ, КОТОРОЕ УШЛО В ПРЕВЬЮ NINJA GAIDEN II. ЕВРОПЕЙСКАЯ ВЕРСИЯ LOST ODYSSEY НАКОНЕЦ-ТО ПОЯВИЛАСЬ В ПРОДАЖЕ, И МЫ СПЕШИМ ПОВЕДАТЬ ВАМ ОБ ЭТОЙ НЕОРДИНАРНОЙ JRPG. ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ МАТЕРИАЛ, ПОСВЯЩЕННЫЙ STREET FIGHTER IV, ЧЕЙ ВЫХОД ЖДУТ МИЛЛИОНЫ ГЕЙМЕРОВ ПО ВСЕМУ МИРУ. И НАПОСЛЕДОК, МЫ ПРИГОТОВИЛИ ВАМ ПРЕЗЕНТАЦИЮ НАХОДЯЩЕЙСЯ В РАЗРАБОТКЕ FABLE 2 И ШОКИРУЮЩУЮ РАЗВЯЗКУ ИСТОРИИ ПРО НАСТОЯЩЕГО НАЕМНИКА С ПЯТНАДЦАТИЛЕТНИМ СТАЖЕМ, ПРИГЛАШЕННОГО В СТУДИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES.

//АЛЕКСАНДР СОЛЯРСКИЙ



НА ВИДЕОЧАСТИ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

ВИДЕООБЗОР



RAYMAN RAVING RABBIDS 2 (WII)

## SPECIAL

### ДЕМОНСТРАЦИЯ FABLE 2

Питер Мулине продолжает рассказывать басни о своем любимом долгострое – ролевой игре Fable 2. Выдрессировать собаку? Купить поместье? Наняться в погручные к соседу Васе? Завести семью и, играя за девушку, родить ребенка? Да не вопрос. Обо всем этом – в свежей презентации игры.



## 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.
- ❑ Видеопривью – 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 – свежие ролики из грядущих игр.
- ❑ Special – все самое необычное и ценное. Игрфильмы, интервью, наши специальные проекты.



Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

## ВИДЕОСПЕЦ!

### MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

PS2 PS3 XBOX 360 PC

**ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ, Ч. 2**  
Ну, к чему может привести неугадаваемая идея «помочь» наемнику во время очередных «вьетнамских глюков», вы могли убедиться в первой части. Теперь вы узнаете, что ничто человеческое наемникам тоже не чуждо, но деньги они все же предпочитают наличными, аккуратно сложеными в железном чемоданчике.



## Полный список

### ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ❑ The Path PC
- ❑ Too Human Xbox 360
- ❑ Ninja Gaiden II Xbox 360
- ❑ Street Fighter IV Arcade PS3 Xbox 360
- ❑ Bionic Commando PC PS3 Xbox 360
- ❑ Bionic Commando Rearmed PC PS3 Xbox 360

### ВИДЕООБЗОРЫ:

- ❑ Lost Odyssey Xbox 360
- ❑ Пенумбра 2: Дневники мертвецов PC
- ❑ Нострадамус: Последнее предсказание PC
- ❑ Turok PC PS3 Xbox 360
- ❑ Rayman Raving Rabbids 2 Wii

### ТРЕЙЛЕРЫ:

- ❑ Command & Conquer: Red Alert 3 PC PS3 Xbox 360
- ❑ Gears of War 2 Xbox 360
- ❑ Shin Megami Tensei: Persona 3: FES PS2

### SPECIAL:

- ❑ Mercenaries 2: World in Flames PS2 PC PS3 Xbox 360
- ❑ Alone in the Dark PS2 PC PS3 Xbox 360 Wii
- ❑ Fable 2 Xbox 360

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменять содержание диска.



# НЕ ПРОПУСТИТЕ!

## ALONE IN THE DARK WII PS2 PC PS3

**XBOX 360**

Техническая демонстрация

Похоже, нас ждет перерождение одного из рожденных жанра survival horror – сериала Alone in the Dark. И пускай довольно большое количество элементов было честно «оголощено» у Resident Evil 4. Речь в данном сплесе пойдет о физической модели игры. Ничего не видно? Сломайте стул и подожгите его ножку, или обмотайте сигнальный факел скотчем и приклейте к потолку, или же попросту отломайте лампу в соседней комнате. Комбинаций уйма.

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.

### GEARS OF WAR 2 XBOX 360

трейлер

Случилось! Епис наконец-то сообщила о скором выходе продолжения похождения «гирек». И даже тизер выпустила. Неинформативный, но чертовски стильный.



### COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 PC

XBOX 360 PS3

трейлер

Специальный выпуск подкаста Battlecast Primetime от Electronic Arts, посвященный анонсу третьей части всеми любимой Red Alert.



### SHIN MEGAMI TENSEI: PERSONA 3: FES PS2

трейлер

Коротенький ролик, посвященный скорому выходу расширенной версии Persona 3, правда, пока только на территории США. Когда она выйдет в Европе – для нас пока загадка.



## ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

### STREET FIGHTER IV

ARCADE XBOX 360 PS3

Внезапно случилось чудо – мало того что в Сарсом научились считать до четырех, но еще и вообще вспомнили о легенде жанра файтингов. И вот на прошедшей выставке GDC 2008 был впервые показан геймплей. Подтверждаем, переход в псевдо-3D прошел с минимальными потерями.



## ВИДЕООБОЗОРЫ

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

### LOST ODYSSEY XBOX 360

Очередная победа Сакагути, или как на Xbox 360 продолжают выходить образцово-показательные игры в таком нехарактерном для нее жанре JRPG.



### STUNTMAN IGNITION WII PS2 PS3

XBOX 360

Непростые будни каскадера – максимально насыщенные, но утопающие в однообразии бесконечных дублей – игра все это точно повторяет.



### TUROK PC XBOX 360 PS3

Уважаемые пассажиры, наша экскурсия по заброшенным местам галактики начинается, пожалуйста, убедитесь, что ваши ножи исправно заточены и вы знаете, как с ними обращаться.



### NINJA GAIDEN II XBOX 360

С каждыми новыми кадрами свежий Ninja Gaiden все больше походит на пиришество для кроваво-жадных маньяков – конечности летят во все стороны, кроввица хлещет – ужас, в общем. На что Томонобу Итагаки заявляет: «Это разве жестокость? Вот в древней Японии...»



## ПОДКАСТ

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 видеотрефактов вы узнаете о том, чем разработчики из CD Projekt в ближайшем времени собираются обрадовать поклонников компьютерного «Веьмака», насколько велик окажется мир Fallout 3 и на каких платформах стоит ждть ядерный апокалипсис, что такое Quake Live и с чем его подают, как придется рулить в Mario Kart Wii, чем проект Home будет развлекать заскучавших геймеров и о многом другом.



### TOO HUMAN XBOX 360

Нордический долгодострой, кажется, таки выходит на заключительную стадию разработки. Игра разрабатывалась для консолей прошлого поколения, но планомерно влилась в поколение текущее и отчего-то стала очень уж напоминать по стилю Hellgate: London. Будем надеяться, судьба Too Human сложится лучше.





# Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

В ЭФИРЕ СУПЕР-ТУРБО-ЕХ-НОВОСТИ! ВКРАТЦЕ О САМОМ ИНТЕРЕСНОМ, ЧТО ВАС ЖДЕТ НА PC-ЧАСТИ ЭТОГО ДИСКА. В РАЗДЕЛЕ ДЕМО-ВЕРСИЙ В ЭТОТ РАЗ ПУБЛИКУЕТСЯ ДЕМКА ДОПОЛНЕНИЯ К ОДНОМУ ИЗ САМЫХ УСПЕШНЫХ ТРЕХМЕРНЫХ КЛОНОВ ALIEN SHOOTER – ИГРЕ SHADOWGROUNDS SURVIVOR. ЕСЛИ ВЫ ДАВНО НЕ ВПАДАЛИ В СОСТОЯНИЕ БЕССМЫСЛЕННОЙ КСЕНОФОБИИ, СЕЙЧАС САМОЕ ВРЕМЯ. В РАЗДЕЛЕ WIDESCREEN У НАС СПЛОШНЫЕ ЛЕГЕНДЫ – ХОРОШИЕ И НЕ ОЧЕНЬ. ХАРРИСОН ФОРД В НОВОЙ ЧАСТИ «ИНДИАНЫ ДЖОНСА» ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО НЕСМОТРИ НА ПРОШЕДШИЕ ДВАДЦАТЬ С ЛИШНИМ ЛЕТ ВСЕ ЕЩЕ УМЕЕТ БОДРО ОРУДОВАТЬ ХЛЫСТОМ, А УВЕ БОЛЛ ЭКРАНИЗАЦИЕЙ FAR CRY ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО НЕ УМЕЕТ СНИМАТЬ ФИЛЬМЫ. ФАНАТОВ СТРАТЕГИЧЕСКОГО СЕРИАЛА SUDDEN STRIKE ОЖИДАЕТ СВЕЖАЯ «ЗАПЛАТКА» К ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ, ДОБАВЛЯЮЩАЯ ОДНУ ОДИНОЧНУЮ МИССИЮ И УЛУЧШАЮЩАЯ СЕТЕВОЙ КОД, А АНИМЕШНИКИ ДОЛЖНЫ ОЦЕНИТЬ ТРЕЙ-ЛЕР TSUBASA TOKYO REVELATIONS – ВНЕОЧЕРЕДНОГО КРОССОВЕРА ОТ СТУДИИ CLAMP.

//АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ



**1**

ДЕМОВЕРСИЯ

**5**

КИНОРОЛИКОВ

**1**

ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

МОДИФИКАЦИЯ



PIRATES VIKINGS & KNIGHTS II BETA 2.0

## ДЕМОВЕРСИЯ

### SHADOWGROUNDS SURVIVOR

Демоверсия отличного шутера от третьего лица. Действие разворачивается в 2096 году на одном из спутников Юпитера. Доступно две миссии из кампании, где геймерам придется очищать колонию New Atlantis от инопланетных чудовищ, успевших перебить тысячи поселенцев. Арсенал состоит из пистолета, автомата и набора гранат, но благодаря специальным бонусам можно серьезно модернизировать свое оружие. Для любителей непрерывного экшна открыта одна карта в режиме Survivor, где монстры просто не дадут отгушаться, интенсивно атакуя персонажа со всех сторон.



### ИНСТРУКЦИЯ

## 1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть теми 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 видеочасть 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 видеочасти.

### 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:

- ❑ Shadowgrounds Survivor

#### ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ❑ Battlefield 2
- ❑ Counter-Strike: Source
- ❑ Doom 3
- ❑ Half-Life 2
- ❑ Operation Flashpoint: Resistance
- ❑ rFactor
- ❑ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ❑ Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

#### ДРАЙВЕРЫ:

- ❑ ForceWare 174.16 for 9600 GT Vista
- ❑ ForceWare 174.16 for 9600 GT XP
- ❑ Realtek HD Audio Codec Driver 1.87

#### ПАТЧИ:

- ❑ Galactic Civilizations 2: Dark Avatar – Золотое издание патч #1
- ❑ Обитаемый остров: Землянин v1.01 RU
- ❑ Sinking Island v1.01 RU
- ❑ Sudden Strike 3: Arms for Victory v1.31 RU
- ❑ Worms 4: Mayhem v1.01 RU

#### СОФТ:

- ❑ NOD32 Antivirus 3.0.636
- ❑ SUPERAntiSpyware Free 4.0.1152
- ❑ UnHackMe 4.7
- ❑ VundoFix 6.7.08
- ❑ Alcohol 120% 1.9.7.6221
- ❑ UltraISO 9.0.0.2336

- ❑ Video Fun Box 2.50
- ❑ Internet Download Manager 5.1.2
- ❑ WinSent 1.1.10.128
- ❑ Foxit PDF Reader 2.2.2129
- ❑ QuickSMS 1.4
- ❑ Remora USB Disk Guard 1.5.0.0
- ❑ Cucusoft DVD to iPod Converter 7.13
- ❑ Foobar 2000 0.9.5.1
- ❑ MediaCoder 0.6.1.4060
- ❑ Mp3tag 2.40
- ❑ Xilisoft DVD Ripper Platinum 5.0.28.0221
- ❑ Recuva 1.11.257
- ❑ CCleaner 2.05.555
- ❑ CleanCenter 1.71.1
- ❑ NVIDIA BIOS Editor 3.8
- ❑ PassMark BurnInTest Pro 5.3 Build 1014
- ❑ SM Timer 2.1.2
- ❑ Uninstall Tool 2.3.2
- ❑ WinLock 4.64

#### WIDESCREEN:

- ❑ 10 000 лет до нашей эры (10,000 B.C.)
- ❑ Большой Стэн (Big Stan)
- ❑ Far Cry
- ❑ Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа
- ❑ Явление (The Happening)

#### SHAREWARE/FREWARE:

- ❑ Armada Tanks
- ❑ Aveyond 2
- ❑ Chuzzle Deluxe
- ❑ Finders Keepers
- ❑ Kudos
- ❑ Nanny Mania
- ❑ The Emperors Mahjong
- ❑ Wedding Dash

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска.



# PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

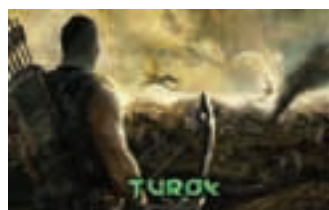


Прошивка: 3.90  
 ДемOVERсия: Dungeon Explorer Famitsu  
 Видеоролики: Secret Agent Clank, Warriors Orochi, Tales of Rebirth  
 А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках ежисковой 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

### FAR CRY

Экранизация известнейшей игры Far Cry. Бывший солдат спецназа быстро вспоминает свои навыки, заплыв на таинственный остров.



### ИНДИАНА ДЖОНС И КОРОЛЕВСТВО ХРУСТАЛЬНОГО ЧЕРЕПА

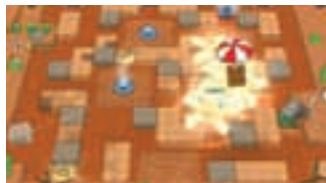
Индиана Джонс вернулся! Русский тизер грядущего фильма тому отличное подтверждение.



## FREEWARE/SHAREWARE

### ARMADA TANKS

Качественный клон известного top-down шутера Battle City.



### AVEYOND 2

Симпатичная RPG с оргами монстров и увлекательным геймплеем.



### KUDOS

Интересная игра, в которой можно создавать виртуальных персонажей и руководить их жизнью.



## PANDA ANTIVIRUS



## БОНУСЫ

### АРХИВ «СИ»

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



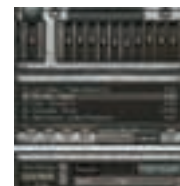
### LAST SCENARIO

Бесплатная инди-RPG.



### WINAMP

Пять новых скинов.



## СОФТ

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

### FOXIT PDF READER 2.2.2129

Бесплатная альтернатива программы для чтения файлов – Adobe Reader. Содержит все основные функции, обладает удобным интерфейсом и не требует инсталляции.

### NVIDIA BIOS EDITOR 3.8

Программа представляет собой редактор прошивки видеокарт от NVIDIA, с помощью которого можно изменить напряжение, тактовую частоту и многое другое.

## ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР.

### SUDDEN STRIKE 3: ARMS FOR VICTORY V1.31 RU

Исправлено множество ошибок, улучшена сетевая часть игры. Добавлена одиночная миссия и две переработанные мультиплеерные карты.

### ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ: ЗЕМЛЯНИН V1.01 RU

Небольшое обновление, устраняющее проблемы, связанные с визуализацией видеороликов на некоторых видеокартах серии Radeon X и моголях от NVIDIA.

## 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!

### TSUBASA TOKYO REVELATIONS ТРЕЙЛЕР

Японский трейлер OVA-сериала Tsubasa Tokyo Revelations, где герои аниме Tsubasa: Reservoir Chronicle встречаются с героями аниме «Икс».

### NEWS – WEEEEK КЛИП

Музыкальный клип на один из самых зажигательных хитов прошлого года – песню weeeek группы NEWS.



## 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!

### BATTLEFIELD 2

Urban War v0.44, который мы предлагаем на нынешнем диске, относится к категории мини-могов. На целую кучу нововведений здесь рассчитывать не приходится, что, впрочем, нисколько не снижает интереса к данной работе. Как уже понятно из названия, создан Urban War в расчете на любителей городских баталлий: техники здесь нет, в боях участвует только пехота, для которой добавлены новые виды оружия. Пока предлагается одна карта, позднее их число должно увеличиться.



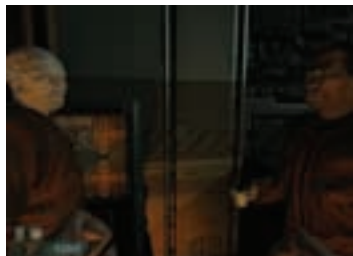
### COUNTER-STRIKE: SOURCE

Поклонников Counter-Strike: Source на сей раз ожидает десяток карт, половина из которых создана для режима Defuse. Любителям погрывных работ стоит взглянуть на такие вещи, как de\_Castleville и de\_Urbanalleys b2. Тем же, кто предпочитает освобождение заложников, предлагаются карты cs\_Helms Deep remix и cs\_Office mini. Также кое-что есть и для поклонников обычных перестрелок: им стоит взглянуть на такие работы, как aim\_Xbit fixed и bl\_Counterquake v3.



### DOOM 3

Dafama2K7 проделывает эксперименты в области модификаций для Doom 3. На сей раз любителям коридорных баталлий предлагается TinMan NG v2.8 full, мод, заметно отличающийся от работ данного автора. Вместо того чтобы снова модифицировать графику, Dafama2K7 поработал над непосредственно игрой. Тем, кто любит играть в одиночку, TinMan NG v2.8 наверняка понравится: главной идеей мода становится добавление персонажей, которые помогают главному герою в прохождении.



### HALF-LIFE 2

Казалось бы, что общего между викингами, рыцарями и пиратами? По мнению создателей модификации Pirates Vikings & Knights II Beta 2.0, общим является полная неприязнь представителей этих сторон друг к другу. В отличие от других сетевых модификаций, битва здесь идет сразу между тремя группировками. Каждая из сторон в Pirates Vikings & Knights II Beta 2.0 обладает уникальным набором характеристик и вооружения, играть в этот мод по-настоящему интересно.



### OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Поклонников Operation Flashpoint: Resistance в этом месяце ожидает PLA Mod v3.1, свежая версия модификации, посвященной современной китайской армии. Китайская армия имеет ряд откровенно устаревших образцов техники, но при этом постоянно появляются современные типы вооружения. Безусловно, наибольший интерес вызывают наиболее современные образцы вооружения и техники, которые в PLA Mod v3.1 представлены весьма широко, начиная с автоматов и заканчивая танками.



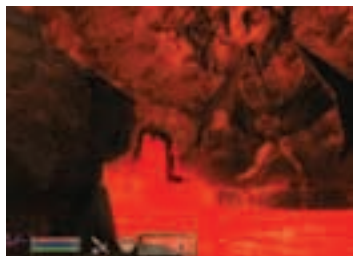
### RFACTOR

Больше двух десятков лет прошло с тех пор, как были запрещены раллийные монстры группы B, но память о них все еще живет. Одним из примеров того является модификация Rallycross Group B, которая стала главным файлом в нынешней подборке для rFactor. Сравнительно небольшие машины группы B обладали очень мощными двигателями, что делало их быстрыми и на асфальте, на проселке. Большую часть пути придется провести в заносе, так что желательно иметь аналоговый руль.



### THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

На этом диске нашлось место для полутора десятка плагинов. Одной из наиболее интересных работ является Aberwinn Manor 2.02, добавляющий внушительных размеров особняк к северо-востоку от Imperial City. Мало того что сам по себе дом сделан просто превосходно, так еще под ним находится древний храм. Также стоит взглянуть на Nightshade Armor Conflict Free 1.2, отлично проработанный комплект брони в анимешном стиле и BlackWarrior Armor v1.0.



### WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Спустя долгое время поклонники Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade наконец-то выгали на-гора достойный мод. Dawn of Steel: Steel Legion v1.0 изначально создавался для Dawn of War, теперь же данная модификация доступна и для Dark Crusade. Добавляет этот мод Steel Legion, одну из ветвей Имперского Легиона. Представители этой расы делают основную ставку не на многочисленность пехоты, а на мощь боевых машин, которых у Steel Legion великое множество.







ТЕЛЕВИДЕНИЕ  
ТЕПЕРЬ  
НАШЕ



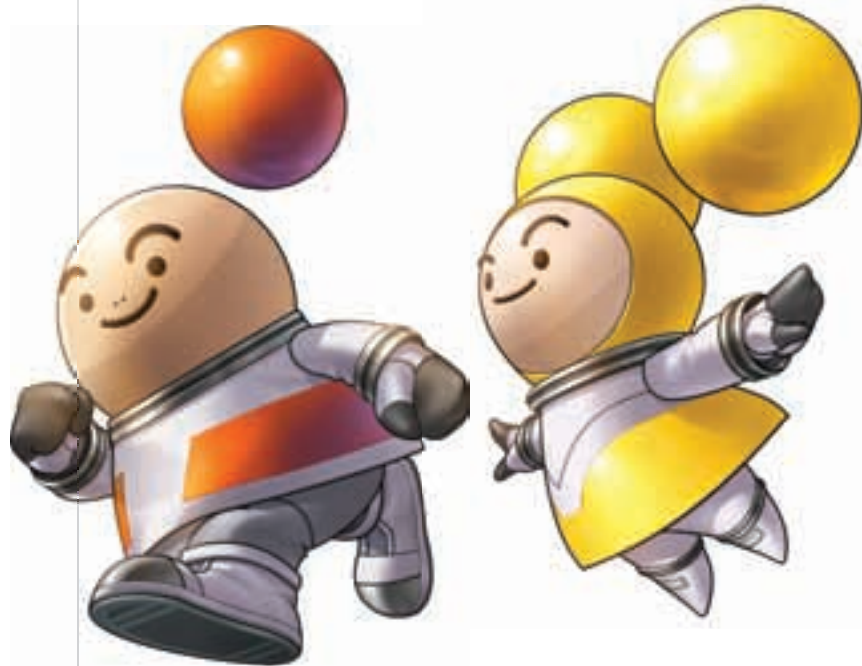
**gameland tv**  
круглосуточный телеканал об играх

Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения  
Подробности на сайте [www.gameland.tv](http://www.gameland.tv)





Римейк выходявшей на WSC и GBA красочной RPG. В новой инкарнации озвучены все диалоги. Авторы сценария вдохновлялись скандинавской мифологией, но главным героем, тем не менее, сделали не пышногрудую валькирию, а ангела Эйна, которому предстоит спасти Ривьеру, землю обетованную. Свободно блуждать по миру не разрешат – возможно лишь выбирать направление, причем при переходе с экрана на экран расколются специальные очки. А оригинальная боевая система позволит использовать не более 4 предметов в битве, включая оружие.



**Ороопоа**

ПЛАТФОРМА: WII | КОГДА: 25 МАРТА 2008 ГОДА (США)

**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 выйдут только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



**PC**

17.03	Dance! Online	Acclaim Games	США
18.03	Lost Empire: Immortals	Paradox	США
25.03	Age of Conan: Hyborian Adventures	Funcom	США
✓ 28.03	Assassin's Creed	Ubisoft	Европа
✓ 28.03	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Electronic Arts	Европа
28.03	Fate of Hellas	JoWood	Европа
28.03	Lost Empire	Koch Media	Европа
✓ 28.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Европа
31.03	Civil War Mysteries	Activision	США
31.03	Memento Mori	DTP	Европа
31.03	Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens	Playlogic	Европа
✓ 01.04	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
03.04	Women's Murder Club	Elephant	США
04.04	Jurassic Realm	Enkord	Европа
07.04	Nancy Drew: Double Dare 5	Take-Two	США
11.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
✓ 15.04	Jack Keane	Strategy First	США
15.04	The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Electronic Arts	США

**PLAYSTATION 2**

18.03	Baroque	Atlus	США
18.03	Chaos Wars	O3	США
✓ 21.03	Ratchet & Clank: Size Matters	SCEE	Европа
25.03	Naruto: Ultimate Ninja 3	Namco Bandai	США
28.03	Naruto: Uzumaki Chronicles 2	Atari	Европа
28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа
31.03	Mana Khemia: Alchemists of Al-Revis	NIS America	США
04.04	George of the Jungle	Ignition	Европа
✓ 08.04	Arcana Heart	Atlus	США
11.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа

**PLAYSTATION 3**

✓ 20.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Европа
25.03	Karaoke Revolution Presents: American Idol Encore	Konami	США
✓ 28.03	Dark Sector	D3	Европа
28.03	Everybody's Golf World Tour	SCEE	Европа
✓ 28.03	Gran Turismo 5 Prologue	SCEE	Европа
28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа
✓ 28.03	Viking: Battle for Asgard	Sega	Европа
11.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа

**Wii**

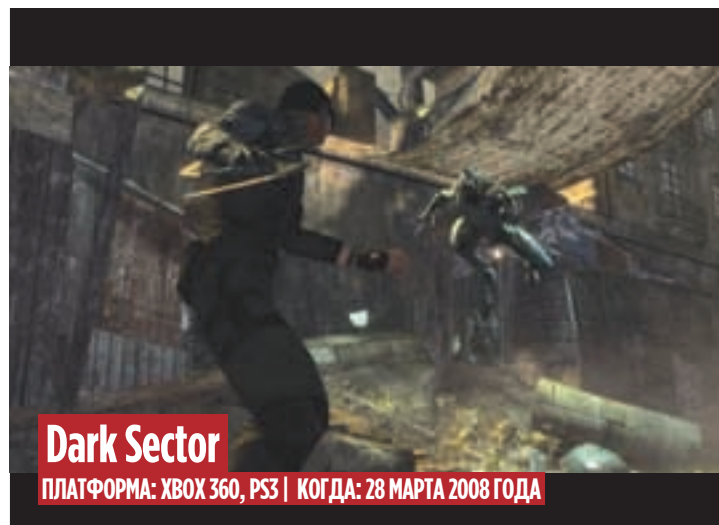
18.03	Baroque	Atlus	США
18.03	Target Terror	Konami	США
21.03	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	Европа
21.03	Dancing Stage Hottest Party	Konami	Европа
✓ 25.03	Okami	Capcom	США
✓ 25.03	Oropoona	Koei	США
✓ 28.03	House of the Dead 2 & 3 Return	Sega	Европа
28.03	Namco Museum Remix	Atari	Европа
28.03	Naruto: Clash of Ninja Revolution	Tomy	Европа
28.03	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
28.03	Sega Bass Fishing	Sega	Европа
28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа





## Lost Empire: Immortals

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 18 МАРТА 2008 ГОДА (США)



## Dark Sector

ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PS3 | КОГДА: 28 МАРТА 2008 ГОДА



Научно-фантастический шутер от третьего лица, где игроку предстоит сыграть роль Хэйгена Тэнно, спецгента-мутанта. Действие игры развернется в ближайшем будущем, в переживающем кризис вымышленном государстве Советского блока. Биологическое оружие отныне не просто объект научных разработок, а реальная угроза. Добавьте к подобной завязке возможность прохождения как в одиночку, так и в режиме мультиплеера, и путешествие по «темному сектору» начинает смотреться еще заманчивей.



## Spinout

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 21 МАРТА 2008 ГОДА

ICON



## Boulder Dash – Rocks!

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 28 МАРТА 2008 ГОДА

28.03	The Spiderwick Chronicles	Sierra	Европа
28.03	Victorious Boxers: Challenge	Ubisoft	Европа
28.03	Worms: A Space Oddity	THQ	Европа
01.04	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Европа
01.04	Harvest Moon: Magical Melody	Rising Star	Европа
15.04	Castle of Shikigami 3	Aksys Games	США
15.04	Wild Earth: African Safari	Majesco	США

### XBOX 360

20.03	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	Ubisoft	Европа
25.03	Spectral Force 3	Atlus	США
25.03	Supreme Commander	Aspyr	Европа
28.03	Dark Sector	D3	Европа
28.03	Football Manager 2008	Sega	Европа
28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа
28.03	Universe at War: Earth Assault	Sega	Европа
28.03	Viking: Battle for Asgard	Sega	Европа
01.04	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
01.04	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	США
01.04	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Европа
11.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа

### NINTENDO DS

18.03	Diary Girl	Konami	США
18.03	GoPets: Vacation Island	Konami	США
18.03	Lost in Blue 3	Konami	США
20.03	Ninja Gaiden Dragon Sword	Tecmo	США
21.03	Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations	Capcom	Европа
25.03	Harvest Moon DS Cute	Natsume	США
28.03	Assassin's Creed: Altair's Chronicles	Ubisoft	Европа
28.03	Dungeon Explorer: Warrior of the Ancient Arts	Rising Star	Европа
28.03	El Tigre: The Adventures of Manny Rivera	THQ	Европа
28.03	Hurry Up Hedgehog!	Oxygen	Европа
28.03	Sega Superstars Tennis	Sega	Европа
28.03	Yu-Gi-Oh! World Championship 2008	Konami	Европа
04.04	Crayola Treasure Adventures	Ignition	Европа
04.04	Mystery Mansion	505 Games	Европа
08.04	Drone Tactics	Atlus	США
11.04	Ace Attorney: Apollo Justice	Capcom	Европа
11.04	Dream Pinball	SouthPeak	Европа
15.04	Rondo of Swords	Atlus Co.	США

### PSP

21.03	Spinout	Ghostlight	Европа
25.03	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	США
25.03	Warriors Orochi	Koei	США
28.03	Boulder Dash -ROCKS!	Electronic Arts	Европа
28.03	Coded Arms: Contagion	Konami	Европа
28.03	Dungeon Explorer: Warrior of the Ancient Arts	Hudson	Европа
28.03	God of War: Chains of Olympus	SCEE	Европа
28.03	Riviera: The Promised Land	505 Games	Европа
01.04	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	США
18.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
22.04	N+	Atari	США



В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 2 апреля

В студии Secret Level, что занимается разработкой Golden Axe, почти нет стен, на которых не красовались бы эскизы рыжеволосой воительницы, главной героини возрожденной игры, и портреты тех монстров, которые будут из кожи вон лезть, чтобы помешать ей собрать воедино заклинание «Золотой Топор». «А здесь у нас доска позора, – словоохотливо поясняет продюсер. – Тут мы записываем имена тех, кто свою часть работы вовремя не сдает». Чего ждуть от Golden Axe, читайте в нашем репортаже с переговоров!

ИЗМЕНЕНИЕ  
КОМПЛЕКТАЦИИ

С ПЕРВОГО АПРЕЛЬСКОГО  
НОМЕРА К «СИ» БУДУТ  
ПРИЛАГАТЬСЯ ДВА

**DVD**

Golden Axe



**ХИТ?!**

**FAR CRY 2**

36 анимаций самолечения в африканских приключениях Джека Карвера.



**ИНТЕРВЬЮ**

**РИЧАРД ГЭРРИОТТ**

Повелитель Британии и потомственный американский астронавт рассказывает о прошлом и будущем.



**ОБЗОР**

**TABULA RASA**

Доброе слово и лазерный пистолет как основа массивно-многопользовательского геймплея.



**СПЕЦ**

**ПРАВДА ЖИЗНИ**

Новый формат электронных развлечений.



**ОБЗОР**

**EMPIRE EARTH III**

Название наконец-то соответствует содержанию.



**ОБЗОР**

**LOST**

На вашей улице разбился самолет с тайнами!



**В РАЗРАБОТКЕ**

**DEAD SPACE (PS3, XBOX 360)**

В космосе ваш крик никто не услышит...



**ОБЗОР**

**РАТАРОН (PSP)**

Хор мальчиков и барабан войны.



**СПЕЦ**

**КОНСОЛЬНЫЕ RPG: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ, ЧАСТЬ 2**

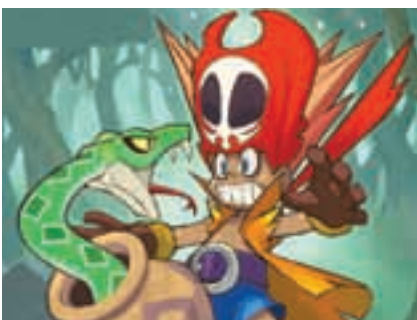
Лучшие RPG в разработке для портативных консолей и PS2.



**ОБЗОР**

**ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE (WII)**

Зак и Вики в поисках утраченного сокровища.



**ОБЗОР**

**GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS (PSP)**

Кратос против всего мира. Явление третье.



**ХИТ?!**

**NINJA GAIDEN 2 (XBOX 360)**

Ручки – налево, ножки – направо.





# КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!



ВЫПУСК 05: КРАБ АТАКУЕТ

Художник: Гриф grif@post.ru  
Сценарист: Константин Говорун wren@gameland.ru



# Новый поиск в Интернете!



Видит больше, чем другие.

как ЭТО делают роботы

Найти

Интернет  Фото и картинки  Видео  Вопросы и ответы



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



Наслаждайтесь фильмами, любимой музыкой или компьютерными играми, не создавая неудобств Вашим близким.

Активное шумоподавление, усиление низких частот и просто отличный звук!

Наушники KOSS — профессиональный подход к звуку.



шумоподавляющий  
микрофон



## HQ2

активные басы

- вибрация на низких частотах \*
  - 40 часов работы от 2х батареек AAA \*
  - высокое качество звукопередачи
  - превосходная звукоизоляция
- \* в режиме «включенная вибрация»



## QZPRO

- наушники с системой активного шумоподавления
- снижают раздражающие внешние низкочастотные шумы до 80%
- 50 часов работы от 2 батареек AAA (с включенным шумоподавлением)
- улучшенная пассивная звукоизоляция
- складная конструкция
- в комплекте специальный переключатель для использования в самолетах

## SB49



- превосходная гарнитура: зловонный звук и комфортное ощущение
- широкий частотный диапазон и глубокие реалистичные басы
- высокая чувствительность обеспечивает высокую громкость и отличную слышимость самых тихих звуков
- исключительно низкий коэффициент искажений на уровне профессиональных наушников
- качественный электретный микрофон

Наушники KOSS – лучший выбор для домашнего использования



СТРАНА ИГР | ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

LOST ODYSSEY | FINAL FANTASY IV DS | STREET FIGHTER IV | SINS OF A SOLAR EMPIRE | TUROK | FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN

06#255 | МАЙ | 2008



СТРАНА  
ИГР

Microsoft  
game studios



TM

feel+  
plus

MISTWALKER



# СТРАНА ИГР

